

Phantom Magic

VISION

千葉公認大会求聞史紀・弐

～デッキ構築編～

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 -
デッキ構築時の指針	- 3 -
1. デッキの方向性を決める	- 3 -
デッキ構築時の考え方	- 6 -
1. コントロール	- 7 -
2. ビートダウン	- 10 -
3. コンボ	- 12 -
デッキ構築後の調整	- 15 -
番外 ミナルテの場合	- 16 -
あとがき	- 18 -

はじめに

1. 本テキストの目的

本テキストは VISION のデッキ構築に悩んでいる初級者を対象に、デッキ構築の一つの指針となるべく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9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。

第7回から始まったこのテキストを配布する企画ですが、今回も無事に皆様の手へ渡っているようでなによりです。

さて、今回のテキストのテーマは「デッキ構築」です。

VISIONは対戦する前に自分のデッキを用意することから始まります。

しかし、VISIONにはMTGで言う土地、ガンダムウォーで言うGenerationといった「コストの支払いに使用する専用カード」というものはありません。

その分デッキ構築の幅が広がり自由なデッキを組めると言えば聞こえはいいのですが、自分なりのデッキ構築理論を持たない人には強いデッキを組むことができず、いつまでも勝てないままになってしまっているのが現状です。

これは初心者がデッキを構築する時の敷居を上げてしまっている理由の一つでもあります。

また、東方を原作としており同人TCGであるという点からも自分の好きなキャラを「嫁カード」としてデッキに組み込みたがる人が多いかと思います。

それ自体は否定しませんが、折角自分の嫁をデッキに組み込むのですから嫁が活躍できるようなデッキを組むのが本当の愛ではないでしょうか。

ただ好きだから、嫁だからという理由でシナジーや相性を考えずデッキに入れるのでは嫁に対しても失礼でしょう。

このテキストではデッキタイプ別の構築理論、デッキ構築時の指針を示すとともにいくつかのデッキを紹介していきます。

尚、本テキストは独自のデッキ構築理論を持たない「初心者～初級者」を対象としています。独自のデッキ構築理論を持っている方は「こういった考え方もあるのか」程度に見ていただければ幸いです。

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。

デッキ構築時の指針

VISIONで遊ぶための原点であるデッキ構築。

そのデッキ構築をするにあたっての指針を見ていきましょう。

1. デッキの方向性を決める

まずは自分が作るデッキの方向性を決めましょう。

デッキを作ることの思い立った時、以下のいずれかに該当すると思います。

- ◆ 何をどうすればいいか全く分からない
- ◆ このカードが使いたい！
- ◆ このコンボ(シナジー)が使いたい！
- ◆ このデッキタイプが使いたい！

これらのどの考えを持っていても、最終的には「でも上手くデッキが組めない……」となっているはずですよ。

それでは一つ一つの考えを見ていきましょう。

A) 何をどうすればいいか全く分からない

初心者にはありがちな状態です。

「とりあえずVISIONを始めようと思うけどどうすればいいかわからない」といった感じですね。

そういう方はまず、カードを一通り見てみましょう。

そして使いたいと思えるカードを探します。

もちろん、カードの効果だけではなく、イラストやキャラへの愛で決めて問題ありません。

使いたいカードが決まったら、もうこの状態は脱出です。

次の段階Bに進むことができます。

B) このカードが使いたい！

使いたいカードがある場合、そのカードの特徴を考えてみましょう。

■ 「西行寺 幽々子 (5弾)」の場合

ノードコストと比較して戦闘力が低いことが分かります。

そして効果は場に出た時に低ノードキャラクター1体を決死状態に出来るというもので、場に出るついでにしては強い効果です。

これらを総合すると、「西行寺 幽々子 (5弾)」は戦闘で勝負するビートダウンタイプではなく、効果で相手を翻弄するコントロールタイプに向けたカードと言えます。

■ 「スターサファイア」の場合

ノードコストと比較して攻撃力が高いことが分かります。

また、戦術「貫通」は戦闘時に防御キャラクターの防御力を超過した攻撃力分のダメージを相手プレイヤーに与えることができるため自分から攻撃を仕掛けていく**ビートダウンタイプ**に向けたカードと言えます。

