

トレーディングカードゲーム

# ディメンション・ゼロ 入門ガイド

文：中村聡 マンガ：ムラナコ



Illustration : S.of.L.

ディメンション・ゼロ™  
**Dimension**  
-King of card game-



トレーディングカードゲーム

# ディメンション・ゼロ 入門ガイド

文：中村聡 マンガ：ムラナコ



**タカくん**

カードゲーム  
大好きな少年。



**アヤちゃん**

カードゲームに  
興味津々な少女。



**ポーさん**

どこからともなく現れた、なにわペンギン。  
ディメンション・ゼロのルールに詳しい。

本書は、ファンタジートレーディングカードゲーム「ディメンション・ゼロ」の遊び方を説明した、入門ガイドブックです。カードをコレクションしたりトレードしたりして自分の好みのデッキを作り、それを持ち寄って対戦する、それがトレーディングカードゲームです。

本書には、そんなトレーディングカードゲーム「ディメンション・ゼロ」の基本的なゲームの流れが紹介されています。なお、本書に載っていない細かなルールに関しては現在発売中のストラクチャーデッキに同梱されているルールブックや、オフィシャルホームページ (<http://dimension-zero.com>) をご参照ください。





## ディメンション・ゼロの世界

太古文明が終末戦争により滅びた数千年後の世界。ディメンション・ゼロは、妖精や魔族と呼ばれる種族が支配し、魔法と科学の融合した文明が栄える5つの大陸を舞台としたトレーディングカードゲームです。

Column



### 赤の大陸

5つの大陸の中でも、最も高い戦闘力を誇る大陸。太古の科学技術を用いた武装や単純な戦闘技術に秀でています。ドラゴンやコロボックル、ハービーなどの種族が生息しています。



### 黒の大陸

瘴気と機械を蝕む電磁的な嵐に覆われ、科学力が一切無い代わりに超能力・魔法・呪いなどが発達した大陸です。ヴァンパイアやサキュバス、スケルトンのような魔法生物が生息しています。



### 青の大陸

クラークンなどの生息する海底都市群と、バードマンなどが生息する浮遊都市からなる大陸。離れた場所を移動する転移装置技術が残り、また情報収集を得意とした種族たちが多く活躍しています。



### 白の大陸

強力な単一国家ホーリー・クリスタル・エンパイアが支配する、5大陸中最も完全な形で太古の科学技術が残る大陸。生殖から死までを管理・統制するマザー・パレスの支配下のもと、エンジェルやゴーレムのような守護種族によって守られています。



### 緑の大陸

年単位で植生を変える蠢く森に覆われた緑の大陸では、肉体と科学技術の融合が行われ、今なお進化し続けています。ジャイアントやライカンスローブなどの種族は、その身に科学技術を埋め込みながら成長しているのです。

