

3. 戦う

MAP上でのキャラの動かし方で分かりづらいところなどは無かったですでしょうか。
 いよいよ**通常攻撃**や**特殊能力**を使って敵と戦います。

(1) お互いに駒を前に進めた仮想局面です。(図3-1)
 「**江田島C4へ移動、砂竜に通常攻撃**」の処理を行ってみましょう。

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	U	V
1																
2				木下鏡介												
3				愚李愚羅						凱道蝶印						
4				江田島				砂竜		超一郎						
5				白金遠永						蓮柄円						
6				末那識真名						セイレーン						
7																
8																
9	**チームA<DPO/応援ボーナスOP>															
10	BGCOL(名前)	BGCOL(性別)	BGCOL(攻)	BGCOL(防)	BGCOL(体)	BGCOL(精)	BGCOL(FS)	BGCOL(備考)								
11	木下鏡介	男	20	15	10	10	10									
12	愚李と愚羅	男	20	15	10	5	20									
13	末那識真名	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<DPO/応援ボーナスOP>															
21	BGCOL(名前)	BGCOL(性別)	BGCOL(攻)	BGCOL(防)	BGCOL(体)	BGCOL(精)	BGCOL(FS)	BGCOL(備考)								
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									
25	セイレーン	女	0	2	18	4	6									
26	砂竜	両	20	10	20	4	20									
27																
28																
29																
30																

(図3-1)

(2) ダンゲロスでは、先にダイスやダメージ計算などの処理を行ってから、その結果だけをwikiに反映します。今回の場合は

- ・江田島を**C4**に移動
 - ・江田島の通常攻撃→命中率100%、ダメージ30-10=20
 - ・砂竜の体力→20-20=0……**死亡**
 - ・周囲1マスのチームB全員の**精神-1**
 - ・チームAに**DP+2**(通常キャラは1点、転校生は2点です)
- という処理が必要になります。(図3-2)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	U	V
1																
2				木下鏡介												
3				愚李愚羅						凱道蝶印						
4				江田島				江田島&br()砂竜(死体)								
5				白金遠永						蓮柄円						
6				末那識真名						セイレーン						
7																
8																
9	**チームA<DP2/応援ボーナスOP>															
10	BGCOL(名前)	BGCOL(性別)	BGCOL(攻)	BGCOL(防)	BGCOL(体)	BGCOL(精)	BGCOL(FS)	BGCOL(備考)								
11	木下鏡介	男	20	15	10	10	10									
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																
19																
20	**チームB<DPO/応援ボーナスOP>															
21	BGCOL(名前)	BGCOL(性別)	BGCOL(攻)	BGCOL(防)	BGCOL(体)	BGCOL(精)	BGCOL(FS)	BGCOL(備考)								
22	凱道蝶印	女	20	10	15	14	20									
23	超一郎	男	20	5	25	9	20									
24	蓮柄円	女	20	10	10	9	20									
25	セイレーン	女	0	2	18	4	6									
26	砂竜	両	20	10	0	4	20	死亡								
27																
28																
29																
30																

分かりやすくするために書き換えた場所を赤字にしていますが、実際に処理をするときは文字色を変える必要はありません。

(図3-2)

(3) 今度は「木下C2へ移動、超一郎に能力使用」を処理してみましょう。
 (木下の能力：隣接3マス以内の敵を自マスに召喚し、通常攻撃を行う)

- ・木下をC2へ移動、能力の発動率、成功率共に100%
 - ・超一郎をC2へ移動
 - ・木下の通常攻撃→命中率100%、ダメージ20-5=15
 - ・超一郎の体力→25-15=10
 - ・木下を能力休みにする
- という処理が必要になります。(図3-3)

D4																
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	U	V
1	BGCOL(名前)															
2	BGCOL(名前)															
3	BGCOL(名前)			學李學羅						凱道蝶印						
4	BGCOL(名前)			木下鏡介 超一郎				江田島&l								
5	BGCOL(名前)			白金透永						蓮柄円						
6	BGCOL(名前)			末那瀧美名						セイレーン						
7																
8																
9	**チームA<DP2/応援ボーナスOP>															
10	BGCOL(名前)	BGCOL(性別)	BGCOL(攻)	BGCOL(防)	BGCOL(体)	BGCOL(精)	BGCOL(FS)	BGCOL(備考)								
11	木下鏡介	男		20	15	10	10	能力休み								
20	**チームB<DP0/応援ボーナスOP>															
21	BGCOL(名前)	BGCOL(性別)	BGCOL(攻)	BGCOL(防)	BGCOL(体)	BGCOL(精)	BGCOL(FS)	BGCOL(備考)								
22	凱道蝶印	女	20	10	15	14	20									
23	超一郎	男	20	5	10	9	20									
24	蓮柄円	女	20	10	10	9	20									
25	セイレーン	女	0	2	18	4	6									
26	砂竜	両	20	10	0	4	20	死亡								
27																
28																
29																
30																

(図3-3)

~~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2」~~

軍師として最初のハードルとなる「キャラ把握」は跨いでいただけたでしょうか。ここからいよいよ具体的に作戦を考えるハードルに挑みます。

ハッキリ言って、このハードルの高さたるや半端ではありません。私は将棋が好きでよく指しますが、どちらが難しいかと聞かれると迷わず「ダンゲロスが難しい」と答えます。感覚的には1ターンの行動提出を考える難度は「15~17手詰めの詰め将棋と同じかそれ以上」だと思います。