■ 「魔符『アーティフルサクリファイス』」の場合

効果を見ると、自分の場には複数の「人形」がないといけないことが分かります。

より効果的にダメージを与えることを考えるならば、人形を大量に展開して一度に大ダメージを与える方向です。

これは相手をコントロールするわけでもなく戦闘で勝負するわけでもないため、**コンボデッキ**に向けたカードと言えます。

このように、使いたいカードがどんなデッキタイプに向いているかを考えることでデッキの方向性が定まってきます。

大まかに以下の三つから決めるといいでしょう。

コントロール……相手の場や手札を破棄して自分有利な状況を築いていく。スペルや相手に被害を与える効果を持つキャラクターが用いられる。

ビートダウン……相手の妨害を掻い潜って戦闘を行い、積極的にライフを削りにいく。高い戦闘力や戦闘向けの戦術を持つキャラクター、低グレイズや除去されにくいキャラクターが用いられる。

コンボ……決まれば勝負を決められるカードの組み合わせでワンチャンスをもににする。コンボの種類にはワンショット、フルバーン、ライブラリアウト、ドローロック等があり、主軸のコンボになるカード以外ではサーチ系やドロー系、コンボを確実にするカードが用いられる。

デッキのタイプが定まったならDに進みましょう。

C) このコンボ(シナジー)が使いたい！

既にコンボ(シナジー)単位で使いたいものが決まっている場合もBと同様にデッキタイプを決めます。

■ 「藤原妹紅＋竹林の火事」の場合

竹林の火事の効果を考えると**ライブラリアウトのコンボデッキ**にするのが効果的でしょう。

■ 「パペットリッター＋地霊殿」の場合

この2枚で12点のプレイヤーダメージを与えることができるので、その他のプレイヤーダメ

ージカードと合わせる等してフルバーンのコンボデッキにできます。

■ 「孤高の監視者＋疑惑の五芒星」

孤高の監視者の性質上、4ノードまでは無防備になるため相手のキャラクターに疑惑の五芒星を使用して展開を阻害するシナジー。自分の動き出しが遅いから相手の動きも遅くする、といったシナジーなので、自分の動き出しが遅いコントロールデッキに向いているでしょう。