初めての方は右も左も  
分からんやろうから、まずは  
今出とるストラクチャーデッキを  
そのまま使えばええ

それでも  
十分戦える

はい

デッキを構成する  
カードには  
3種類あるんだ

カードの種類

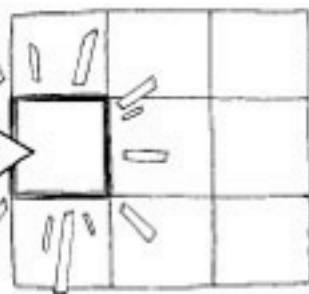
- ・ユニット
- ・ストラテジー
- ・ベース

たったコレだけ  
覚えやすいやろ？

で、これが  
フィールドな

この四角いマス  
「スクエア」ちゅう  
ねんけど

ここに将棋のコマ  
みたく「ユニット」を  
配置して陣地を  
取り合うねん



「ストラテジー」とか  
「ベース」は言わば  
その補佐役のカードやね

ユニットやらストラテジーやらを  
駆使して中央や奥のスクエアまで  
攻め込んだら…

「スマッシュ」っちゅう  
行動で相手を攻撃

先に相手に「7点」  
スマッシュした方が勝利

単純やろ？

これが  
基本の流れや

## カードの見方



### ユニットカード

中央・敵陣エリアに攻め込んでスマッシュ・ポイントを稼いでくれる主役カードです。

### ベースカード

ベーススペースに置かれて、ライン1列のユニットを強化してくれるサポートカードです。

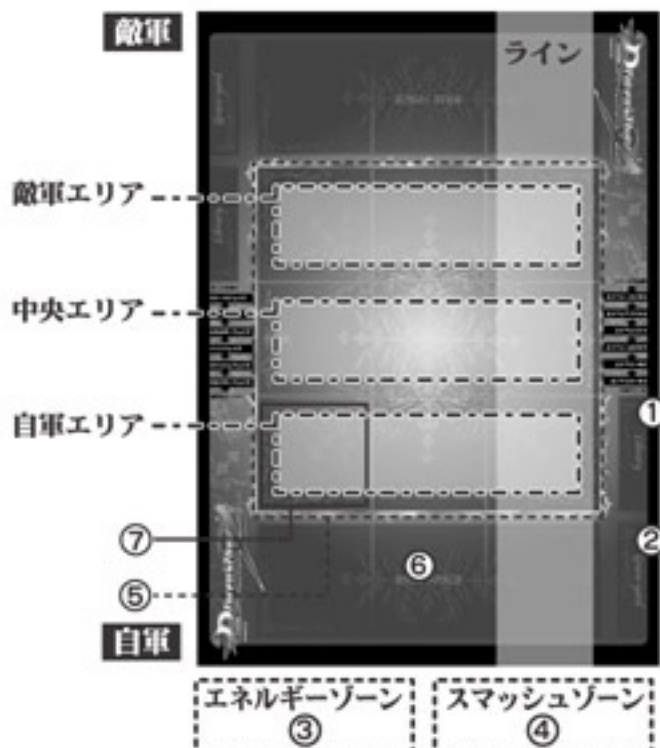
### ストラテジーカード

使い捨ての作戦カードです。1度しか効果がないかわりに、劇的にゲームを左右します。

- ①**カード名** カードの名前です。  
 ②**使用コスト** カードをプレイする時に支払うエネルギーです。赤、黒、青、白、緑、無色の6種類のエネルギーシンボルとコストの数値で表されています。例えば一番左のカードをプレイするには、赤色のエネルギーが2点と、何色でもいいのでエネルギーが5点必要になります。  
 ③**移動コスト** ユニートを移動する時に支払うエネルギーです。  
 ④**種族/属性** ユニートならば種族の名前が、ベースかストラテジーならば属性が入っています。

- ⑤**タイミング** このカードをプレイできるタイミングです。  
 ⑥**テキスト** カードの能力です。  
 ⑦**フレーバー** 世界観をイメージさせる文章です。ゲームには使用しません。  
 ⑧**パワー** ユニートの戦闘能力で、いわゆる攻撃力とHPを表しています。高いほどバトルで有利になります。詳しい説明はバトルの項目を参照してください。  
 ⑨**スマッシュ** ユニートの占領能力です。このポイント分だけ対戦相手にダメージを与えていきます。詳しい説明はスマッシュフェイズの項目を参照してください。