言いかえればこのハードルは高すぎて逆に障害たりえませぬ。ダンゲロスの行動提出の八割にはどこかしらミスがあり、残りの二割には致命的なミスがあります。全くミスの無い完ぺきな行動提出は100回に1度もないかもしれません。

軍師プレイヤーは一見とても難しい事を考えているように見えます。しかし、実際にはひとつの正解に辿り着くまでに5~10の不正解を述べています。作戦会議とは10回に1~2回正しい発言が出来れば参加できるものなのです。

そう考えると、作戦会議のハードルはハードルというより鳥居か何かに見えてきませんか？ 善行のつもりで、堂々とくぐってしまいましょう。

いざ作戦を考え始めると、傾向として敵の方が強く見えてきます。ついつい「4:6でこちらが不利だ」とか感じてしまいますが、敢えて断言するとそこまでの戦力差がつく事はほとんどの場合であり得ません。

というのも、勝率として4:6はあり得るのですが、戦力そのものが4:6は将棋でいえば「飛車角落ち」です。ダンゲロスでは最低でも駒の数は同じなのだから、それより不利になる事などそうそう起こらないのです。

絶望的な戦力差に見えても、実際には4.5:5.5くらいのものです。この程度の差はミス一回でひっくり返ります。「相手が強すぎて勝てない」などと諦めず、しぶとく勝ちの目を探してほしいと思います。

(4) さらに「**白金C2へ移動、超一郎に通常攻撃**」を処理してみましょう。
 (超一郎の能力：体力0になるダメージを受けた時、体力1で踏み堪える)

- ・ 白金を **C2へ移動**
 - ・ 白金の通常攻撃→命中率100%、ダメージ20-5=15
 - ・ 超一郎の体力→10-15=0
 - ・ 超一郎の特殊能力により体力を0→1に修正
 - ・ 超一郎の**能力を解除**
- という処理が必要になります。(図3-4)

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	U	V
1	BGCOLOR(名前)															
2	BGCOLOR(名前)															
3	BGCOLOR(名前)			學李學羅						凱道蝶印						
4	BGCOLOR(名前)			木下鏡介	白金遠永&br()超一郎			江田島&f								
5	BGCOLOR(名前)									運柄円						
6	BGCOLOR(名前)			末那識真名						セイレーン						
7																
8																
9	**チームA<DP2/応援ボーナスOP>															
10	BGCOL(名前)	BGCOL(性別)	BGCOL(攻)	BGCOL(防)	BGCOL(体)	BGCOL(精)	BGCOL(FS)	BGCOL(備考)								
11	木下鏡介	男		20	15	10	10		能力休み							
20	**チームB<DP0/応援ボーナスOP>															
21	BGCOL(名前)	BGCOL(性別)	BGCOL(攻)	BGCOL(防)	BGCOL(体)	BGCOL(精)	BGCOL(FS)	BGCOL(備考)								
22	凱道蝶印	女		20	10	15	14									
23	超一郎	男		20	5	1	9		能力解除							
24	運柄円	女		20	10	10	9									
25	セイレーン	女		0	2	18	4									
26	砂竜	両		20	10	0	4									

(図3-4)

(5) 本戦の行動提出では

チームA○ターン目

- 江田島C4へ移動、砂竜に通常攻撃
- 木下C2へ移動、超一郎に能力使用
- 白金C2へ移動、超一郎に通常攻撃

という形で提出され、1ターン中の行動を全て処理してからwiki編集に移ります。
 つまり、いきなり(図3-4)の形に編集する事になります。

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B		學李學羅		壁	凱道蝶印		
C		木下鏡介 白金遠永 超一郎		江田島 砂竜(死体)			
D				壁	運柄円		
E		末那識真名			セイレーン		

チームA<DP0/応援ボーナス2P>										
名前	性別	攻	防	体	精	FS	特殊能力	完	成	備考
木下鏡介	男	20	15	10	10	10	空腸湾曲	100	100	能力休み
學李と學羅	男	20	15	10	5	20	バッシュ×2	100	100	
末那識真名	女	17	6	29	4	20	ブダガヤ	25	100	
白金遠永	男	20	11	11	6	20	邪刺S N B	100	100	
江田島	男	30	3	35	5	20				

チームB<DP0/応援ボーナス0P>										
名前	性別	攻	防	体	精	FS	特殊能力	完	成	備考
凱道蝶印	女	20	10	15	14	20	アクティブ×2	100	100	
超一郎	男	20	5	1	9	20	ヒロイズム	100	100	能力解除
運柄円	女	20	10	10	9	20	イグノアド・レジストリ	100	100	
セイレーン	女	0	2	18	4	6	魅惑の歌声	88	100	
砂竜	両	20	10	0	4	20	バッシュ×2	100	100	死亡

突然難しくなったように思えますが、wiki編集が終わった後、編集内容にミスが無いチェックする時間が数分とられます。「完璧に編集しなくては」と硬くならず、気楽に構えましょう。

これで「ステ管講座」はおしまいとなります。分かりづらいところなどは無かったですでしょうか？
 もし「ここが分からない」というところがありましたら、@wikiご利用ガイドを開いて、調べてみる事をお勧めします。

(図3-5)