

Lidt om balancering i et custom format i MTG

Når jeg spiller MTG med mine venner, så spiller vi næsten altid et custom format som jeg har lavet. Det er ikke-roterende, dvs. at sets aldrig forsvinder når de er optaget i formattet. Følgende sets er tilladte: alle core set fra 8th ed. og fremefter plus alle sets fra en block fra Mirrodin og fremefter. Derudover er der en del bannede kort. Dette er kort som jeg vurderer er skadelige for formattet. Nogle gange er det kort som bare er gode i alle eller næsten alle deck (Lightning Greaves), andre gang er det kort som er gode i hel række komboer. Især er der tale om kort som gør det muligt at vinde meget tidligt. Jeg forsøger at begrænse antallet af deck som engang i mellem vinder i tur 3-4.

At rebancere kort

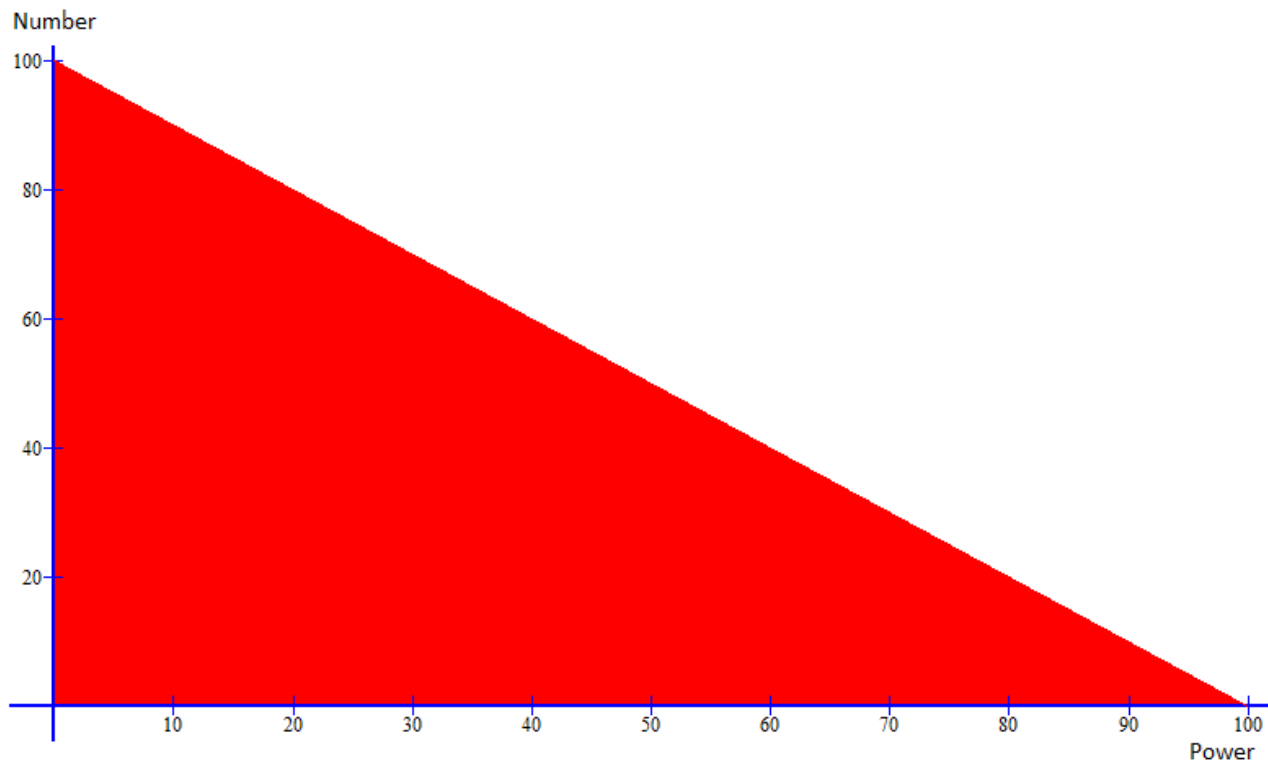
Et spil som MTG har ikke en god praktisk mulighed for at rebancere kort efter at de er trykt, da man hvis man ændrede kort skulle til at huske på ændringerne til kortene. WotC gør det dog en lille smule ved fx at ændre creature types på *Elvish Champion* og *Goblin King* fra "Lord" til "Elf". Så vidt jeg ved, så er det kun småændringer man laver og der er ikke ret mange ændrede kort.

At banne kort

I stedet kan man lave en banliste med nogle kort på som folk ikke må bruge. Denne måde at regulere spillet på er uhensigtsmæssig med papkort da folk så har brugt penge på nogle kort som de ikke længere må bruge, i hvert fald i det format som de havde tænkt sig (alle kort undtagen ante kort er tilladt i T1). Men når der er tale om at spille vha. MWS så er betragningen ovenfor ligegyldig fordi at det er 100% gratis at spille MTG vha. MWS.

Jeg kan ikke komme i tanker om nogen grund til ikke at banne en del kort hvis det gør spillet sjovere.

Power



Illustrationen ovenfor viser fordelingen af kort som en matemastisk funktion. Jo bedre et kort er, jo færre er der af dem. Således forholder det sig også i den anden ende, men til dette essays formål er dette ligegyldigt. Af kort som er meget gode, er der kun få af. Af kort som er temmelig gode er der lidt flere af. Af kort som slet og ret er gode er der en god del af, osv.

Hvorfor banne kort?

Idéen er at have et format som er sjovt at spille i. Dette gør man ved at sørge for at der ikke er nogle få kort som er meget gode ifht. resten. I sig selv er der ikke noget skadeligt ved at der findes et deck som vinder i tur 3 eller tur 4, det er blot når at der i et format er sådan nogle decks, så bliver man nødt til (hvis man vil vinde) at spille et sådan deck selv eller spille noget som er direkte bygget til at smadre et sådant deck. Dette giver et kedeligt format med lidt variation. Lidt variation fordi at der kun er et lille antal meget gode kort.