デッキのタイプが決まったならDに進みましょう。

D) このデッキタイプが使いたい！

商業TCGの経験がある人はこういった考えをしたいと思います。

使いたいデッキタイプが先に決まっている場合はそのデッキタイプに合ったカードもしくはコンボ(シナジー)を選びます。

つまり、BかCに戻ってください。

B及びCからここまで来た場合は、準備終了です。

次はデッキタイプ毎の構築理論へ進みます。

デッキ構築時の考え方

ここではデッキタイプ毎に構築時のコツや考え方を説明していきます。

～その前にデッキ構築時の基本～

▼基本は3枚

デッキは50枚で、1種類のカードは3枚までデッキに入れられます。

そのため、基本的には16種類×3枚+1種類×2枚でデッキを構築します。

VISIONはグレイズやマナチャージでデッキの内容が分からないままノードになってしまうので枚数が少ないと引けない状態になってしまいます。

そのデッキがどのような動きをするのか、どのカードがどのくらい必要なのかが分からないうちは3枚を心掛けるといいでしょう。

▼慣れたら1～2枚も

基本3枚積みのデッキに慣れてきたら、序盤から中盤にかけて欲しいノード低めのカード以外を1～2枚積みに行ってみましょう。

大型キャラ2種3枚ずつではなく3種2枚ずつで汎用性を高める、といった感じです。

但し、グレイズやマナチャージでノードになってしまって1枚も引けない確率は高くなります。

そのあたりは、次の項で解消します。

▼「秘密結社」or「紅葉狩り」

どんなデッキでも序盤にいないカードというものはあります。

そんなカードばかりが序盤に来てしまった場合、泣く泣くノードに置くことになるでしょう。

そして終盤の必要な時に2枚目を引けない、なんてことはザラです。

そうした場合、ノードに置いたカードを使う方法として冥界から戻すというものがあります。

具体的なカードを挙げれば「秘密結社」「想起『テリブルスーヴニール』」等です。

慣れてきたら、ノードコストが重いキャラの枚数を減らして「秘密結社」を入れることで柔軟に対応することができます。

しかし、冥界を利用するカード自体が多く出てきており安定性も高いことから対策カードを投入してくる人も多くなっています。

「秘密結社」や「想起『テリブルスーヴニール』」は「無縁塚」で完全に無効化されてしまいます。

そのため、代わりに「紅葉狩り」を使用するという方法があります。

ノードに置いたカードを覚えておければ終盤に引いた必要無いカードと序盤に引いた強力なカードを入れ替えることができます。使用した後は1枚ドロウするため損もありません。

好みや環境に依存することとなりますが、「秘密結社」「想起『テリブルスーヴニール』」か「紅葉狩り」のどちらかを投入しておくといいでしょう。

1. コントロール

ここではコントロールタイプのデッキを組んでいきます。

まずは使いたいカードの決定ですが、ここでは「突符『天狗のマクロバースト』』とします。

必須のカードを考える

最初に必須のカードを考えましょう。

使いたいカードやシナジー、コンボを成立させる上で必須になるカードです。

「突符『天狗のマクロバースト』』は連結カードなので使用するには「疾風『風神少女』』と「風神『風神木の葉隠れ』』が必須です。

《採用カード》……9枚

「突符『天狗のマクロバースト』』 3枚

「疾風『風神少女』』 3枚

「風神『風神木の葉隠れ』』 3枚

キャラクターを考える

マナチャージを持つキャラが必要かどうかを考えましょう。

「突符『天狗のマクロバースト』』は連結であるため使用するのに素材が必要で、効果自体も相手の場にカードが多く出ている方が真価を発揮します。

つまり、早い段階で使用したくても使用できず、無理やり使用したところで真価は発揮されません。

早い段階で使用しないのならばしっかり腰を据えての長期戦ということになります。(そもそもコントロールというのはそういうものなのですが)

長期戦であればマナチャージを持つキャラはほぼ必須と言っていいでしょう。

「玉兔」、「サニーミルク(1弾)」、「霧雨 魔理沙(1弾)」を入れます。

次に術者である「射命丸 文(5弾)」を入れます。

「突符『天狗のマクロバースト』』は場のカードをバウンスする効果なので、予めキャラクター等を手札に温存されては手痛い反撃を受けます。

「突符『天狗のマクロバースト』』自体はノードコスト共に低めなので術者を入れる意味はあまり無いのですが、「射命丸 文(5弾)」であれば場に出ただけで相手の手札を見ることができ、1枚任意でハンドス出来るため相性が抜群です。

更に、「射命丸 文(5弾)」と相性が良い「姫海棠 はたて(PR)」も入れましょう。後述する「光撃『シュート・ザ・ムーン』』とも相性は良いです。

また、いくら「突符『天狗のマクロバースト』』で大量バウンスできると言っても相手の場にキャラクターが多く、更に手札にも温存されては上手いきません。

ボードアドバンテージを得て相手が手札を減らさざるを得ない状況にするために、「西行寺 幽々子(5弾)」を入れます。

「突符『天狗のマクロバースト』」を確実に通すために「八雲 藍(5弾)」も入れましょう。

《採用カード》……21枚

「玉兎」3枚 「姫海棠 はたて(PR)」3枚
 「サニーミルク(1弾)」3枚 「八雲 藍(5弾)」3枚
 「霧雨 魔理沙(1弾)」3枚 「西行寺 幽々子(5弾)」3枚
 「射命丸 文(5弾)」3枚