## ゲームマットの見方



### ①山札置場

自分のデッキを山札として裏向きに置く場所です。

### ②墓地

捨札となったカードを表向きに置く場所です。

### ③エネルギーゾーン

エネルギーとして使用するカードを表向きに置きます。詳しくはエネルギーフェイズの項目を参照してください。

### ④スマッシュゾーン

スマッシュポイントとして受けたカードを表向きに置く場所です。スマッシュフェイズの項目を参照してください。

### ⑤バトルスペース

ユニットを表向きに置く場所です。

### ⑥ベーススペース

ベースを表向きに置く場所です。

### ⑦スクエア

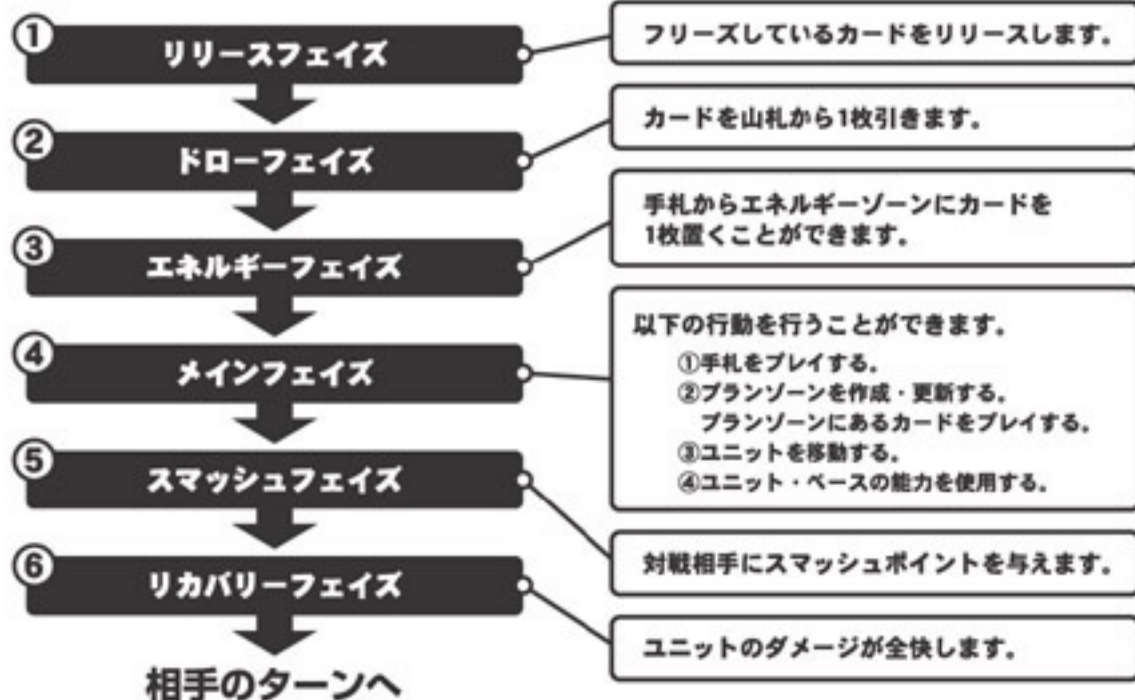
バトルスペースやベーススペースのマス目ひとつのことです。

※縦一列のスクエアを「ライン」、横一列のスクエアを「エリア」と呼びます。





## ターンの流れ



## リリースフェイズ

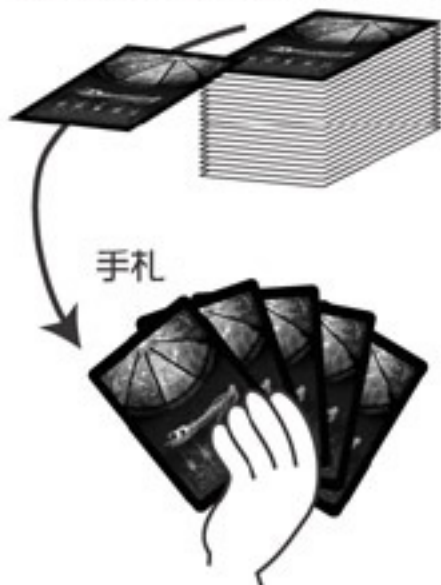


ゲーム中にエネルギーを支払ったり、スマッシュをした時、カードを横向きにして行動済みであることを表現することがあります。これを「フリーズ」といいます。逆にフリーズしているカードを縦向きに戻して、再び行動できるようにするのが「リリース」です。リリースは必ず行わなければなりません。忘れていたら相手の人も注意してあげてくださいね。



## ドローフェイズ

自分の山札の一番上のカード



カードを1枚引きます。  
先攻のプレイヤーは、第1ターンだけこのフェイズを飛ばします。囲碁や将棋などの盤を使うゲームの多くと同じく、このゲームも先攻が有利なので、バランスを取るためのルールです。

### Column

ドローフェイズには、必ずカードを1枚引かなければいけません。たいへん珍しいことですが、山札がなくなってしまったらその時点で負けになってしまいます！ カードをたくさん引いてたくさん使う方が有利なのは間違いありませんが、念のためカードの引きすぎにはご注意ください。

## エネルギーフェイズ

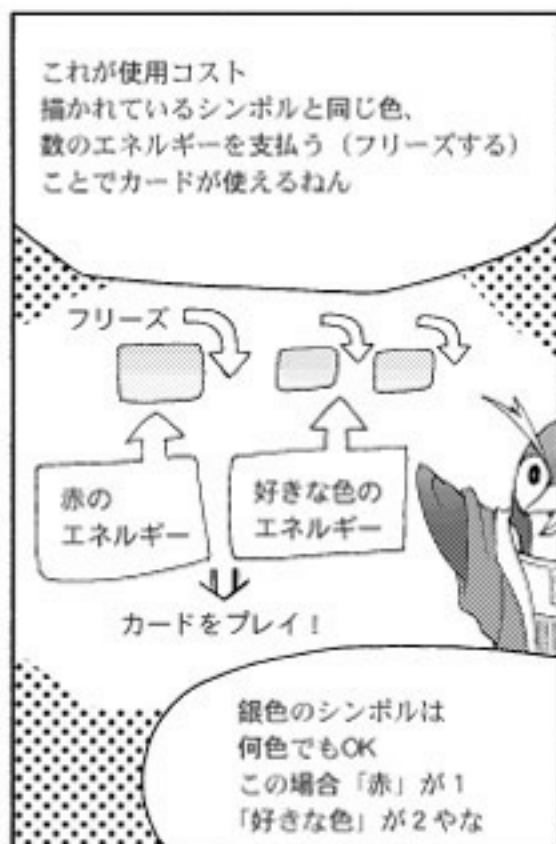
手札を1枚選んで、エネルギーゾーンに表向きで置くことができます。



### Column

エネルギーは置いても置かなくてもかまいません。しかし、このゲームでは何をするにもエネルギーが必要になります。できるだけ毎ターン、エネルギーを置いた方が有利に戦えることでしょう。しかし、一度エネルギーゾーンに置いたカードは手札に戻すことはできません。エネルギーゾーンにカードを置くときにはよく考えて、しばらくの間使う必要の少ないカードを選びましょう。

強いカードほど、プレイするためにたくさんのエネルギーが必要です。エネルギーは1ターンに1枚ずつ増えていきますから、ゲームの序盤は小回りの効くカードの応酬ではじまり、終盤に近づくほど大技や連打が炸裂するようになります。だんだん盛り上がる対戦を楽しんでください！



## 【エネルギーの支払い方】

カードをプレイするためには、コストとしてエネルギーを支払う必要があります。カードの左上に書かれている使用コストのシンボルと、同じ色・同じ数のエネルギーゾーンにあるカードをフリーズすれば、コストを支払ったことになります。

銀色のシンボルは無色として扱われ、どんな色のカードをフリーズしても支払うことができます。この時、スマッシュゾーンにあるカードも、無色のエネルギーとして扱うことができます。

例



「益々繁盛」ならば、エネルギーゾーンにある青いカードを2枚と、エネルギーゾーンかスマッシュゾーンにある何色でもよいから1枚、合計3枚のカードをフリーズすればプレイすることができます。



## 【プレイしたカードはどこに行く?】

### ①ユニットをプレイ

スマッシュをして勝利を目指すために必須の、ゲームの主役となるカードです。自軍エリアにある自分のユニットのないスクエアを1つ選び、ユニットをフリーズ状態で置きます。ユニットは破壊されるまでスクエアに残ります。

