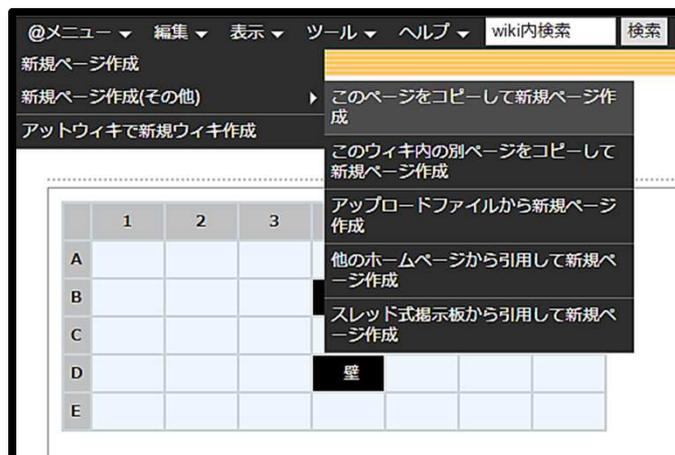


2. 盤面を動かす

初期配置が終わったので、今度は実際に1ターン目先手を動かしてみましょう。
まずは「**全員をC1に集合させる**」処理を行ってみます。

(1) 1ターン目先手以降は初期配置のページをコピーして作っていくのが早いと思います。例えば1ターン目先手は初期配置からコピー、1ターン目後手は1ターン目先手からコピーする要領です。
ページをコピーする方法は@メニュー→新規ページ作成(その他)→このページをコピーして新規ページ作成です。(図2-1)



(図2-1)

(2) 新規ページ名は【ステ管】の「一回戦用」ページと同じにしてください。ページ名が違くとリンクされません。(図2-2)

コピーして新しいページを作成

コピー元ページ名: [汎用a](#)

新規ページ名:

ステータス管理 (一回戦用)

<Aブロック1回戦> チームA vs チームB

- 初期 (チームA vs チームB)
- 1ターン目先手 (チームA vs チームB)**
- 1ターン目後手 (チームA vs チームB)
- 2ターン目先手 (チームA vs チームB)
- 2ターン目後手 (チームA vs チームB)
- 転校生出現フェイズ (チームA vs チームB)
- 3ターン目先手 (チームA vs チームB)
- 3ターン目後手 (チームA vs チームB)
- 4ターン目先手 (チームA vs チームB)
- 4ターン目後手 (チームA vs チームB)
- 5ターン目先手 (チームA vs チームB)
- 5ターン目後手 (チームA vs チームB)
- 6ターン目先手 (チームA vs チームB)
- 6ターン目後手 (チームA vs チームB)

【ステ管】「一回戦用」

同じ名前にします。

(図2-2)

(3) 1ターン目先手のページが作れたら、さっそく実際に動かしてみましょ。まずは初期配置の時と同じように、編集ページの内容をエクセルに貼りつけます。(図2-3)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N
1	BGCOLOR{silver}													
2	BGCOLOR{silver} AT	木下鏡介												凱道蝶印
3	BGCOLOR{silver} AT	愚李と愚羅												超一郎
4	BGCOLOR{silver} AT	末那織真名												蓮柄円
5	BGCOLOR{silver} AT	白金遠永												セイレーン
6	BGCOLOR{silver} AT	江田島												砂竜
7														
8														
9	**チームA<DP0/応援ボーナス0P>													
10	BGCOLOR{}	BGCOLOR{}		BGCOLOR{}		BGCOLOR{}		BGCOLOR{}		BGCOLOR{}		BGCOLOR{}		BGCOLOR{}
11		木下鏡介	男		20		15		10		10		10	
12		愚李と愚羅	男		20		15		10		5		20	
13		末那織真名	女		17		6		29		4		20	
14		白金遠永	男		20		11		11		6		20	
15		江田島	男		30		3		35		5		20	
16														
17														
18														
19														
20	**チームB<DP0/応援ボーナス0P>													
21	BGCOLOR{}	BGCOLOR{}		BGCOLOR{}		BGCOLOR{}		BGCOLOR{}		BGCOLOR{}		BGCOLOR{}		BGCOLOR{}
22		凱道蝶印	女		20		10		15		15		20	
23		超一郎	男		20		5		25		10		20	
24		蓮柄円	女		20		10		10		10		20	

(図2-3)

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	BGCOLOR{silver}							
2	BGCOLOR{silver} AT							
3	BGCOLOR{silver} AT							
4	BGCOLOR{silver} AT	木下鏡介	愚李と愚羅	末那織真名	白金遠永	江田島		
5	BGCOLOR{silver} AT							
6	BGCOLOR{silver} AT							
7								
8								
9	**チームA<DP0/応援ボーナス0P>							
10	BGCOLOR{}	BGCOLOR{}		BGCOLOR{}		BGCOLOR{}		BGCOLOR{}
11		木下鏡介	男		20		15	
12		愚李と愚羅	男		20		15	
13		末那織真名	女		17		6	
14		白金遠永	男		20		11	
15		江田島	男		30		3	

(図2-4)