スペルを考える

必須カードを除き、スペルを考えます。

キャラクターの項で書いたとおり、「突符『天狗のマクロバースト』」はハンデスと相性が抜群です。

「霧雨 魔理沙(1弾)」が入っていることから「光撃『シュート・ザ・ムーン』」は入るでしょう。

また、「突符『天狗のマクロバースト』」は全体除去なので「永江 衣玖(5弾)」を出されると効果を発揮できません。

従って、対になる単体除去が必要です。

「西行寺 幽々子(5弾)」を入れているため、「死符『ギャストリドリーム』」を入れましょう。

《採用カード》……6枚

「死符『ギャストリドリーム』」3枚
 「光撃『シュート・ザ・ムーン』」3枚

コマンドを考える

コントロールデッキは長期戦が基本ですが、相手もそれに付き合ってくれるとは限りません。

出来るだけ早めに準備を整えるために「マナの生成」を入れます。

ノーリスクのドローカードとして「強引な取引」も入れます。

序盤に必要でないカードをノードにセットした場合や後半に必要無いカードを引いた場合、「八雲 藍(5弾)」を出すことも考えて、「紅葉狩り」も入れていいでしょう。

カウンターは「八雲 藍(5弾)」を入れていることを考えて量より質で、汎用性の高い「断罪裁判」を投入。世界呪符等で詰まないように、「八雲 藍(5弾)」が2枚以上手札にある時に除去として使える「恐ろしい波動」も投入。

《採用カード》……14枚

「マナの生成」3枚 「断罪裁判」3枚
 「強引な取引」3枚 「恐ろしい波動」2枚
 「紅葉狩り」3枚

デッキレシピ

上記で採用したカードをデッキとしてまとめた物が以下になります。

<u>Character 21</u>	<u>Spell 15</u>	<u>Command 14</u>
玉兎 3	死符『ギャストリドリーム』 3	マナの生成 3
サニーミルク(1弾) 3	光撃『シュート・ザ・ムーン』 3	強引な取引 3
霧雨 魔理沙(1弾) 3	疾風『風神少女』 3	紅葉狩り 3
射命丸 文(5弾) 3	風神『風神木の葉隠れ』 3	断罪裁判 3
姫海棠 はたて(PR) 3	突符『天狗のマクロバースト』 3	恐ろしい波動 2
八雲 藍(5弾) 3		
西行寺 幽々子(5弾) 3		

運用法

「射命丸 文(5弾)」を筆頭としたハンドスで大型キャラクターや全体除去を落とし、手札を制限します。この際、殆どのキャラクターは無視して「突符『天狗のマクロバースト』」使用後に逆転される可能性のある除去などを優先して落とします。

CIP効果を持つキャラクターでアドバンテージを取っている状況ですが相手は場のキャラクターを増やさざるを得ません。

相手の手札枚数、場のキャラクターの枚数、残りライフを考え、「突符『天狗のマクロバースト』」を使用して勝負をかけます。

この時、カウンターされてはいけないので「八雲 藍(5弾)」を出したターンに「突符『天狗のマクロバースト』」を使用するようにします。

あとは残りライフで防御用キャラクターの枚数を考えつつ攻撃していただけます。

また、「永江 衣玖(5弾)」が天敵なので「断罪裁判」を持っていたら迷わずカウンターするべきです。

改良方向

世界呪符、装備/場のカードへの耐性が低いので「八坂 神奈子(5弾)」や「星熊 勇儀(9弾)」を入れると対応力が上がるでしょう。

その場合は「姫海棠 はたて(PR)」と「八雲 藍(5弾)」の枚数を減らすと丁度良いかもしれません。

「突符『天狗のマクロバースト』」を引けないと大型キャラクターに圧倒されてしまう可能性があるため、「雲外蒼天」などのサーチカードや「想起『テリブルスーヴニール』」を入れてもいいでしょう。