中央エリアにある相手のユニットのあるスクエアに、ユニットをプレイすることもできます。そうした場合、そのユニットはバトルに勝っても破壊されてしまいます。ユニット

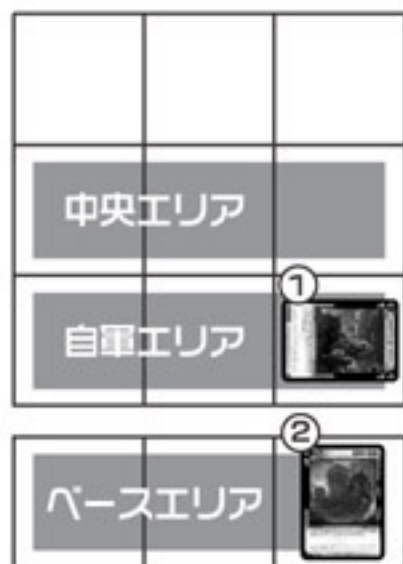
を使い捨てにしてでも、急いで相手のユニットをやっつけたい時には重要な選択肢になります。

### ②ベースをプレイ

自分のベースゾーンの自分のベースのないスクエアを1つ選び、ベースをリリース状態で置きます。ベースは破壊されるまでスクエアに残ります。ずっと自分のユニットを助けてくれる頼りになるカードです。

### ③ストラテジーをプレイ

ストラテジーは使い捨てです。すぐに効果を発揮して、墓地に置かれます。使い捨てだけに効果は強力。うまく使う人がゲームを有利に進めることができるでしょう。



メインフェイスに  
できること その2

プランゾンの使用！

好きな色のエネルギーを  
1支払うことで 山札の  
一番上を表にできるんだ

これが  
プランゾンの  
作成

次のが  
見れちゃうんだ!?

そやねん  
しかもそのカードが  
気に入らなかったら  
さらに好きな色の  
エネルギーを1支払えば  
そのカードを墓地に  
置いて次のカードを  
表にできる！

エネ  
ルギー



墓地へ

次のカードを  
表向きに



表になった  
カードは  
使用コストを  
支払うことで  
手札のように  
プレイできるぞ

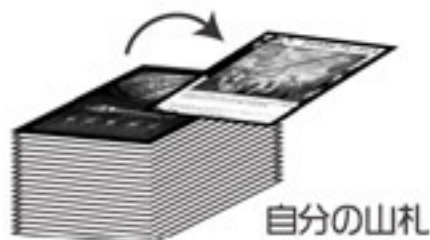
エネルギーが  
たくさんあると  
どんどん  
できちゃうね♪

その通り  
だからエネルギーは  
極力貯めておくほうが  
いいんだよ

多少手札が  
減ってもね

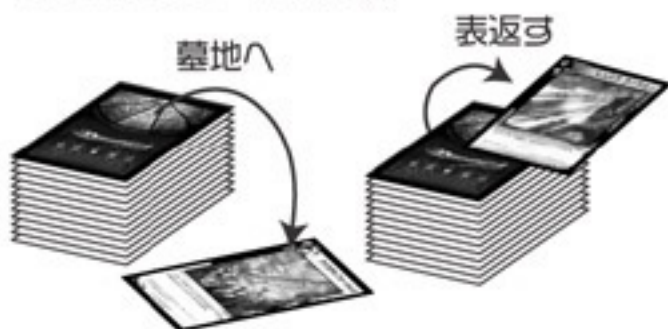
## メインフェイズ・その2 プランゾーンのカードをプレイ!

### a. プランゾーンを作成



何色でもよいから1エネルギーを支払って、自分の山札の一番上のカードを表向きにすることができます。

### b. プランゾーンを更新



何色でもよいから1エネルギーを支払って、すでに表向きになっている自分の山札の一番上のカードを墓地に置き、次のカードを表向きにすることができます。

### c. プランゾーンのカードをプレイ!



表向きになっている山札の一番上のカードを、手札と同じようにエネルギーを支払ってプレイできます!

## Column

同じコストのカードはだいたい同じくらいの強さです。ということは単純に考えれば、たくさんカードを使えば使うほど有利になります。それを簡単に実現してしまうプランゾーンが弱いわけがありません。

しかし、プランゾーンを作成してもエネルギーが足りなければ使えません。プランゾーンにあるカードは、そのままならば次のドロウになってしまいますから、相手に手札を知らせるだけになってしまいます。

逆に、プランゾーンからカードをプレイした後、エネルギーがあればさらにプランゾーンを作成することだってOK。エネルギーがたくさんあれば、手札を一切使わずに、1ターンに何枚ものカードをプレイすることも可能なのです。使えば使うほどお得なプラン。有効に活用するためにも、エネルギーフェイズにはなるべくエネルギーを増やすことをお勧めします。

