

Phantom Magic

VISION

千葉公認大会求聞史紀

～初級者編～

目次

目次.....	- 1 -
はじめに	- 2 -
1. 本テキストの目的	- 2 -
2. あいさつ	- 2 -
アドバンテージについて.....	- 3 -
1. カードアドバンテージ	- 3 -
2. その他のアドバンテージ	- 5 -
3. 主なアドバンテージの関係性	- 5 -
カウンターについて	- 7 -
1. カウンターとは?	- 7 -
2. カウンターの有用性.....	- 7 -
3. カウンターカードの種類分け	- 8 -
プレイングについて	- 10 -
1. TCG で勝敗を左右する要素	- 10 -
2. 具体的なプレイング	- 10 -
サイドボーディングについて	- 13 -
1. サイドボードの種類	- 13 -
2. アグレッシブサイドボード	- 13 -
3. ディフェンシブサイドボード	- 13 -
あとがき	- 16 -

はじめに

1. 本テキストの目的

本テキストは VISION の初級者を対象に TCG の奥深さを知り、より一層 VISION を楽しんでもらうために作成されたものである。

2. あいさつ

皆様こんにちは。この度は第 7 回 VISION 千葉公認大会に参加していただき、誠にありがとうございます。

最近では定期的に大会参加して下さる方も増え、VISION 全体が大きく盛り上がっていることをとても喜ばしく思っています。

一方で、TCG の経験が無いために大会に参加しても勝敗に拘らず淡々としていたり、勝つことができず悔しい思いをしたりしている方もいるのではないかと思っています。

今回このテキストを発行するに至った理由として、そのような方々に TCG の奥深さや大会で勝つために努力することの楽しさを知ってもらいたい、そして勝った時の充足感を味わってほしいと思ったということが挙げられます。

