

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、それに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はこちら

//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が極端に少ない。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。

カードリスト

天ぶらドラフト 5色Ver.1		
光 36種	水 51種類	闇
ロジックサークル	水面護り ハコフ/蓄積された魔力の縛り	死神術士デスマーチ
奇石 ミクセル/ジャミング・チャフ	エメラル	特攻人形ジェニー
月下の感情なきキカイ	ブレイン・ブック	レイノ・ウツシバ/また引きずり込まれる〜
黙示賢者ソル・ハバキ	シークレット・クロックタワー	デッドリー・ラブ
殉教の翼 アンドロ・セイバ	スパイラル・ゲート	ルソー・モンテス/法と契約の秤
緑知銀 フェイウオン	望呪 ゴンバドゥ	福腹人形コダマンマ
光牙忍ハヤブサマル	サイバー・チューン	停滞の影タイム・トリッパー
黙示護聖ファル・ピエロ	カシス・ソーダ/♥あたしたちがみんなに元気を届け〜	ローズ・キャッスル
魔光王機デ・バウラ伯	転生プログラム	どんだん掘るナウ
奇石 ベイブレンラ/スーパー・エターナル・スパーク	新隠テンスアイ・ジャンニ	改造治療院
龍装者 シャイニー/エッジ・スパーク	アクア・スーパーエメラル	暗黒鍾 ヘルミッション
Dの楽園 サイケデリック・ガーデン	アクア煽動兵 バードマン	墮魔 グリガン
音惑の精霊龍 エメラルーダ	アルファゴリラー	凶鬼33号 ブースト
セラの天使	望呪 カージグリ	呪いのシカバネ・キタロウ
光器 パーフェクト・マドンナ	歩く肅路 コバンザ	解体人形ジェニー
DNA・スパーク	ファボレオン	白骨の守護者ホネンビー
龍装の調べ 初不/ホーリー・スパーク	敵智の聖騎士 スクアーロ/エナジー・ライト	汽車男
無敵城 シルヴァー・グローリー	ストーム・クロウラー	cranium clamp(相手選択のスケルトン・バイス)
アポカリプス・デイ	第4新都市 ウツボイド	ルドルフ・カルナック
聖霊王アルカディアス	エビデンスバード	地獄の門番 デスマーリー
ヘブンス・ゲート	フォース・アゲイン	秩序の意志
青守銀 ダンケ	サイバー・ブレイン	九番目の旧王
無双の縛り 達四/バシフィック・スパーク	遠宮龍 タマテガメ/時を御するブレイン	盗掘人形モルリス
マスター・スパーク	ドンドン吹雪くナウ	マッド・デーモン閣下/デーモン・ハンド
奇石 ルドルゴ	ドンドン吸い込むナウ	ツルハシ童子
時間龍 ロッキンスター	蒼神龍ヴェール・バビロニア	凶刻の刃狼ガル・ヴォルフ
聖闘の精霊龍 セイント・カイザー/ライブラ・シールド	ガチャンコ・ガチスカイ	龍神ヘヴィ
龍聖霊ウィズダムフェウス	ホーガン・ブラスター	地獄門デス・ゲート
革命天王 ミラクルスター	埋没のカルマ オリイブオイル	黒神龍オドル・ニードル
光牙王機ゼロカゲ	サイバー・N・ワールド	阿修羅ンチュラ/傀儡が来る!
龍蒼者 ゼブルエ/ローゼス・ブルーム	アクア・サーファー	黒神龍グールジェネレイド
龍装の悟り 天命/ヘブン・デ・エンドレーサ	第六戦街 ラヴ・ガトラー/漆黒の裏六戦街	魔刻の新将オルゼキア/訪れる魔の時刻
革命龍 スターリースカイ	新隠蒼頭龍バイケン	鬼札ヶ島 百鬼夜城
龍聖霊ウルフェウス/ヘブンの衝撃	蒼狼の始祖アマテラス	冥王の牙
煌メク聖晶 穹楼/ピスティック・マース	シンカイサーチャー	邪眼皇ロマノフⅠ世
奇跡の精霊ミルザム	ASAPブライオリス	真実の名 ビバ・ラ・レヴオリュション
干家の精霊 ネメス・テーベ	コスバンダメノッド	復活の黒腐龍 グルゲール