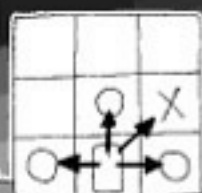
その3：ユニットの移動！

敵軍エリアに  
攻め込むん  
だね♪

プレイしてスクエアに  
配置されたユニットを  
動かすわけや！

今度はカードの右上に注目

このコスト分、エネルギーを  
支払うことで、ユニットを  
上下左右のスクエアに  
一步移動できるねん



これが移動コスト



ナナメは無理！  
エネルギーのある限り  
何歩でも移動できるで

ちなみにリリース状態の  
ユニットしか移動  
できへんから…

中央や敵軍エリア  
まで踏み込めば  
スマッシュ準備OK

その4：カードの能力を使用

そっか配置してすぐは  
フリーズ状態だから  
動けないんだね…



ユニットは移動  
してもフリーズ  
せえへんで



ユニットたちには個別に特殊な  
能力を持つとるヤツがおる！  
その能力を使うんや  
カードのテキストに従ってな～



## メインフェイズ・その3 ユニットを移動!

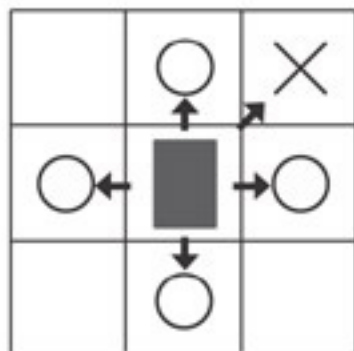


リリース状態の自分のユニットを、カードの右上の移動コストを支払うことで、隣のスクエアに動かすことができます。隣のスクエアとは、そのユニットの上下左右のスクエアのこと。ななめに移動することはできません。

移動できるのはリリース状態のユニットだけ。プレイしたばかりのユニットはフリーズ状態なので、次の自分のリリースフェイズを過ぎるまでは移動できないわけです。

移動をしてもフリーズ状態にはなりません。ですから、移動コストさえ支払えば何度でも移動することが可能です。

ユニットでスマッシュをするためには、ユニットを中央エリアか敵軍エリアまで移動させる必要があります。「移動」こそがまさに勝利につながる一歩なのです。



## メインフェイズ・その4 カードの能力を使う!



スクエアに置かれているユニットやベースに能力があれば、カードの記載に従って使用することができます。

**例**

「マーダラー・マンティス」の能力を使うためには、エネルギーゾーンにある青いカードを2枚と、エネルギーゾーンかスマッシュゾーンにある何色でもよいから2枚、合計4枚のカードをフリーズすればプレイすることができます。この能力は、タイミングが「ノーマル」の行動として使用できます。



ユニットのプレイや移動で…



同じスクエアに自分と相手の  
ユニットが重なったら  
バトル開始や!!

基本は簡単  
パワーの比べ合いや



負けた方のユニットは  
基地行きね…



ユニットが受けたダメージは  
リカバリーフェイズで全快する。  
生き残った方もダメージは  
蓄積しとんねん



せやからそれまでにさらに  
バトルをすれば複数のユニットで  
強いヤツを倒すこともできるで



そっか!  
じゃあ…

もう一体、パワー3000の  
ユニットで攻撃〜っ!

OKや!

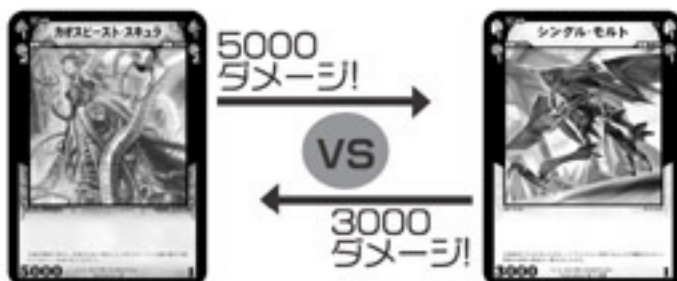


二体目にも「5000」の  
ダメージがいくわけね…



## バトル!

ユニットをプレイしたり移動した時などに、同じスクエアに自分と相手のユニットが置かれたらバトルが発生します。バトル中にはタイミングが「バトル」と書かれたカードしか使えません。



お互いに自分のパワーと同じダメージを相手となるユニットに与えます。自分のパワー以上のダメージを受けたユニットは破壊され、墓地に置かれます。



ユニットが受けたダメージはリカバリー・フェイズに全快します。ですから、同じターンの間にさらにバトルをしかけてダメージを与えれば、複数の小さなユニットで大きなユニットを倒すことができます。ダメージを受けてもパワーは下がりませんから、バトルで与えるダメージは変わらないことに注意してください。



「加速」という能力を持つユニットは、「加速」を持たないユニットより先にダメージを与えることができます。もし、「加速」を持つユニットのダメージで相手ユニットが破壊されてしまったら、「加速」を持つユニットは無傷でバトルに勝利することができます。