単に仲間内で仲良くやる VISION も一つの楽しみ方だとは思いますが。

しかし、折角「大会」という高みを目指す機会が数多く与えられているのですから勝敗に拘り心を熱くさせる一日があってもいいのではないのでしょうか。

このテキストは勝敗に拘るための知識や考え方を筆者なりにまとめ、皆さんが「優勝」という栄光を掴むまでの手伝いを少しでもできればと提供する次第です。

尚、本テキストの対象は「初級者」となっており、定義としては VISION のルールを最低限理解している方に限られます。

これから VISION を始めようという「初心者」に向けた内容ではありません。

また、「中・上級者」であれば自然と実行ないし意識していることばかりです。

それらを理解した上で読み進めていただき、必要であれば周囲に広めていただけたら幸いです。

それでは、このテキストが貴方の VISION ライフをより一層充実させることを願って。

アドバンテージについて

言葉の意味としては「優位性」です。

TCGでのアドバンテージとは対戦相手に対してどれほどの優位性を得たのか、もしくは失ったのかを指します。

ゲームのルールによってアドバンテージの質、重要さは異なりますが大抵のゲームで最も重要とされるのがカードアドバンテージです。

カードアドバンテージはボードアドバンテージとハンドアドバンテージを纏めた用語です。

1. カードアドバンテージ

1-1. ボードアドバンテージとは

ボードアドバンテージとは場に出ているカードでの優位性を指します。

通常、お互いのプレイヤーはキャラクターを場に出して効果を使用したり戦闘を行ったりしてゲームを進めていきます。

同等の質を持つキャラクターが同数場に出ている状況ではどちらのプレイヤーもボードアドバンテージを得られていません。

また、呪符や世界呪符などでもボードアドバンテージは変わってきます。

1-1-1. ボードアドバンテージを得るには

では、ボードアドバンテージを得るにはどうすればよいでしょうか。

実に簡単なことです。

一つは、相手より多くのキャラクターを場に出すことです。

例えば手札の「妖魔の眷属」を使用することで本来1ターンに1枚しか場に出せないキャラクターを2枚場に出すことができます。

相手が1ターンに1枚ずつ場にキャラクターを出していた場合、これでボードアドバンテージを得たこととなります。

もう一つは、手札のカードや場のカードの効果を使用して相手キャラクターを場から除去してやることです。

例えば手札の「死符『ギャストリドリーム』」を使用して相手のキャラクターを1枚除去してやれば、場での優位性を得ることができます。これがボードアドバンテージです。

他にも、「西行寺 幽々子(5弾)」をプレイして相手の低ノードキャラクターを除去することでボードアドバンテージを得ることができます。

特にこの場合は、相手のキャラクターを減らしつつ自分の場のキャラクターを増やしたのでボードアドバンテージとしては2枚分です。

但し、前ページの例はどの場合もボードアドバンテージは得ていますがハンドアドバンテージを失っています。

ハンドアドバンテージについては次の項目を参照願います。

ハンドアドバンテージを失わず、ボードアドバンテージを得ることも可能です。

例えば「風見 幽香(5弾)」の効果を使用して相手キャラクターを場から除去すればボードアドバンテージを得ることができます。

つまり、自分の場のカードを増やすか相手の場のカードを減らすかすればボードアドバンテージを得ることが可能ということです。

1-2. ハンドアドバンテージとは

ハンドアドバンテージとは手札における優位性を指します。

手札の枚数が多ければ選択肢も多く、ゲームを有利に進めることができます。

1-2-1. ハンドアドバンテージを得るには

では、ハンドアドバンテージを得るにはどうすればよいでしょうか。

基本的な考え方はボードアドバンテージと同様です。

一つは、手札を増やすことです。

「強引な取引」を使用することで手札を1枚消費して2枚得ることとなり、差し引き1枚分のハンドアドバンテージになります。

「新史『新幻想史』」を使用すれば手札1枚消費の3枚ドローで2枚分のハンドアドバンテージです。

もう一つは、相手の手札を減らすことです。

といってもこちらもカードを使用して相手の手札を減らすのではアドバンテージは得られません。

例えば「情報戦」を使用することで相手の手札を見て1枚破棄できますが、こちらも「情報戦」を失っているので実際にハンドアドバンテージを得ているわけではありません。

(但し、相手の手札を知ることでの後の展開を有利に進めることができるという点で、情報アドバンテージを得ていることになります。自分のデッキタイプや局面によってはこれが非常に重要になります。)

自分の場に「風見 幽香」がいる状態で「横溢」を使用した場合、自分は「横溢」1枚の消費ですが相手は手札2枚を失います。

これで1枚分のハンドアドバンテージを得ていることになります。

また、「犬走 椋(7弾)」の効果で相手の手札を破棄した場合、自分は0枚の消費で相手は手札を1枚失っているため1枚分のハンドアドバンテージです。

つまり、自分の手札を増やすか相手の手札を減らすかすればハンドアドバンテージを得ることが可能ということです。

2. その他のアドバンテージ

2-1. ライフアドバンテージ

ライフ差によるアドバンテージです。

これは非常に分かりやすく、ライフがより多い方がアドバンテージを得ていることになります。

多くの場合、他のアドバンテージを犠牲にしてライフアドバンテージを得ます。

但し、ライフが0になるまで決定的な負けではないため、あまりライフアドバンテージは重要視されません。

ライフアドバンテージを重視するカードには「風見 幽香(5弾)」があります。

2-2. ノードアドバンテージ

ノード差によるアドバンテージです。

ノードアドバンテージをカードアドバンテージの一つとしてみなすこともあります但しここでは別物として扱います。

ノードはマナチャージやグレイズで比較的容易に増やすことができるため、アドバンテージが変動しやすいと言えます。

但し、マナチャージはあくまで自ターン限定の効果であるためノード不足をすぐに解消できるわけではなく、1ターンの遅れが勝敗を決めてしまうことも多々あります。

例えば、6コスト支払ってプレイされた「レミア・スカーレット(1弾)」を「しんぬ」でカウンターした場合、お互い手札を1枚消費している点は同じですが支払ったコストに大きな差があります。