2. ビートダウン

次に、ビートダウンデッキを組みます。

「**神秘の卵**」と「**妖魔の眷属**」による「**種族:妖怪**」のキャラクター大量展開をデッキのテーマとして考えます。

必須のカードを考える

先に書いた通り、「**神秘の卵**」と「**妖魔の眷属**」は必須です。

その他のカードは組み合わせ次第なので順に考えていきます。

《採用カード》……6枚

「**神秘の卵**」 3枚

「**妖魔の眷属**」 3枚

キャラクターを考える

まずはノード確保要員ですが、ビートダウンであるため攻撃しつつノードが確保できる「くるみ」を採用。

「**神秘の卵**」を使って1ターンで呼び出せる「**水橋 パルスィ(5弾)**」と、デッキを見る効果で場に出せる

「**小悪魔(9弾)**」を採用。

上記2枚の「**種族:妖怪**」が2コストであるため、「**妖魔の眷属**」で出すキャラクターは2コストと決めます。

2コストで出せる「**種族:妖怪**」では戦闘力が高く全体除去に耐性のある「**永江 衣玖(5弾)**」とスペル除去に耐性のある「**紅 美鈴(9弾)**」を採用。

「**妖魔の眷属**」のサーチ先として「**八雲 紫(9弾)**」を加え、「**八雲 藍(1弾)**」も投入。

《採用カード》……20枚

「くるみ」 3枚 「**紅 美鈴(9弾)**」 3枚

「**水橋 パルスィ(5弾)**」 3枚 「**八雲 紫(9弾)**」 3枚

「**小悪魔(9弾)**」 2枚 「**八雲 藍(1弾)**」 3枚

「**永江 衣玖(5弾)**」 3枚

スペルを考える

とにかくカードを引いて展開するというのがコンセプトなのでドローソースに「**焰星『十凶星』**」を採用。

一部の世界呪符や装備/場のカードに対抗するため「**焰星『十凶星』**」とシナジーがあり、汎用性の高い除去である「**鬼声『壊滅の咆哮』**」も採用。

《採用カード》……6枚

「**焰星『十凶星』**」 3枚

「**鬼声『壊滅の咆哮』**」 3枚

コマンドを考える

とにかく早く攻撃に移りたいので「マナの生成」は必須。

ドローカードとして「強引な取引」の他、「流星祈願会」も採用。

「流星祈願会」と相性が良い「緑眼のジェラシー」を除去として採用。

キャラクターの質で負けてしまうと完全に勝ち目が無い為、コンバットトリックとして「結束」も投入。

これらの行動をある程度通すためのカウンターカードとして「是非曲直斥の威令」を採用。

《採用カード》……18枚

「マナの生成」3枚 「緑眼のジェラシー」3枚

「強引な取引」3枚 「結束」3枚

「流星祈願会」3枚 「是非曲直斥の威令」3枚

デッキレシピ

上記で採用したカードをデッキとしてまとめた物が以下になります。

Character 20

くるみ 3

小悪魔(9弾) 2

水橋 パルスィ(5弾) 3

紅 美鈴(9弾) 3

永江 衣玖(5弾) 3

八雲 紫(9弾) 3

八雲 藍(1弾) 3

Spell 6

焔星『十凶星』 3

鬼声『壊滅の咆哮』 3

Command 24

マナの生成 3

神秘の卵 3

強引な取引 3

流星祈願会 3

妖魔の眷属 3

是非曲直斥の威令 3

緑眼のジェラシー 3

結束 3

運用法