バトルをしてもユニットはフリーズしません。  
バトルについて詳しいことは、ルールブックを参照してください。

とまあ、メインフェイズでは以上の行動を好きな回数好きな順番で行うことができるんやが…

これらの行動には**タイミング**っちゅうのがあってな

タイミング？

言わば「そのカードがいつ使えるか」っちゅう決めごとやね

タイミングの種類はこれまた3種類

- ・ノーマル
- ・クイック
- ・バトル

カードのイラストの右下にも書いてあるよ

どのタイミングがどこで使えるかっちゅうのは右を見てもらうとして…

ここで重要なのは「クイック」や「バトル」のカードが相手のメインフェイズでも使えることと「移動」や「プラン」がノーマルのタイミングやっちゅうこと

つまりやな～タカやんがメインフェイズで一通りのことやった後

それを見たアヤっちも「クイック」や「バトル」のカードをプレイできるワケなんよ

タカくんのターンの中に移動とかができない「私のメインフェイズ」があるようなもの？

あ、そんな感じ

## タイミング

メインフェイズにできる行動には、「いつその行動ができるか」ということが明確に決められています。それを「タイミング」と呼びます。

タイミングには、「バトル」「クイック」「ノーマル」の3種類があります。

カードの場合、イラストの右下に使える「タイミング」が書かれています。

それぞれの行動は、右の表で○がついている時に行うことができます。



	自分のメインフェイズ		相手のメインフェイズ	
	バトル以外	バトル中	バトル以外	バトル中
バトル	○	○	○	○
クイック	○	×	○	×
ノーマル	○	×	×	×

●それぞれのタイミングには、以下のような行動が含まれます。●

### 【タイミングが「バトル」の行動】

- ・手札からタイミングが「バトル」のカードをプレイする。
- ・タイミングが「バトル」のカードの効果を使用する。

### 【タイミングが「クイック」の行動】

- ・手札からタイミングが「クイック」のカードをプレイする。
- ・タイミングが「クイック」のカードの効果を使用する。

### 【タイミングが「ノーマル」の行動】

- ・手札からタイミングが「ノーマル」のカードをプレイする。
- ・タイミングが「ノーマル」のカードの効果を使用する。
- ・プランゾーンを作成する。
- ・プランゾーンを更新する。
- ・プランゾーンにあるカードをプレイする(カードに書かれたタイミングが何であってもタイミングは「ノーマル」になります)。
- ・ユニットを移動する。

## Column

当然のことながら、相手の出方を見てから行動する方が断然有利です。ゲームに慣れてきたら、できるだけ手札とエネルギーを温存して、相手のメインフェイズに行動するようにしてみましょう。きっと勝利の糸口が見えてきますよ。



## スタック

タイミングが「バトル」や「クイック」の行動は、相手が何かしようとした時に、「ちょっと待ってその前に!」というふうに割り込んで行うことができます。タイミングが「ノーマル」の行動ではできません。割り込んだカードは後出し有利で解決します。後から宣言した行動から先に、逆順に解決していきます。これをスタック処理と呼びます。

**例**

プレイヤーAがバトルスペースにいるプレイヤーBの「自走戦鬼大砲装束」に「プラズマ・ライフル」を使用。それに割り込んでプレイヤーBが「歴戦の城砦」を使用した場合。



スタックの詳細はルールブックを参照してください。

## Column

割り込んだ行動にさらに割り込んで行動することもできます。そのため、たくさんのスタックが積まれることがあります。どれだけたくさんのスタックが積まれても常に一番後に宣言した行動から先に逆順に解決していきます。

また、なんらかのスタックが解決された後に、次の解決待ちのスタックが解決される前に、割り込んで行動することもできます。

メインフェイズの後は  
「スマッシュフェイズ」や

はうあ！

中央エリアや  
敵軍エリアにある  
自分のユニットを  
好きな枚数  
フリーズして

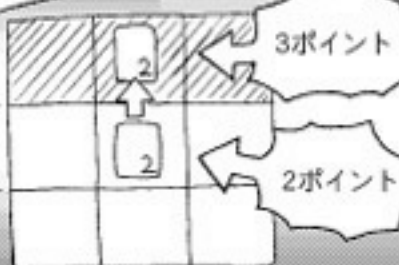
**スマッシュ！**

中央エリアのユニットなら  
カード右下の数値と同じ  
スマッシュポイントを相手に与える

敵

中

自



敵軍エリアまで攻め込んで  
いればさらに1点追加や

スマッシュされた方は  
自分の山札の  
カードを裏向きのまま  
スマッシュポイント分  
スマッシュゾーンに  
置く

このポイントは  
そのまま無色の  
エネルギーと  
して使える

**逆転のチャンスや！**

最後に  
「リカバリーフェイズ」

敵味方ともに  
全てのユニットの  
ダメージが全快する

その後は  
相手のターン。  
7点のスマッシュを  
どちらかが与える  
までゲームは  
続くねん



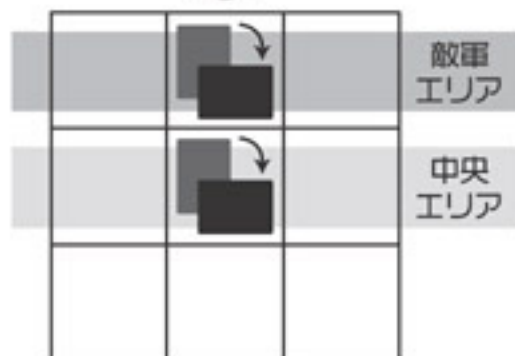
## スマッシュフェイズ



中央エリアや敵軍エリアに攻め込んだ自分のユニットを、好きな枚数フリーズしてスマッシュします。

中央エリアならカード右下のスマッシュの数だけ、相手の山札の上のカードを裏向きで相手のスマッシュゾーンに置きます。

敵軍エリアなら、スマッシュの数+1点をスマッシュできます！



**7点スマッシュ  
すれば勝利！**

山札の1番上のカードが表替えされてプランゾーンになっている場合も、プランゾーンにあるカードを含めてスマッシュゾーンに移動するカードを数えます。プランゾーンに置く時は、カードは常に裏向きになります。