ノードが少なければ続けて大型のキャラクターを出すことも難しくなりますし、手札に除去があってもノード不足で使えないということも起きてきます。

ノードアドバンテージを有効活用した最たる例がノードロックということになります。

3. 主なアドバンテージの関係性

デッキの種類にもよりますが基本的なアドバンテージの重要性は以下の通りです。

カードアドバンテージ \geq ノードアドバンテージ $>$ ライフアドバンテージ

相手プレイヤーにダメージを与える主な要因はキャラクターによる攻撃であり、相手の行動を阻害

するのは手札の妨害カードです。

つまり最も重要なのはカードアドバンテージです。

しかし、VISIONはコストを支払うことでノードの量が頻繁に増減するためカードアドバンテージと同じくらいノードアドバンテージも重要です。

お互いの手札のカードパワーが同じくらいならばノードアドバンテージを得ている側がより多くのカードを使用できる点で優位に立つことができます。

但し、スペルに関しては術者が存在することでコストを無視することができるためノードアドバンテージに縛られないこともあります。

最後にライフアドバンテージですが、どれだけのライフアドバンテージを得ても最後の1点が与えられなければ意味がありません。

ライフアドバンテージは主にカードアドバンテージを得るために失う場面が多くあります。

「新史『新幻想史』」や「抑制『スーパーエゴ』」などがその例です。

カウンターについて

1. カウンターとは？

一般的に「相手のカードのプレイに対してそれを打ち消し無効にするカードや効果」の事を指します。

「作戦阻止」を代表とし、「断罪裁判」や「魔力掌握」など多くのカウンターカードがあります。古くからのTCGプレイヤーにはパーミッションとも呼ばれています。

2. カウンターの有用性

2-1. スpell、コマンドを抑止する汎用性の高さ

Spellやコマンドには様々な効果があります。

例えばSpellであれば

死符『ギヤストリドリーム』を代表とするキャラクター除去。

光撃『シュート・ザ・ムーン』を代表とするハンデス。

神槍『スピア・ザ・グングニル』を代表とする装備。

等というように。

そしてそれらの効果を抑制するにはそれぞれのアンチカードが必要になります。

キャラクター除去に対するアンチである「覚醒」

ハンデスに対するアンチである「閉ざされた瞳」

装備に対するアンチである「破壊の目」

等々。

カードの種類だけ効果は存在し、その全てを抑止することはできません。

しかし、カウンターカードを使用すればどのような効果であろうとプレイ自体を無効にして破棄してしまえるので非常に汎用性が高いことが分かります。

例になりますが上記三種類のSpell全てに対して、「是非曲直斥の威令」があればどのSpellを使われても効果を抑制することができます。

2-2. 効果を発揮させない

カードの中にはプレイされて場に出ることによって発する効果を持つカードもあります。

西行寺 幽々子(5弾)

符ノ唄“八雲 紫”

毒符『樺黄小町』

これらのキャラクターとして場に出るカードはプレイされて場に出た時に効果を発揮します。

そして効果を解決した後は通常のキャラクターとして場に残るため、場に出てからでは対処が遅

ということになります。

そのような効果を阻止するためにも、カウンターは有効です。

2-3. コスト差からノードアドバンテージを得ることができる

大抵のカウンターカードは1~2コストで使用することができます。

そして強力な効果を持つカードや戦闘力が高いキャラのプレイコストは3コスト以上であることがほとんどです。

カウンターは比較的ノードアドバンテージを得やすいと言えます。

3. カウンターカードの種類分け

各カウンターカードの詳細については公式データベース等を見て自分で調べていただくとして、ここではカウンターカードを実戦的に種類分けしてみます。

▼メインカウンター:メインデッキに投入するカウンターカード。色々なデッキタイプに対応するため汎用性が重視されます。

「断罪裁判」…ノードコストが高めなもの、全ての種類のカードをカウンターできる万能カード。

「是非曲直斥の威令」…断罪裁判より一回りノードコストが低くスペル、コマンドをカウンターすることができるため使いやすさは随一。

「瞋怒」…多くのデッキにおいて軸となるキャラクターを出させないというのは一種類のみのカウンターであっても強力。

「作戦阻止」…コマンドのみのカウンターカードだが、その性質上カウンターをカウンターすることができる。ノードが3と低いのも使いやすい。

「ブロッケン妖怪」…効果範囲がプレイヤー、手札、デッキ、冥界に及ぶ効果を持つスペル、コマンドをカウンターできる。ドロウ、サーチ、ハンドスと対応カードは意外と多い。

▼サイドカウンター:サイドボードに投入するカウンターカード。汎用性は低いものの特定の状況、相手に強いカードです。

「魔力掌握」…術者がいないスペルのみとカウンターできる範囲こそ狭いが2ノードで使用できるためノードロックや速攻のコンボデッキに対して。

「鶴の鳴く夜」…カウンターできる範囲はコマンドとスペルだが相手ターン限定で、カウンターしたカードがターン終了時に相手の手札に戻ってしまうため基本的には時間稼ぎとして使用。ノードコストが0で使用できるため、ノードロックや速攻相手に。但し「結界『生と死の境界』」が場に出ているとカウンターしたカードは手札に戻らないため相手ターン限定ながらも高性能カウンターとして運