「神秘の卵」で「くるみ」か「水橋 パルスィ(5弾)」を出し、同時に出てきた「小悪魔(9弾)」も絡めて「妖魔の眷属」で「永江 衣玖(5弾)」を出します。

純粋なマナチャージ持ちがいないため、手札からは毎ターンノードをセットすることになるでしょう。

早めに「紅 美鈴(9弾)」を出し、除去耐性を上げてから攻撃にかかります。

「八雲 紫(9弾)」が出ている状況であれば攻撃し終わった「小悪魔(9弾)」を「結束」で装備カードにし、

「八雲 紫(9弾)」を使って新たな「小悪魔(9弾)」を出すこともできます。

とにかく手札の消費を惜まず、減った手札は各種ドローソースで埋めていく、アグレッシブな運用がよいでしょう。

改良方向

先に引いてしまった「小悪魔(9弾)」や「八雲 藍(1弾)」を有効活用するために「転世『一条戻り橋』」を入れてもいいでしょう。

ノードが心許無ければ「サニーミルク(1弾)」を採用してもいいかもしれません。

また、相手依存になりますが「マナの吸収」もこのデッキには合っています。

カウンターを完全に抜き、サーチとして「神符『天人の系譜』」を追加するのもいいでしょう。

3. コンボ

最後に、コンボデッキを組んでみましょう。

使いたいカードですが、特殊勝利条件を備える「『反魂蝶』」を使用します。

必須のカードを考える

使いたいカードの「『反魂蝶』」には特殊勝利条件である「西行妖」と「西行妖、開花…」が必須です。

《採用カード》……9枚

「『反魂蝶』」3枚

「西行妖」3枚

「西行妖、開花…」3枚

コンボ成立のために必要なカードを考える

コンボデッキは今までのコントロール、ビートダウンとは大きく違い、キャラクターが少なくコマンドが多い傾向にあります。

成立してしまえばほぼ勝ちというのがコンボデッキですのでカード種類ごとに考えるのではなく、コンボを成立させるための手段を考えていきましょう。

「『反魂蝶』」の効果を考えるに、能動的に「西行妖」と「西行妖、開花…」を冥界に送り尚且つ1枚場に出してないといけません。

それぞれを冥界に送るカードとして「黄泉の舟」と「原初の闇」を選択します。

しかし、「原初の闇」を使うにはキャラクターを除外しなければなりません。

冥界に送った「西行妖」を除外してしまっただけでは意味が無いので代替りのキャラクターが必要でしょう。

除外されても場に戻る事が出来る「マエリベリー・ハーン(7弾)」が良いでしょう。

また、「マエリベリー・ハーン(7弾)」を冥界に送りつつノードを溜める手段として「槌の子」を採用します。

「マエリベリー・ハーン(7弾)」がいるのでコマンドを使いまわすために「宇佐美 蓮子(7弾)」と「無縁塚」も入れます。

「西行妖」を場に出す手段としては「死霊の復活」が最も手軽でしょう。

《採用カード》……21枚

「黄泉の舟」3枚 「宇佐美 蓮子(7弾)」3枚
「原初の闇」3枚 「無縁塚」3枚
「マエリベリー・ハーン(7弾)」3枚 「死霊の復活」3枚
「槌の子」3枚

ドロウ、サーチ、圧縮を考える

コンボを成立させるために、上記のカードを手札に揃える必要があります。

まずは定番の「強引な取引」に、「新史『新幻想史』」。

サーチとして冥界も増やせる「香霖堂」、攻撃されてグレイズを貰った時でもノードを確認できる「紅葉狩り」も。

《採用カード》……12枚

「強引な取引」3枚
「新史『新幻想史』」3枚
「香霖堂」3枚
「紅葉狩り」3枚