### Column

7点スマッシュするのが勝利条件なので、積極的にスマッシュしたいのは当然です。ただし、スマッシュはしなくてもかまわないことを覚えておきましょう。スマッシュをすると相手の使えるエネルギーが増えてしまうのですから、状況によっては勝利に近づくのは一旦我慢して、スマッシュしない方がいい時があるかもしれませんからね。

## リカバリーフェイズ

敵味方関係なく、すべてのユニットのダメージが全快します。

### Column

ゲームに慣れたらブースター・パックを購入し、自分だけのデッキを作ってみましょう。デッキ作成のルールは簡単。40枚で組むこと。そして同じ名前のカードは3枚までしか入れないこと。これだけです。自分のデッキも相手のデッキも無限の可能性があるのでこそ、ディメンション・ゼロは対戦のたびに新しい楽しさを提供してくれます。自分だけのカードを組み合わせ、自分だけの戦術でたどり着いた勝利の味は格別ですよ！



ディメンション・ゼロには、自分だけのデッキを作り腕を磨いた人のための、さらに先の世界があります。そう大会です！ あなたも公式大会に出場して新しい友達と対戦し、賞金をゲットしてみませんか？

## ディメンション・ゼロ トーナメントカテゴリー

ディメンション・ゼロの大会は、仲間たちと切磋琢磨しあうための大会から、賞金のかかったハイレベルな大会まで、千差万別。君の実力に見合った大会に参加して、プロ賞金を目指していこう！

大会名	参加条件	開催場所
日本選手権	予選通過者、招待選手のみ	2006年は東京
	上位者にプロ賞金のかかった、ディメンション・ゼロの1年の国内最高峰を決めるための大会。	
グランプリ	予選通過者、招待選手のみ	2006年は東京、名古屋、大阪
	上位者にプロ賞金のかかった賞金制大会。 2006年はグランプリが3回、日本選手権が1回開催される。	
グランプリ/選手権 前日予選	公認大会の参加経験者。事前予約	2006年は東京、名古屋、大阪
公式大会の開催される前日に行われる予選大会。 1日のスイスドロー戦で、上位者に公式大会参加権が授与される。		
グランプリ/選手権 地方予選	特になし	全国のカードゲームショップなど
	全国の店舗が開催する公式大会参加権をかけた予選。 試合の上位者に公式大会参加権が授与される。	
公認大会	特になし	全国のカードゲームショップなど
	全国の店舗が主催する、もっとも参加しやすい大会。賞金の支給は行われない。	

## DPA (Dimension 0 Players' Association)

DPAは、プロプレイヤー及びジャッジの認定、ルールの管理、大会の管理運営を行なう、全てのディメンション・ゼロプレイヤーのための組織です。

### DPAの主な業務

- ① **ルールに関する業務**  
ディメンション・ゼロの総合ルール、フロアルールを作成・管理し、ルールに関する紛争の裁定を行ないます。
- ② **大会に関する業務**  
公式大会を開催します。また、公認大会の管理を行ないます。
- ③ **プロプレイヤー、ジャッジに関する業務**  
プロプレイヤーとジャッジの認定と情報の管理を行ないます。



株式会社ブロッコリー内 **DPA** <ディメンション・ゼロ プレイヤーズ・アソシエーション>  
 〒176-0012 東京都練馬区豊玉北5-14-6 東新練馬ビル5F  
 お問い合わせ TEL:03-5946-2831 受付時間【月～金(祝日を除く)10時～12時/13～17時】  
 mail:event@dimension-zero.com

# プロ年間賞金総額2,000万円!! プロ

## 商品発売スケジュール

### 11.26(Sat) ファースト・センチュリー ベーシックパック

- ・価格:税込330円(税抜314円)
- ・カード種類数:全200種
- ・パック内容:カード10枚入り
- 1BOX=10パック入り

2005年 11月

2005年 12月

### ファースト・センチュリー ストラクチャーデッキ ~フレイム・アンド・シャド~

- ・価格:税込1,300円(税抜1,238円)
- ・デッキ内容:カード40枚、ルールブック、ゲームマット
- ・カード種類数:全20種(各デッキの中身は同じです)

2006年 1月

2006年 2月

### 2006.2月 ファースト・センチュリー エクспанション-1-

- ・価格:税込330円(税抜314円)
- ・パック内容:カード10枚入り 1BOX=10パック入り
- ・カード種類数:全100種

2006年 3月

2006年 4月

### 2006.5月 ファースト・センチュリー エクспанション-2-

- ・価格:税込330円(税抜314円)
- ・パック内容:カード10枚入り 1BOX=10パック入り
- ・カード種類数:全100種

2006年 5月

2006年 6月

### 2006.8月 ファースト・センチュリー エクспанション-3-

- ・価格:税込330円(税抜314円)
- ・パック内容:カード10枚入り 1BOX=10パック入り
- ・カード種類数:全100種

2006年 7月

2006年 8月

2006年 9月

2006.11月

## Dimension0 セカンド・センチュリー 始動

2006年 10月

2006年 11月

### プロプレイヤーの条件

- ・プロプレイヤーにふさわしい人格を持ち社会の規則、規範を守る者
- ・ディメンション・ゼロの技術、知識がありルールを守る者、公式大会への参加が可能なる者。
- ・小学生を除く12歳以上の男女。但し、満18歳未満の者は、保護者の同意を必要とする。
- ・ディメンション・ゼロの開発に関わるなどして事前にその内容を知り得る立場にない者、もしくはその立場を離れて一年以上経過した者。