用可能。

「ディゾルブスペル」…カウンターに対してのアンタッチャブルを持つものの、相手にドロウを与えてしまう。その性質上、そのスペルさえカウンターできれば、という状況で採用するのが好ましい。スペルが決め手のコンボデッキに対して。

「カタディオプトリック」…カードの種類は問わないが「対象」によってカウンターできるカードが制限されている。ハンデスやプレイヤーへの直接ダメージ、冥界除外などである。ハンデスはともかくその他のカウンターできる効果を考えるとコンボデッキに対して使用することになるだろう。

プレイングについて

1. TCGで勝敗を左右する要素

TCGは運が大きく勝敗を左右するゲームです。

かといって完全に運のみで勝敗が決まるわけではありません。

まず、任意のデッキを用意する時点で構築力によって差が出てきます。

更にゲーム中のカードの使い方、所謂プレイングでも差が出ます。

そして序盤の展開や接戦時等、運が大きく関わります。

主に勝敗を左右する、構築・プレイング・運の三要素は勝利を目指すのであれば意識せざるを得ない部分です。

上記三要素の割合は人によって違います。

構築4・プレイング4・運3とする人もいれば構築1・プレイング3・運6とする人もいます。

ですが、例えどのような割合を付けるにしろプレイヤーが努力できる部分は構築とプレイングしかありません。

ここでは代表的なプレイングについて具体例を挙げて説明していきます。

2. 具体的なプレイング

プレイングとは具体的にどういうことなのか、というと、効果的なカードの使い方、という意味です。

VISIONでは干渉によって相手の行動に割り込んで自分が行動することができます。

その場で使えるカードや効果を駆使して先の展開を見据えた行動をすることで勝利に近づいていくのです。

但し、相手の行動に干渉してのプレイングはお互いの場や手札等の状況で複雑に変化していくので正解はその状況でないと出せません。

また、ゲームには勝ったもののプレイングとしてはミスであることなどもあります。

ゲームが終わったら自分のプレイングを思い出して振り返ってみたり、対戦相手と検討することも大切です。

◆「強引な取引」+「流星祈願会」

これは自身の「強引な取引」のプレイに干渉で「流星祈願会」をプレイし、合計4ドローをするというものです。

例えば相手の手札が5枚、こちらの手札も5枚という状況で「流星祈願会」をプレイしてしまうと解決時の手札の枚数差は1枚であるため1番効果の無作為ハンドスとなってしまいます。

また、「強引な取引」を先にプレイしてしまうと手札の数が多くなってしまい、「流星祈願会」の効果自体が使えなくなります。

しかし折角「強引な取引」があるのだからカードを引いて展開を有利にしたい。

そんな時にこそ干渉をするべきです。

プレイ手順としては

- ①「強引な取引」をプレイ。
- ②対戦相手に干渉があるかどうかを確認する。
- ③対戦相手に干渉が無ければ自分で干渉し、「流星祈願会」をプレイ。

解決手順としては

- ①「流星祈願会」を解決。2枚のカードをプレイしたこちらの手札は3枚、相手の手札は5枚なので2枚ドロウ。
- ②「強引な取引」を解決。2枚ドロウ。

このプレイングは「強引な取引」を「新史『新幻想史』」にしても応用可能です。

また、「紅葉狩り」などのキャントリップドロウが付いているコマンドでも応用可能です。

◆ドロウカードに対するカウンター

基本的にドロウカードに対してカウンターしてはいけません。

例えば「強引な取引」を「是非曲直斥の威令」でカウンターしたところで毎ターンのドロウは行われるため、あまり意味がありません。

それに、「強引な取引」で引いてくるカードが必ずしもカウンターしなければならないカードとは限りません。

「強引な取引」をカウンターして次のターンに引いてきた「死符『ギャストリドリーム』」をカウンターできないよりは、「強引な取引」で引かせて「死符『ギャストリドリーム』」をカウンターした方が実質的な被害は抑えられます。