その他補助カードを考える

出来れば相手が体勢を整える前に勝負を決めたいため、「マナの生成」は必須。

また、コンボの始動をカウンターカードで邪魔されては目も当てられないため「幻想『花鳥風月、嘯風弄月』」も優秀です。

決め手の「『反魂蝶』」はスペルであるため、保険として「想起『テリブルスーヴニール』」を入れておきます。

《採用カード》……8枚

「マナの生成」3枚
「幻想『花鳥風月、嘯風弄月』」3枚
「想起『テリブルスーヴニール』」2枚

デッキレシピ

上記で採用したカードをデッキとしてまとめた物が以下になります。

Character 12

槌の子 3

マエリベリー・ハーン(7弾) 3

宇佐美 蓮子(7弾) 3

西行妖 3

Spell 11

新史『新幻想史』 3

幻想『花鳥風月、嘯風弄月』 3

『反魂蝶』 3

想起『テリブルスーヴニール』 2

Command 27

マナの生成 3

強引な取引 3

紅葉狩り 3

香霖堂 3

黄泉の舟 3

原初の闇 3

西行妖、開花… 3

死霊の復活 3

無縁塚 3

運用法

手札に「西行妖」が来てしまった場合は積極的にノードへ。

各種ドロウとサーチを使用して必要なパーツを集めます。

無理なく「マエリベリー・ハーン(7弾)」と「宇佐美 蓮子(7弾)」と「無縁塚」が揃えられるようであればそこから展開していきます。

最も回避すべき状況は、上記3枚を揃えることに執着しすぎて何もできずに終わることです。

あくまでメインは「『反魂蝶』」なので、場合によっては「黄泉の舟」で「西行妖」を直接冥界に送るなどして臨機応変に対応します。

また、ハンデスマインの相手には「『反魂蝶』」にすら拘らず、「死霊の復活」で「西行妖」を複数展開する方が良いでしょう。

改良方向

折角「マエリベリー・ハーン(7弾)」と「宇佐美 蓮子(7弾)」が入っているので、「是非曲直斥の威令」等のカウンターカードを入れて使い回すのもいいでしょう。

「傀儡の死者」を入れて4枚目の「死霊の復活」として扱うこともできます。

デッキ構築後の調整

デッキは構築しておしまいではありません。

対戦して、調整して、また対戦して、と繰り返して自分だけのデッキを磨き上げる必要があります。

▼一人回しの大切さ

さて、ここまででデッキタイプ毎に組み方を示してきました。

しかしそれで組んだデッキが必ずしも強いとは限りません。

場合によっては全く闘えないほど弱い可能性もあります。

ですので、まずデッキを組んだら「一人回し」を試みましょう。

「一人回し」は、デッキをよくシャッフルしてから自分が先攻と仮定して5ターンくらいまで普通にプレイします。

その間、相手から何の邪魔もされないと仮定します。

それを何度か繰り返し、デッキがどの程度回るかを見ます。

概ね理想の動き出しであればいいのですが、全く理想どおりに回らない場合、序盤に動けるカードが少ない可能性があります。

マナチャージ持ちのキャラクターがなかなか出ない場合はマナチャージ持ちのキャラクターを増やしてみたり、直ぐに手札が無くなってしまう場合はドロカードを増やしてみたりしましょう。

この5ターン程度の、しかも相手が何もしてこないことを前提とした一人回しではそこまでデッキを詰めることはできないでしょうが、デッキの動き出しが理想通りにいかないのにその後の展開で上手いくはずもありません。

