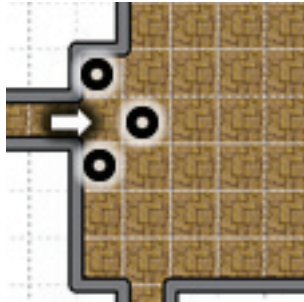


多勢・無勢

多勢に頼むのは戦術の基本です。2対1で戦うことが出来れば、相手が1回攻撃する間にこちらは2回攻撃することができ絶対的に有利です。

一方、人数に劣る側は壁を背にして挟み撃ちを防ぐ、狭い通路で一度に一人だけを相手にできるようにする、といった工夫が必要になります。



狭い通路

SW2.0、AR2Eでは、狭い通路の場合、二人、あるいは4人までしか乱戦/エンゲージできない、ということにして狭い通路であることを表現します。

左の図では、パーティ(→)がこのまま進むと、先頭の一人でも3人の敵(◎)を相手にしないとイケないことになります。

この体制で5ラウンド戦闘すると、相手が $3 \times 5 = 15$ 回攻撃してくるのに対し、パーティ側は $1 \times 5 = 5$ 回しか攻撃できません。

司令塔

司令塔にあたるモンスターがいて、そのモンスターを早くに無力化できればパーティは戦いを有利に進めることができます。プレイヤーたちには、そのモンスターが命令を出しているなど、司令塔であることを印象づけてください。

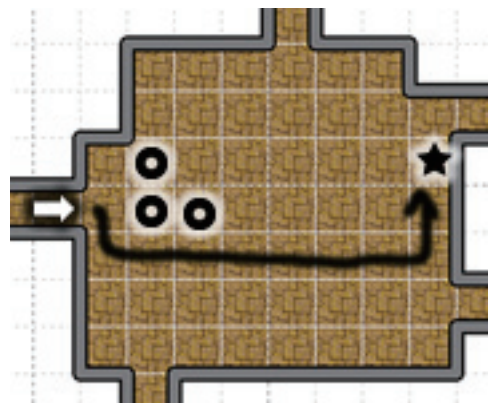
司令塔を排除した場合

司令塔のモンスターを排除できた場合は、残りのモンスターたちが手近なキャラクタを攻撃するようになったり、負傷すると逃げ出すようになったり、あるいはもっと直接的に攻撃の数値を下げたりして、パーティが有利になったことを表します。

撤退・追撃

劣勢になった敵が撤退するとき、一般的には一方的に追撃できる大きなチャンスです。ただし、追撃を続けると移動速度の速いキャラクタと遅いキャラクタが離れてばらばらになり、支援が受けられず戦力が低下したり、魔法使いなどの弱いキャラクタが無防備になりやすいので一転してピンチになることもあります。

司令塔を叩け！



パーティ(→)が目先の敵(◎)ではなく司令塔(★)を先に叩けば、有利に戦いを進められます。