但し、例外もあります。

「ブロッケン妖怪」は相手の効果を無効にして2コストでこちらが2ドロウできるためコストが払えるならば払うべきです。

相手の手札が1枚か2枚で次のターンか2ターン後には倒しきれ、というような圧倒的優勢な時には迷わずカウンターするべきです。

◆「禁忌『フォービドウンフルーツ』」

サイドボードに最も高い確率で採用されているであろう「禁忌『フォービドウンフルーツ』」ですが、キャラクターが少ないデッキや連結を主体とするデッキには特に有効です。

当然、自分のデッキが「禁忌『フォービドウンフルーツ』」に弱いと分かっている場合は対策カードである「閉ざされた瞳」や「禁弾『カタディオプトリック』」等をサイドから投入したりするでしょう。

しかし相手が「禁忌『フォービドウンフルーツ』」を使う前に必ずしも対策カードを引けるわけではあ

りません。

それでも手札に重要なカードが来てしまった場合、敢えてノードにセットすることで除外されるのを防ぐことができます。

また、手札に無い場合でもキャラクターであれば「黄泉の舟」を干渉で使用して冥界に送ることもできます。

ー「騒霊三姉妹チーム」と「禁忌『フォービドウンフルーツ』」ー

キャラクターの連結で最も使用率が高いと思われるのが「騒霊三姉妹チーム」ですが、「ルナサ・プリズムリバー」を除外してしまえば同時に「騒霊三姉妹チーム」を封じることもできるため「禁忌『フォービドウンフルーツ』」は天敵であるともいえます。

「騒霊三姉妹チーム」側は「ルナサ・プリズムリバー」が手札に来てしまった場合、ノードにセットすることで除外から免れることができます。

また、「禁忌『フォービドウンフルーツ』」で除外するキャラクターを宣言するのはプレイ時であるため、干渉で黄泉の舟を使用することでデッキに残っている「ルナサ・プリズムリバー」を除外せずに済みます。

「禁忌『フォービドウンフルーツ』」側は上記のプレイングを考慮した上で、敢えて「ルナサ・プリズムリバー」ではなく「騒霊三姉妹チーム」を宣言することもできます。

特に手札に黄泉の舟があると読んだ場合は「騒霊三姉妹チーム」を宣言することで少なくとも「騒霊三姉妹チーム」は無力化することができます。

「騒霊三姉妹チーム」のデッキには「秘密結社」などのリアニメイトが入っていないことが多いため、除外を嫌って「騒霊三姉妹チーム」を「黄泉の舟」で冥界に送られても問題はありません。