デッキの初動を確保するというのはデッキを組んだ直後に確認すべき部分なのです。

また、慣れてきたら相手のデッキタイプを想像し、何ターン目で攻撃してくる、等を仮定して一人回しすることもデッキ調整の上で必要になってきます。

▼対戦からデッキを調整していく

一人回しでデッキの初動を確保できたら、いよいよ実戦です。

友達同士や対戦会、大会などで大いに対戦しましょう。

対戦していく中で、手札で腐ってしまうカードや多く必要なのになかなか引けないカードは枚数の調整をする必要があるでしょう。

また、3枚のカードを2枚にしていた場合、当然デッキの枠は余るのでデッキの方向性に合った新たなカードを投入することができます。

デッキに完成系はあっても、完璧な物はありません。

少しずつデッキを調整していき、自分だけのデッキを完成系に近付けるようにしていくといいでしょう。

番外 ミナルテの場合

ファンデッキ(テーマデッキ)について

これを読んでいる皆様の中にも

このキャラとこのキャラをテーマにしたデッキを組みたい！

と考えて作っている方は多いと思います。

例えば、紅魔館のキャラをメインに使って作る「紅魔館デッキ」や八雲家をメインで組む「八雲デッキ」など色々ありますね。

私はこういうデッキを良く好んで使っていますが、やはり、対戦するからには楽しめて尚且つ、勝てるデッキを目指したい。

では、どういう風に構築すれば勝てるのか？というのを自分流に軽く書きたいと思います。

まず、私が愛用しているさなすわビートで説明します。

デッキのメインである5弾早苗。そしてシナジーのある5弾諏訪子。

構築するにはこの2枚のカードについて理解していなければなりません。

能力を見てわかる通り、早苗から続けて諏訪子を場に出すことができますね。

ということは、序盤から6/6で殴っていけるのでビートダウンの形になると思います。

ですが、その後の相手のターンで5弾幽々子→ギャストリドリームといった形で破棄されたりなど場をひっくり返されることが多々あります。

そこで、人間をキャラ効果から守れる7弾雛や種族:神様がいれば決死状態にならない神の加護ジェラシーなどでハンドを序盤に多く使うので大鐘婆の火や流星祈願会でハンドを補充。

早苗の人間が3枚になる効果を利用して夢想封印・寂などを入れていきます。

こういう感じでシナジーや対策になるカードで埋めていき、最後に補助となるカードを入れてデッキとなります。

後は大会に出て対戦したり、フリープレイでやって不要なカード、必要なカードを交換して煮詰めていきます。

デッキ構築で満足してしまいがちですが、こういう徐々に良いデッキにさせていく過程も楽しいのですしせっかく構築しても環境にあっていなければ勝てません。

やはり、実際に対戦して発見する部分もあると思うので、これは是非やって欲しいと思います。

自分の中ではデッキに「完成」は無いと思っています。

環境も新カードが出れば変わると同時に対策するためにデッキも変わりますし

人の数だけデッキもあるので、新しい発見もあると思います。

そういった変化を素早く把握し対応する

あーでもない、こーでもないと考えてより良いデッキを作る

それもTCGのひとつの楽しみではないでしょうか？

ですので、思考を止めずに自分の好きなデッキを強くしてあげてください。
デッキも素晴らしいデッキに仕上げてくれるのを待っていると思いますので。
最後に、こんな駄文を飽きずに読んでくださった皆様に感謝いたします。

千葉公認主催 ミナルテ

あとがき

皆様改めましてこんにちは。

千葉公認の主催をしている「茂原 D 研究所 VISION 千葉公認運営部」の KLY です。

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？

以前発行したテキストは「VISION をプレイするにあたって意識しておきたいこと」を纏めたのに対し、今回は「デッキ構築」に焦点を絞っています。

その辺りの理由に関してはあいさつの項で触れているため敢えて多くは書きませんが、前回のテキストと共通していることは「VISION の対戦型 TCG としての楽しさを知ってほしい」という思いです。

どれだけ自分の好きなキャラを生かしたデッキを作れるか、どれだけ強いデッキを作れるか、そういった目標のようなものを持ってデッキ構築に臨んでもらえればと思っています。

デッキ構築において、また作ったデッキを使いこなすということにおいてセンスがある人というのは確かにいます。

ですが、それは努力で埋められるものであるとも思っています。

どれだけ時間がかかっても自分が信じるデッキを使い、調整し続けられる人はいずれ大会でも優勝することでしょう。

自分もそのようなプレイヤーになれば、と思い日々VISION と向き合っています。

さて、ここで皆様に説明しなければならないことがあります。

本テキストは 9 弾発売に跨って執筆されたものであり、9 弾を考慮していない部分があります。

しかしそれでもデッキ構築の基礎のようなものは伝わったのではないかと思います。

皆様は実際に環境、カードプールを考慮してデッキ構築をしていただけたらと思います。

更に、本テキストで例示しているデッキは本当に例であって、実際に組んでみても恐らく実戦に耐えうるものではないでしょう。

しかしその段階からデッキを改良していくことも対戦型 TCG の醍醐味の一つです。

デッキを組んで少し使ったらすぐ崩すのではなく、今一度デッキと向き合ってみてはいかがでしょう。

今回も VISION 千葉市公認大会に参加していただきありがとうございました。

次回もご参加をお待ちしております。

※おくづけ的なもの

大会主催/テキスト発行：茂原 D 研究所 VISION 千葉公認大会運営部

web サイト URL： <http://modken.web.fc2.com/>

発行日:2011/01/29

発行者:茂原 D 研究所 VISION 千葉公認大会運営部