

TAG2観戦記1「ザ・ネクロノミコンズvsWP」

いよいよTAG2のトーナメント本戦が始まりました。1回戦から素晴らしい試合が繰り広げられ、その中で既に幾つもの妙手や好手が生み出されています。中でも開幕戦となった「きくらげvsソウルキャッチャーズを読め」の封じ手は大変な好手でした。

さて、好手で試合を決めるのも爽快ですが、逆に好手を逃して勝ちを逃す事も残酷ですがまああるものです。今回の観戦記では、ザ・ネクロノミコンズvsWPの試合から「幻に消えた好手」を取り上げてみたいと思います。敗れたWPの二人には辛い内容になるかもしれませんが、ご容赦ください。

ザ・ネクロノミコンズ DP:1

WP DP:1

	1	2	3	4	5	6	7
A							▲ニカイア
B							
C					▲末那識		▲清水(死体) △冥王星ちゃん
D						▲荒形霊剣 △イナカ幼女	△木下鏡介
E							

上図はザ・ネクロノミコンズvsWPの3ターン目先手終了時のMAPです。実戦ではここで後手のWPが投了となりました。おそらく、アタッカーの残存戦力からネクロノミコンズの攻撃を凌ぎ切れないと判断したのだと思います。

しかし、この局面は投了には早すぎると私は思っています。実際に調べてみるとWPの方に有望な変化が多いようです。3ターン目後手以降を進めてみます。

ザ・ネクロノミコンズ DP:1

WP DP:2

	1	2	3	4	5	6	7
A							▲ニカイア
B							
C					▲末那識		▲清水(死体)
D						△木下鏡介	
E					△イナカ幼女		

(基本図)

<3ターン目後手>

木下鏡介D6へ移動、荒形霊剣に通常攻撃(必中、死亡)

冥王星ちゃんA7へ移動、ニカイアに能力発動(発動率100%、制約:戦線離脱)

イナカ幼女E5へ移動

これを(基本図)として4ターン目先手の行動を考えます。

ザ・ネクロノミコンズ DP : 1

WP DP : 2

	1	2	3	4	5	6	7
A							▲清水 (死体)
B							
C							
D					▲末那識	△木下鏡介	
E					△イナカ幼女		

(4 T目先手-A)

<4ターン目先手-A>

末那識D5へ移動、木下鏡介にブツダガヤ使用 (発動率25%+ボーナス使用10%)

清水A7へ移動、ニカイアに通常攻撃

ニカイアは4ターン目後手の木下の能力射程外に逃がすことが出来ません。そこでニカイアを内ゲバして取られるDPを抑える手ですが、これはWPが勝ちになります。

ザ・ネクロノミコンズ DP : 1

WP DP : 2

	1	2	3	4	5	6	7
A							▲清水 (死体)
B							
C							
D					▲末那識(休み) △木下鏡介		
E			△イナカ幼女				

(4 T目後手-A)

<4ターン目後手-A>

木下鏡介D5へ移動、末那識に通常攻撃

イナカ幼女E3へ移動

木下の通常攻撃で末那識の体力が15になります。これで5ターン目開始前に末那識、木下共に死亡し、清水は生存者にカウントしないのでWPの全滅勝利となります。

ノミコンズは4ターン目の手を変える必要があります。

ザ・ネクロノミコンズ DP : 2

WP DP : 2

	1	2	3	4	5	6	7
A							▲清水 (死体)
B							
C							
D						△木下鏡介	
E					▲末那識		

(4 T目先手-B)

<4ターン目先手-B>

末那識E5へ移動、イナカ幼女に通常攻撃 (命中率70%)

清水A7へ移動、ニカイアに通常攻撃

ブッダガヤの前にイナカ幼女を落とします。ここで通常攻撃が失敗するとWPの勝ちになります。

ザ・ネクロノミコンズ DP : 2

WP DP : 2

	1	2	3	4	5	6	7
A							▲清水 (死体)
B							
C							
D							
E					▲末那識 △木下鏡介		

(4 T目先手-B)