# リーグに参加して賞金をゲットせよ!

## イベント開催スケジュール

### D-0グランプリ-1-

2006年  
1月

- 1月下旬 東京にて本選開催
- 優勝賞金:100万円
- 賞金総額:400万円以上

### D-0グランプリ-2-

2006年  
4月

- 4月 大阪にて本選開催
- 優勝賞金:100万円
- 賞金総額:400万円以上

### D-0グランプリ-3-

2006年  
7月

- 7月 名古屋にて本選開催
- 優勝賞金:100万円
- 賞金総額:400万円以上

## ディメンション・ゼロ 日本選手権2006

2006年  
10月

- 10月 東京にて本選開催
- 優勝賞金:300万円
- 賞金総額:700万円以上

## プロリーグ賞金表

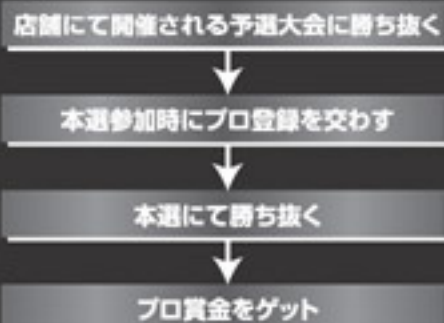
### グランプリ(年3回開催)

1位…100万円	11位…8万円
2位…50万円	12位…7万円
3位…40万円	13位…6万円
4位…25万円	14位…5万円
5位…20万円	15位…4万円
6位…18万円	16位…3万円
7位…16万円	17~32位…2万円
8位…14万円	33~64位…1万円
9位…10万円	65~128位…5千円
10位…9万円	

### 日本選手権(年1回開催)

1位…300万円	11位…10万円
2位…100万円	12位…9万円
3位…75万円	13位…8万円
4位…50万円	14位…7万円
5位…30万円	15位…6万円
6位…25万円	16位…5万円
7位…20万円	17~32位…3万円
8位…15万円	
9位…12万円	
10位…11万円	

## 賞金獲得へのプロセス



## プロ登録方法



1. 公式予選大会を通過し、本選大会に参加していただく方と、プロ登録を交わさせていただきます。
2. 公式イベントやその他大会における賞金は、すべてプロ登録を済ませた方のみ、お支払い致します。
3. プロ登録を交わしていないアマチュア・プレイヤーは、本選大会に出場することはできませんが、賞金を得ることはできません。

# ファースト・センチュリー突入 5勢力全面決戦の幕が上がる!

赤、黒、青、白、緑の各勢力から40枚ずつ、全200枚のカードで構成される戦略バトル「ディメンション・ゼロ ファースト・センチュリー」シリーズがついに発売!!

すぐに遊びたいという人にはストラクチャーデッキがおすすめです。攻撃重視型の「赤の大陸」と特殊攻撃を得意とする「黒の大陸」の2勢力で構成されています。ゲームに慣れたら、ベーシックパックで自分のデッキを組み上げましょう。防御に長けた「白の大陸」、移動に長けた「青の大陸」、エネルギーの補充に秀でた「緑の大陸」、そのどれを活かすか、すべてはキミ次第——。



## ベーシックパック

税込価格 1パック330円  
パック内容 カード10枚入り  
カード種類数 全200種

## ストラクチャーデッキ ～フレーム・アンド・シャドウ～

税込価格 1,300円  
BOX内容 カード40枚、ルールブック  
ゲームマット

※デッキ1箱の内容は全て同じです。



# Dimension0 ファースト・センチュリー 大好評発売中!!

『ディメンション・ゼロ』の情報がわかる!! 最強のラジオ番組

## Dimension 0 PRESENTS 五味隆典 天下無双

パーソナリティには、ディメンション・ゼロのイメージキャラクターでもあるPRIDEファイターの“五味隆典”選手を迎え、熱く燃え上がる内容をお届けします。(真剣勝負トレーディングカードゲーム)「ディメンション・ゼロ」の最新情報も合わせてお知らせするから、格闘技ファンもカードゲームファンもぜひ聞いてください!!

### パーソナリティ

PRIDEファイター 五味 隆典  
声優 平野 綾  
Dimension 0  
ゲームデザイナー 中村 聡

毎週土曜日PM9:00～9:30  
ニッポン放送(AM1242)

# 爆裂放送中!





オフィシャルホームページ

[www.dimension-zero.com](http://www.dimension-zero.com)

ゲームデザイン：中村聡（遊宝洞）

協力：ニッポン放送、ドリームステージエンターテインメント、ゲームギャザ、ガンホー・オンライン・エンタテイメント

発売元：株式会社ブロッコリー 〒176-0012 東京都練馬区豊玉北5-14-6 東新練馬ビル5F ©BROCCOLI