火	自然	多色	
スーパースチーム・ハエコロリ	冒険妖精ボレゴン	雪溶の鎖/壁牛の一撃	緑黒
モモダチ キャンベロ	ローラー雪だるま	虹色妖精ボミリン/レイニー・アトラス	緑青
スニーク戦車 オーリー/トゲ玉・キャノンボール	わかりミニア♥	魔光騎聖ブラッディ・シャドウ	緑青
U・S・A・BRELLA	霞み妖精ジャスミン	珊瑚妖精キュリ	緑青
マグナム・ルビア/クリムゾン・チャージャー	フェアリー・ライフ	無頼聖者サンフィスト	緑黄
爆煽動 アイラ	再生妖精スズラン	不死妖精ベラドアネ	緑黒
隻眼の粉碎脚ボン吉	リツイーギョ #桜 #満開	圧破の鎖 ナグルキツネ	緑黄
新導バット	幻緑の双月/母なる星域	ドクバリ変怪	赤黒
IPPON釣吉	フェアリー・トラップ	両断のスカルセドニー	緑黒
暴走 ザバイク/ブンブン・パースト	天真妖精オチャッピィ	腐敗電腦ディス・メルニア	青黒
その子供、凶暴につき	青銅の鎧	眼鏡妖精コモリ	緑青
ボチボチ旦那	ファビュラ・スネイル/ゴルチョップ・トラップ	獵奇と耽美の人形劇	白黒
爆走鬼娘モエル・ゴー	神秘の宝箱	フェアリー・シャワー	緑青
ゲキトツ汽車 アイアン/ボット・ショット	モモダチ モンキッド	邪邪!不死樹MAX	緑黒
鳳翔竜騎ソウルビアレイジ/高貴なる魂炎	密林の総督ハックル・キリンソーヤ	金属器の精獣 カーリ・ガネージャー	青赤
轟く侵略 レッドゾーン	ラ・トビ・トール/ケンドリック・ハーヴェスト	猛禽剣兵チックチック	青赤
デモニオ八金棒 黒縄棍	カワモリデン/リーフストーム・トラップ	轟音 ザ・ブラックV	赤黒
デュアルショック・ドラゴン	天体かんそ君	フェニックス・ライフ	緑黄
龍神メタル	暴れ馬「黒皇号」	レインボー・スパーク	青黄
鬼カイザー「滅」	ハロウィンズ・カーニバル	知識の精霊ロードリエス	青黄
ボルバルザーク・紫電・ドラゴン	結界するブローケン・ホーン	轟壊!切札MAX	赤緑
ボルメテウス・ホワイト・ドラゴン	掘師の銀	飛散する斧 プロメテウス	青緑
ボルシャック・ドギラゴン	進化の化身	無頼勇騎ウインドアックス	赤緑
アーチャー・チュリス/ボルカニック・アロー	ライフブラン・チャージャー	青寂の精霊龍 カーネル	青黄
破壊者 シュトルム	コンダマ/魂フェミドロ	一族 ミア・ダママ	緑黄
熱血龍 ガツント・ダイバランチ	アラゴト・ムスビ	アリキンオンエア	緑青
無限超邪 クロスファイア	駿足の政	鎧垂の咆哮キリュー・ジルヴェス	緑赤黒
竜皇バルガライザー	キューデン・トラップ	爆裂遺跡シシオー・カイザー	赤緑
メガ・デストロイ・ドラゴン	侵革目 パラスラプト	荒舞の鎖 ナマケイラ	緑黄

最強は誰だ？

	天ぷら	きしろぎ	ポテックス	本名	かわはる	かなりこ	くわがた	JT	せいかい
勝利数合計	2	5	10	3	8	14	2	1	0
勝率	66	62	62	60	53	50	40	33	0

勝率は発案者の天ぷら氏が一位でした！

かなりこ方程式

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→以下の補正值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。
- アマテラスやネオン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