

開成カードゲームの夜Online

天ぷら ドラフトの秘訣

2021 年 1 月

ドラフトとは

ドラフトとは、カードゲームの遊び方の一つです。ここでは「キューブドラフト」のことを指します。主宰者が独自に選んで持ち寄ったカードの束を、ランダムに、より細かい「パック」と呼ばれる同じ枚数の単位に分け、全員に配ります。その後貰ったパックの中から1枚を選び分け、残りの束を隣の人に回します。隣から回ってきた別のパックについても同じことをします。カードが無くなれば貰った新しいパックでも同じことをします。それをパックが無くなるまで繰り返します。最後に、選り分けたカード達の中から規定の枚数の束を選び分けまして、それで対戦を行うという遊び方です。

このようにルールを文章で書くと複雑そうに見えますが実際にプレイすれば簡単です。

さらに、自分たちの持ち寄ったカードで「デッキ構築」「パック開封」「対戦」三要素による毎回違うTCG体験を味わえ、参加者たちは手ぶらでも遊べる。間違いなくTCG最高の遊び方の一つです。

実際に対戦した動画がこちら

//仮url 出来次第差し替え&提出 <https://youtu.be/9tLHdUcoF3s>

天ぷらドラフトのどこがすごい？

超次元なしのデュエルマスターズのキューブドラフトなので、遊戯王やMTGのキューブドラフトと違い、土地カードやEXデッキカードを別枠で用意しなくてもよく、デュエルマスターズ特有のマナシステムにより何もできず負けるということは極端に少ない。というようにとても初心者優しいシステムなのです。

カード選定の基準として

- 「序盤に大きな差がつくカードを入れない」
- 「同じ役割のカードを複数枚入れる」
- 「デッキによっては役に立たないカードはあまり入れない」

■「カードの能力に分散が大きいカードはあまり入れない」

■「出来るだけイラストが分かりいいカードを入れる（強いカードは強そうな絵柄や、光った物にする）」

というような明確な基準を持っており、明瞭かつ経験者が得をしにくい構成になっております。

//写真とエクセルファイルが入る

最強は誰だ？

//構成員の過去の対戦データをまとめた勝率ランキングが入る

かなり方程式

カードプール調整（デベロッパ）においてKanariko氏が開発した計算式で、ほとんどのカードはこの計算式に当てはめてドラフトにおいてパワーが高すぎないかを検討することができます。

参考までにどうぞ。

《前提》

・クリーチャー、呪文が対象。城やフィールド向けには作っていない（ある程度参考にはなるかも）

・どの能力についても、制限がある、あるいは限られた条件下（革命2や鬼タイムはここに含む）でのみのものなら制約の数×0.2を引く。革命0などの強い縛りは-0.5など、適宜調整。

・相手の生き物全体に与える効果は5体に、自分または両者のにかかる効果は3体にかかるとして計算する（アドバンテージを計算する都合上）。

・バズレンダは下から2,3階級について検証。

《計算式》

①カードの分類、パワー等

- シールドトリガー→倍率1.2倍

- ツインパクト→すべての計算を終えた後で+0.1点を追加して別々に評価。スマッシュバースト、ラストバーストは、呪文面の点を0.5倍して上面に追加。
- 生き物が盤面に並ぶ→2体目以降が並ぶ数×0.5点
- パワーライン補正
 1. ~P3000→0点
 2. ~P6000→0.5点
 3. ~P9000→1点
 4. P9000より上→1.5点
- 打点→ブレイク数×0.5点。焼却はブレイク数×2.2点で計算。
- ブロッカー→0.8点
- スピードアタッカー→0.8点
- スレイヤー→0.8点
- マッハファイター→~P3000なら0.5点、~P6000なら1点、それより上は1.5点
- ブロックされない→0.5点
- ターン終わりにアンタップ→0.8点
- 墓地・マナ等から出せる→1点（コストが変動する場合はそちらも参照）

②相手に干渉しない効果

- ドロー系統→引く枚数×0.5点。
- サーチ系統→捲る範囲とサーチ対象、枚数で評価。枚数×0.7点から追加していく。
 - 捲る範囲があれば+0点、なければ+0.3点。
 - 対象指定があれば+0点、なければ+0.3点。
- マナ加速系統→枚数×0.5点。ただし手札、盤面からの加速は1枚につき0.3点、2枚以上のアンタップ加速は1枚につき0.7点とする。
- マナ回収系統→枚数×0.3点
- プリン系統→対象×0.3点
- 墓地肥やし→枚数×0.2点
- 生き物or呪文の墓地回収→枚数×0.3点。カード回収は0.6点。
- 盾操作→（増えた盾の枚数+1）×0.3点
- 山回復→0.3点

③相手に干渉する効果系

「アド枚数」は（相手の被害枚数）-（自分の被害枚数）で計算する。ただし0は0.5として計算する（デスマーリー等が該当）。

- ハンデス→アド枚数×（0.5+補正值）点
- 補正值→選択ハンデスは-0.2、ランダムハンデスは0、ピーピングハンデスは+0.3
- バウンスorマナ送り→アド枚数×（0.5-制約の分）+0.3点

-
- タップする→アド枚数×0.2点。ターンの始めにアンタップしない場合はアド枚数×0.5点。
 - 破壊→アド枚数×(0.7-制約の分-パワーライン補正)+0.3点
 - 破壊パワーライン→以下の補正値を破壊時の点に加える。括弧内でないことに注意。
 - 3000以下で-0.3、6000以下で-0.2、9000以下で-0.1、それより上は-0（つまり実質破壊）。

④常時効果

・発動条件が存在するもの→(効果の評価値+0.2)×効果発動ターンの期待値(←多目に見積もった方が良い)

- 除去耐性系
 - 場を離れない系→1.2点
 - 攻撃されない系→0.8点
 - 選択されない系→0.8点
- ロック、妨害系(つまり全体に及ぶもの。効果を受ける生き物の数は考慮しない)
 - 召喚、呪文ロック→2点
 - タップイン召喚→1.7点
 - マナタップイン→0.8点
 - 攻撃できない→1.7点
 - 踏み倒しメタ→0.5点

⑤踏み倒し系

1. 制限なし→1.8点
2. コスト8以下→1.5点
3. 5以下→1.3点
4. 3以下→1.0点

【点数凡例】

1. コスト引く1.5点が限度。6コスト以上は引く1.0点。
2. ジャスミン→0.5点
3. 青銅の鎧→1.0点←ハルカスも1.0点になる。
4. コモリ→1.3点
5. ナマケイラ→5.3点(アバレチェーン2回使うと仮定)
6. スターリースカイ→5.1点
7. ゼブルエ→5.4点/0.7点

《悪いところ》

- 任意効果が計算できない。
- アマテラスやネオックスなどの山札から踏み倒すタイプ、侵略など一部の効果が計算しづらい。
- 効果が多いカードが過大評価される。
- バズレンダや全体除去などの複数回効果が出るものは大体ちょっと点がおかしくなる（低くなりがち）。
- 踏み倒しメタ→0.5点