勿論、「水符『河童のポロロッカ』」でデッキに戻されることはありますがそのころにはターンも経過し、対処できるカードも引けていることでしょう。

サイドボーディングについて

1. サイドボードの種類

大会に参加する際に使用する10枚のサイドボードですが、どのようなカードを入れるのが効果的かの判断は難しいものがあります。

環境やデッキによって違うこともあり、どれが正解というのは存在しませんがある程度の方向性や考え方は持っておくべきです。

一口にサイドボードといっても2種類あり、アグレッシブサイドボードとディフェンシブサイドボードとされています。

2. アグレッシブサイドボード

サイドボードのカード全てをメインデッキと入れ替えることでメインデッキとは全く別のコンセプトを持ったデッキにする為のサイドボードです。

サイドチェンジ前と後で戦術や勝ち筋がガラッと変わるため、相手のサイドチェンジを無効化することができます。

但し、サイドボードの枠を全て使用するため、サイドチェンジ前と後でどちらも不利なデッキにはなす術なく負けることも珍しくありません。

また、10枚と少ない枚数でデッキの性質を変えるため、デッキ構築の段階から考えて構築する必要があり上手く戦えるデッキにすること自体が難しいサイドボーディングです。

3. ディフェンシブサイドボード

こちらが一般的なサイドボードであり、主に苦手デッキへの対策や流行のデッキへの対策カードを入れることとなります。

コンボデッキであれば相手に対策してくることを前提に更に対策カードを入れるアンチサイドボードとしての側面もあります。

3-1. ディフェンシブサイドボードの考え方

対策カードを入れる、と言ってもいきなりでは何を対策するために何を入れるのか、見当が付きません。

そこでまず、現存する主なデッキタイプを考えてみましょう。

・コントロール

マナチャージを基点としてカードアドバンテージを重視するデッキタイプ。

性質上、重速となることが多いがそれ故の安定感が特徴。

- ・ノードロック

相手のノードを制限し、自分だけ場を展開していくデッキタイプ。

攻撃によるグレイズを避けるため「プリズムリバー」との組み合わせが一般的。

- ・ワンショット

一度やターンの攻撃で25点以上のダメージを与えて勝つデッキタイプ。

コンボパーツを揃えるために中速以降となることが多いが「財宝『ゴールドラッシュ』」と

「新難題『ミステリウム』」の組み合わせは速攻と同等以上の速さで勝負を決める。

※2010/10/09付けで「財宝『ゴールドラッシュ』」にエラッタが適用され、実質不可能になった。

- ・ビートダウン

継続的に攻撃してダメージを与えていくデッキタイプ。

主に速攻から中速で場のキャラクターが途切れないう攻撃してくる。

他にもフルバーン(直接ダメージ)、ライブラリーアウト(山焼き)等とコンボデッキに分類される物が数多くありますがここでは割愛します。

まずは自分の使用しているデッキがどのデッキタイプを苦手としているかを調べます。

例えば、自分がコントロールを使用しているとして考えてみましょう。

コントロールは序盤をmanaチャージで安定させ中盤以降の各種ハンデス、除去によってアドバンテージを得ていくデッキです。

即ち、序盤はあまり動くことができず、更にmanaチャージ持ちのキャラクターを除去されてしまっは安定しないということです。

そう考えると上記デッキタイプではノードロックが苦手、ということになります。

3-2. 具体的な対策

コントロールは強力なカードで場や手札をコントロールし、アドバンテージを得ていくためノードが必要不可欠です。

相手のノード破棄からノードを守ることができるカードが対策になります。

- ・「障壁」

また、ノードが破棄されてしまっても低ノードでノードを一気に増やすことができるカードでも対策になります。

- ・「勇み足」

- ・「豊符『オウトシハーベスター』」

更に、目標を取るノード破棄カードである「仙符『鳳凰卵』」や「秋符『フォーリンブラスト』」は干渉で目標を喪失させることで不発になります。

- ・「紅葉狩り」

上記対策カードでノードは確保できたとします。

しかしこれだけで対策は万全でしょうか？

「プリズムリバー」はノードロックをしなくても中々に強いデッキです。

奇襲での展開力、グレイズ0によるローリスクな攻め。

各種スペルによるサーチ&リアニメイト。

効果使用による除去回避能力及び「ルナサ・プリズムリバー」の強化。

「騒霊三姉妹チーム」によるダメージの水増し。

例えコントロールデッキだとしてもコストのかかる単体除去ばかりでは物量に押されて負けてしまうこともあるでしょう。

従って、「ノードロックプリズムリバーデッキ」を対策するには前述のノード確保に加えて全体除去カードが必要になってきます。

もちろん、メインデッキに複数の全体除去が入っているのであればサイドボードにはノード確保のカードだけで問題ありません。

しかし、除去とノード確保カードにも相性があります。

有効的な組み合わせを挙げてみましょう。

・「障壁」or「紅葉狩り」+「禁忌『フォービドウンフルーツ』」

序盤のノード破棄を凌ぎつつデッキと手札から主要カードを除去するタイプです。

「勇み足」や「豊符『オトシハーベスター』」では既に相手がキャラクターを展開している状態なので「禁忌『フォービドウンフルーツ』」とは相性がよくありません。

・「勇み足」+「法界の火」

攻撃してきた相手キャラクターを確実に除去するタイプです。

「プリズムリバー」はグレイズが0であるためにほぼ確実に攻撃してきます。

その攻撃に対して「勇み足」でノードを増やし、「法界の火」で確実に除去する。

ゲームから除外されるため、リアニメイトや連結に強いのも強力。

その他、有効な全体除去には「恐ろしい波動」や「疾風『風神少女』」などがあります。

また、全体除去ではなくても「西行寺 幽々子(5弾)」は低ノードキャラクターを除去しつつ場に出て防御4の壁になることができるためノードさえ間に合えば対抗手段としては優秀です。

