## 環境が変わったら、まず負け方を見直す

クラッシュ・ロワイヤルの調整後に使い慣れたデッキが勝てなくなっても、すぐに全カードを入れ替える必要はありません。相手の攻めを止められないのか、守った後の反撃が続かないのか、勝ち筋を通す前に聖水が不足するのかを分けて考えましょう。十試合ほどのリプレイを見れば、変更が必要なのは一枚だけなのか、デッキの組み方そのものなのかが見えてきます。

実戦で役立つ八枚のカードの役割

## 一枚の強さより八枚の役割を見る

ヒーローや限界突破の性能は目立ちますが、強力な一枚を入れただけで安定したデッキにはなりません。勝ち筋、防衛の要、対空、範囲攻撃、呪文の役割が重なりすぎていないかを確認してください。新しい枠の使い方を考えるときも、残りのカードとの聖水のつながりが滑らかかどうかが大切です。強いカードを足した結果、建物への対応や小型ユニットの処理が弱くなるなら、別の組み合わせを試しましょう。

## 安定型を基準にして比較する

環境の序盤は、流行のデッキが日ごとに変わりがちです。その中では、特定のヒーローだけに勝敗を預けない中速の構成が比較の基準になります。防衛から反撃までの流れが分かりやすく、対戦相手が変わっても基本の動きを保ちやすいからです。まず手持ちの育成済みカードで安定型を組み、何が不足するかを確かめると、流行の構成へ移るべきか判断しやすくなります。

## 技巧型は練習時間も資源として数える

新しいヒーローを生かす構成は、位置取りや能力を使うタイミングで差が出ます。試合中に一度だけうまく決まった場面ではなく、失敗した場面も記録しましょう。十分に練習できるなら、環境が固まる前に試す価値があります。一方、短い時間しか遊べない場合は、操作に慣れた構成を磨く方が結果につながることもあります。自分の時間を無視したカード評価は、実戦の判断材料になりません。

## 高速型は以前の成功体験を疑う

速い回転で圧力をかけるデッキも、調整後に使えなくなるわけではありません。ただし、妨害効果やヒーローの働きが変われば、以前と同じ攻め方を繰り返しても聖水損が大きくなる場合があります。相手の防衛札を確認し、攻めを止める判断も含めて練習してください。勝率だけでなく、どの対面で失点したかを見ると、デッキ自体の問題と操作の問題を分けられます。

## 育成は確定した勝ち筋から始める

カードレベルを上げる前に、今後も使う勝ち筋と防衛の核を決めましょう。新しいカードに資源を集中させても、既存の重要カードが不足していれば、デッキ全体の力は上がりません。ヒーロー、限界突破、呪文のうち何が足りないかを整理し、無料で得られる資源やイベント報酬を先に確認します。追加の購入を考える場合も、予算、対象商品、受け取り条件を確かめ、割引だけを理由に予定外の支出をしないことが大切です。

## 二週間の試行で方向性を決める

環境が動いている間は、安定型、技巧型、高速型のうち二つ程度を選び、同じ対戦数で比べましょう。守り切れた回数、勝ち筋が通った回数、扱いに迷った場面を書き留めれば、順位表だけでは分からない自分との相性が見えてきます。3月の環境変化とデッキの方向性を整理したも参考にしつつ、最後は最新のゲーム内情報と自分の対戦記録で判断してください。カード性能や入手条件は後から変わることがあります。