<4ターン目後手-B>

木下鏡介E5に移動、末那識に通常攻撃

木下の通常攻撃で末那識の体力を削ります。木下はこの後5、6ターン目にも末那識を殴れるため、5ターン目先手でブッダガヤが発動成功しないと負けです。

仮に発動成功しても共に全滅で引き分け止まりです。70%の通常攻撃と35%のブッダガヤ (ボーナス込) を成功させてやっと引き分けでは分が悪すぎます。

ザ・ネクロノミコンズ DP : 1

WP DP : 2

	1	2	3	4	5	6	7
A							▲ニカイア
B							
C					▲清水 (死体)		
D					▲末那識	△木下鏡介	
E					△イナカ幼女		

(4 T目先手-C)

<4ターン目先手-C>

末那識D5へ移動、木下鏡介にブツダガヤ使用 (発動率25%+ボーナス使用10%)

清水C5へ移動

ニカイア待機

ニカイアを内ゲバする案は上手く行きませんでした。下手に動くよりは待機が優るでしょう。清水は木下を殴っても無駄なので、イナカ幼女を追いかけます。

末那識のブツダガヤが発動成功したとしてターンを進めます。

ザ・ネクロノミコンズ DP : 1

WP DP : 3

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C					▲清水 (死体)		
D					▲末那識 (休み)		△木下鏡介
E			△イナカ幼女				

(4 T目後手-C)

<4ターン目後手-C>

木下鏡介D7に移動、ニカイアに能力使用 (発動率: 100%)

イナカ幼女E3に移動

仮に先手でニカイアが下手な場所 (A5など) に逃げていた場合、木下は末那識をブツダガヤに巻き込める位置で能力が使えます。そういう意味でもニカイアは待機が良いのです。

これでDPは1-3。イナカ幼女はE3に逃げます。

ザ・ネクロノミコンズ DP : 3

WP DP : 3

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C			▲清水 (死体)				
D					▲末那識 (休み)		
E			△イナカ幼女				

(5 T目先手-C)

<5ターン目先手-C>
清水C3へ移動

木下鏡介にブツダガヤが発動し、死亡します。DP3-3。
末那識が能力休みなので、清水がイナカ幼女を追いかけます。

ザ・ネクロノミコンズ DP : 3

WP DP : 3

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C			▲清水 (死体)				
D					▲末那識 (休み)		
E	△イナカ幼女						

(5 T目後手-C)

<5ターン目後手-C>
イナカ幼女E1へ移動

これでイナカ幼女が逃げ切っています。清水の能力は1マス移動+同マス通常攻撃なので、E1にギリギリで届きません。
清水は生存者に数えないので、イナカ幼女の体力点3でWPの勝利です。

ザ・ネクロノミコンズ DP : 2

WP DP : 2

	1	2	3	4	5	6	7
A							▲ニカイア
B							
C							▲清水 (死体)
D						△木下鏡介	
E					▲末那識		

(4 T目先手-D)

<4ターン目先手-D>

末那識E5へ移動、イナカ幼女に通常攻撃 (命中率70%)

ニカイア、清水待機

イナカ幼女を逃がすと負けなので、末那識の通常攻撃で落とします。命中率70%も辛いですが、それ以上にブッタガヤの試行チャンスが5ターン目の1度だけになるのが痛いところです。

既に三度書いた通り、ニカイアは木下の射程から逃げられないし、清水が木下を殴っても意味がないので共に待機します。

ザ・ネクロノミコンズ DP : 2

WP DP : 3

	1	2	3	4	5	6	7
A						△木下鏡介 (休み)	
B							
C							▲清水 (死体)
D							
E					▲末那識		

(4 T目後手-D)

<4ターン目後手-D>

木下鏡介A6へ移動、ニカイアに能力使用 (発動率: 100%)

これで5ターン目先手でブッタガヤが発動成功するかどうかの勝負になります。

末那識の通常攻撃が70%、ブッタガヤの発動率がボーナス込で35%なのでWPに大きく分のある戦いだと思います。しかし、Dパターン以外は全てWPの勝ちだったので、これが最善でしょう。

最善手でも勝率が25%弱しかなかったのでは、投了図の局面はWP有利を乗り越えて優勢までありそうです。

3ターン目後手にイナカ幼女をE5に逃がすのが好手で、これでWPが戦えていたのではないかと思います。もしかするとザ・ネクロノミコンズの3ターン目先手に小さなミスがあったのかもしれません。

最後の最後で折れてしまったのは惜しいですが、「ザ・ネクロノミコンズ vs WP」は白熱した好勝負でした。この試合に参加された2チーム4プレイヤーの皆様には今後の軍師としての活躍を期待しております。