あとがき

皆様改めましてこんにちは。

ここまでお読みいただきありがとうございます。

本テキストはいかがだったでしょうか？

思い付きから発行まで時間が無く、内容もそこまで多くはないのですが少しでも皆様のお役にたてれば幸いです。

また、本テキストを読んで「こんなの当然」と思っている方がいると思います。

確かに別 TCG を既にやっていて VISION を始めた方はそう思うかもしれません。

しかし、同人ということもあってか大会でもフリープレイと同様のプレイスタイルで臨む人は少なくありません。

そのようなスタイルが悪いとは言いません(プレイスタイルは自由です)が、筆者としては大会という唯一人の勝者を決める場では真剣勝負であるべき、と考えています。

これは筆者のエゴですが、大会に参加する全ての人が大会参加時には全力で「優勝」を目指してほしいと思っています。

全力で何かに臨む、というのはそれだけで価値があるものだと思います。

友人たちと切磋琢磨し、大会で知り合った仲間と競っていく喜びは現代社会においてなかなか得難いものです。

ぜひ皆さんも一東方ファンとして、一 TCG ファンとして VISION に熱を注いでいきましょう。

それでは最後に、VISION 千葉公認大会主催のプロフィールを掲載します。

■RN■KLY

■本名■松村航輔

■血液型■A型

■生年月日■1988年4月18日(22歳)

■趣味■対戦ゲーム・インターネット・麻雀・その他多すぎて書けない

■TCG歴■一応遊戯王から(真剣にやりだしたのはGWから)

■職業■IT関係会社員

■出没場所■主に首都圏(千葉、東京)

■対戦において思うこと■

●とにかく勝つことが全て。魅せるためのプレイはしないし、要求されてもできない。

強いカードがあれば率先して使い、ワンキルコンボだろうとノードロックだろうと、強い状況なら狙う。負けた時に言い訳をしたくないから。それをやっていたら勝っていたのにと思いたくない。

●「寒い」「つまらない」「卑怯」「エラッタ」「調子が悪い」。これは自分の中のタブー。

負けた時の言い訳にしかならないからだ。相手に暗黙の了解を押しつけて、それにそぐわない相手に対して批判して安心感を得る為の言葉。

自分の価値観を押しつけるなら、最初から一人用のゲームでもやってる。価値観は自分の中にだけあるもので、違う価値観同士をぶつけることにこそ対戦の醍醐味がある。

「ゲーム＝ルールの中の遊び」なのに、それ以上の外部ルールを加える必要はない。ゲーム上では何をやっても「ルール内」。ルールの中では自由なのだ。

負けて悔しければ勝つためになんでもやればいい。逆に自分がその手の言葉を言われると「してやったり」という感じである。

●「たとえ試合に負けても、内容で勝てばいい」と言う人がいるが、オレには意味がよく解らない。そういう試合が100試合続いたとして、その人はまだ同じ事を

言っていられるのだろうか？内容で勝っても、100試合負けてると言う現実はどうでもいいのだろうか？たまたま勝てばいい、なんてムシのいいことを言う奴は、

何を考えて生きているのか疑問に思う。そもそも、内容で勝つってどういう勝ち方なんだろう？

●自分は強くないとは言わない。今まで倒してきた人に対して失礼だから。それに、「自分は弱いから」と思って対戦していても、そこに理論や哲学はあり得ない。

そこにあるのは負けた時の言い訳に事欠かない自分だけである。そんな考え方で勝っても、相手に失礼だ。

■コメント■

「はじめに」～「サイドボーディングについて」、「あとがき」と編集を担当したKLYです。つーか全部じゃねーか！自分の思いつきで突如始まったこのテキストを発行する計画。始まったといっても大会一ヶ月前まで二人には隠してたんですがw 色々と言いたいことはありますがスペースが無いw それではまた千葉公認大会で！

(このページの元ネタ:総師範 KSK のプロフィール)元ネタ知ってる人は僕と握手！てか格ゲー語ろう。

■RN■ミナルテ

■本名■あいつには72通りの名前があるが・・・、まあいい。

■趣味■ゲーム、読書(ラノベ)、運動、プロ弄り

■TCG歴■10年くらい？

■TCG類■VISION、ヴァイス、遊戯王、MTG

■デッキ■守矢、コントロール、ハイランダー

■嫁■上白沢慧音

■キャラ■夢子、東風谷早苗、古明地さと、河城にとり、パチュリー・ノーレッジ、綿月豊姫など

■カプ■けねもこ、けねにと、れいさな、しんゆめ、さなこがさ、さとこい、(在りすぎて書けない)