(4) 全員の名前をC1に書き込みました。(図2-4) 移動だけなので、ステータス表を編集する必要はありません。当たり前ですが、移動したキャラ(木下ほか4名)は元の位置から名前を消してください。では、これを編集ページに貼りつけてプレビューしてみましょう。

	1	2	3	4
A				
B				壁
C	木下鏡介	愚李と愚羅	末那織真名	白金遠永 江田島
D				壁
E				

(図2-5)

(5) 同じマスに二人くらいなら問題ありませんが、それ以上の人数が集まるとマスが横長になって見栄えが悪くなってしまいます。(図2-5) これで何か不都合があるわけではありませんが、出来ればもう少し工夫したいところです。

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	BGCOLOR{silver}							
2	BGCOLOR{silver} AT							
3	BGCOLOR{silver} AT							
4	BGCOLOR{silver} AT	木下鏡介	愚李と愚羅 &br()末那織真名	白金遠永 &br()江田島				
5	BGCOLOR{silver} AT							
6	BGCOLOR{silver} AT							
7	BGCOLOR{silver} AT							

↑エクセル画面

	1	2	3	4	5	6	7
A							凱道蝶印
B				壁			超一郎
C	木下鏡介	愚李と愚羅	末那織真名	白金遠永	江田島		蓮柄円
D				壁			セイレーン
E							砂竜

↑編集ページプレビュー

(図2-6)

(6) 2キャラごとに改行のフラグイン ※「&br()」を挿入しました(分かりやすくするため図では赤色にしていますが、別に色を変える必要はありません)。(図2-6) プレビューページを見るとそこで改行されていますね。今度はマスが縦に伸びていますが、横長より幾らかは見やすいと思います。

※@wikiモードの編集で文字の色や大きさを変えたりするのに使います。改行以外にも色々あります。

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	[BGCOLOR(white)]							
2	[BGCOLOR(white)]							
3	[BGCOLOR(white)]							
4	[BGCOLOR(white)]							
5	[BGCOLOR(white)]							
6	[BGCOLOR(white)]							
7	▲愚李と愚羅 末那識真名 江田島 ▼凱道鏢印 超一郎 蓮柄円(死体)							
8	[BGCOLOR(white)]							
9	**チームA<DP0/応援ボーナス0P>							
10	[BGCOLOR]名前	[BGCOLOR]性別	[BGCOLOR]攻	[BGCOLOR]防	[BGCOLOR]HP			[BGCOLOR]SP
11	木下鏡介	男			20		15	
12	風車レ暴弾	男			20		15	

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B		木下鏡介	白金遼永	壁			
C			▲▽	セイレーン			
D			砂竜	壁			
E							

▲愚李と愚羅 末那識真名 江田島 ▼凱道鏢印 超一郎 蓮柄円(死体)

(図2-7)

(7) 敵味方が同じマスに密集する場合は、▲や★などの記号を置いて、欄外にキャラ名を書く方法も分かりやすいかもしれません。(図2-7)

先手を塗りつぶし記号、後手を白抜き記号にするなど工夫するのが良いと思います。

左の図では「蓮柄円(死体)」と書かれています。ダンゲロスでは特殊能力で死体を利用する事もあるので、死亡したキャラもMAPから消さず残しておくようにしましょう。

(8) 特殊能力などで、キャラクターを壁の中に進ませる場合があります。MAP上で壁は

「[BGCOLOR(black):&color(white)]&color(black){ }壁」

となっています。青字の部分は何なのかは一切気にせず、壁の文字を任意のキャラクター名に書きかえればOKです。(図2-8)では木下鏡介をB4の壁に進入させてみました。

	E	F	G	H	I	J	K	L
1	[BGCOLOR(black):&color(white)]&color(black){ }木下鏡介							
2	[BGCOLOR(black):&color(white)]&color(black){ }木下鏡介							
3	壁→木下鏡介に書き換えるだけ!							
4	壁							
5	壁							
6	壁							
7	壁							

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B				木下鏡介			
C							
D				壁			
E							

(図2-8)

~~場所が空いたのでコラム「ダンゲロス軍師になろうーその1」~~

最近ではダンゲロスで本戦を開催すれば、およそ50人の参加者が集まるようになっていきます。前回のTAGの頃は参加者が40人に届く事も稀だった事を考えると、素晴らしい事だと思います。

しかし、キャンペーン参加人数に対して、作戦会議に参加している「軍師型」のプレイヤーの少なさは、当時も今もあまり変わりがないように感じます。おそらく、作戦を考える事をハードルに感じているプレイヤーが多いのだと思います。

ダンゲロスの軍師をやる上で最初の難関となるのが「キャラ把握」でしょう。なにせ、敵味方合わせて40~50名のキャラクターに目を通す必要があるのです。ここで多くの人が挫けて匙を投げてしまうのです。

TAG2では、このキャラ把握の負担は本戦ほどではありません。味方キャラの半分は自キャラだし、もう半分はパートナーのキャラです。味方キャラの把握は済んでいるも同然です。敵キャラの把握も最大で20名に目を通せば事足ります。

そういう意味でTAGは軍師として最初のハードルは非常に低いキャンペーンです。なので、普段は作戦会議に参加しづらいと感じているプレイヤーも、是非この機会に軍師デビューを果たしてほしいと思っています。

その2につづく