■曲■ネイティブフェイス、ハルトマンの妖怪少女、平安のエイリアン、悲しみドールなど

■絵師■植田亮さん、文倉十さん、羽瀬ななせさん

■アーティスト■どぶうさぎさん、いえろ〜ぜぶらさん

■STG能力■ハード辺りをうろうろする程度の能力

■属性■大和撫子、『ロリではない』病弱、わんにゃん系、ワンチャンツンデレ、主人公系サブヒロイン

■嫁について■

可愛い、綺麗、かっこいい、強い、美しい、優しい、一緒にいると楽しい、ちょっとエロい、おっぱいの形が良い、パーソナルカラーが好き、髪の毛や尻尾が綺麗、角のリボン可愛い、先生をやるくらい賢い、眼鏡かけると女神に見える、俺の嫁になってくれるくらい慈悲深い、慧音が可愛くて生きているのが辛い、やばいこれ書いてたらテンション上がってきた、うわああああ(以下ルイズコピペ

■コメント■

どうも Web 管理担当のミナルテです。

この小冊子を読んでいただいて本当にありがとうございます。

といっても、書いたのは KLY なので私は何もしていませんがね(

さて、読んでみて参考になられた方は是非大会などでも活用してみてください。

『こんなん知ってるよ！ワロスww』と思われる方はすみません。

後、私を知っている人は多いとは思いますが・・・、上を見て共感できた方は是非友達になってください
お願いします(切実

基本的には千葉、東京辺りの大会に参加しています。

公式にもたまに参加してますので、顔は見たことあるって人もいるかもしれませんね。

大会参加は多いですが、実力は KLY やノエの方が高いのでアドバイスや参考にするなどはそっちに聞くと良いですよ！私にはネタや馬鹿話を話してください。全力で返させていただきますので(´ω´)

それでは次回の大会で会いましょう、さようなら～(´∀`*)/シ

■HN■ノエ

■本名■秘密(はあと)。実はハンドルネームのアナグラムだったり。

■血液型■B型

■生年月日■1988年8月4日(22歳)

■TCG 歴■停滞はしているものの遊戯王が一番長い。というかMTGを始め、その他のカードゲームには殆ど手を出していない。

■職業■警備員(職場が秋葉原に近くていろいろ便利←ここが重要)

■出没場所■主に首都圏(千葉、東京) 気まぐれで静岡や大阪(去年の秋紙舞とか)へ遠征に行ったりする。恐らく三人の中で一番大会参加回数が多い。

■対戦におけるプレイスタイル■

●アタック宣言を出来るだけ沢山したい程度の能力

隙があれば魔理沙だろうがアリスだろうが、サニーミルクですらアタッカーに変貌する。

これは場の状況にもよるが、こちらの魔理沙が出てから2ターンほど経っているのにも関わらず相手が動かない時には間違いなくアタック宣言がされるだろう。

相手のライフは己の攻撃で0にしてこそ勝利！

●グレイズを恐れない程度の能力

前述した通り、私は攻撃が好きです。必然的にノードを相手に増えることになるのですが、そこから相手がどんなことをやってくるのかをワクワクしながらターンを渡します。

大抵、そんな時はカウンターや対策カードを握っているだろうと思いきや、実はブラフが多かったり。

相手の最高の手を見てから華麗に切り返したいと思っています。

■デッキ構築の傾向■

●ビートダウン、グッスタ、ロマンを求める程度の構築力

基本的にはビートダウンが多いですが、保険をかけるような構築になりがち。

なお且つロマンを求めるため、いつもデッキスペースはカツカツです。安定した勝利を求めたいのに、不安定な構築になるのは日常茶飯事。

そして調整を終えた直後に別デッキを思いついて急きょ予定を変更する様子は最早、恒例行事です。

■好きなカードやコンボ■

●紅美鈴(1弾)+白楼剣+彩光乱舞

鉄壁の布陣。これで何体ものプリバを切り捨ててきた。環境が許せば間違いなく3積み確定。

●霊鳥路空+神霊の劫火 or メケーモ☆

個人的最強の全体除去。全てをまっさらにする破壊力は言わずもがな。

●魔界人中心のビートダウン

ビート思考な私にとって非常に魅力的なカード群。ビートダウンは勢いが大事。

■コメント■

どうもこんにちは、アフターイベント担当のノエです。いつもアフターまで参加していただき、ありがとうございます。本当はいろいろ書きたいんですが、それはまたの講習会にて(あるのか?)

発行日:2010/10/30

発行者:KLY／ミナルテ／ノエ