

各試合について

ここでは特に白熱した試合について、その展開とプレイヤーの感想をまとめた。

ガチエリア

・ハコフグ倉庫

序盤から紅組 TTJ の竹が活躍。細長いステージなのでチャージャーが強く、スペシャルのメガホンレーザーも有効。中盤、白組 minashigo がビーコンで敵の背後に飛び、裏取りに成功し、形勢逆転。だがその後再び竹に制圧され終了。このステージは中央部左側が動きやすいのでここを確保できるかどうかが重要。ノックアウト。

ゲモ

「左を取れたのが大きい。敵の警戒が薄く、スパシヨで打開できた。」

minashigo

「初手で死んでしまったが、中盤の裏取り・スパシヨの打開まではよく動けていたと思う。後半は敵との 1:1 交換が多すぎて打開できなかった。左右の警戒が足りなくて打開されていた印象。」

・モズク農園

開幕、白組 TaLe は裏取りに向かうが、白組は中央で早々に壊滅しており不発に終わる。裏取りは、裏から中央に回るまでに味方が持ちこたえられないのなら無意味となるので、味方の戦力を鑑みたくて行う必要がある。

その後、白組がスパシヨとダイオウで打開し、ロラコラが中央を確保。中央のローラーはエリアを塗りつつ、高台からの奇襲ができるので強い。ノックアウト。

ゲモ

「中央を抑えられなかった。」

minashigo

「初手死んでるしスパシヨ外してるしで余り動けてない。味方が打開した後はローラーが動けるように塗りを意識した。」

・ネギトロ炭鉱

どんとが裏取りに向かうというのが白組の作戦。この作戦が功を奏した。裏取りによって紅組は裏を警戒せざるを得ず、その間にカウントが進んで白組が逆転勝利。

ゲモ

「スパシヨを外し過ぎた。あと敵の裏取りが厄介だった。」

どんと

「ガチエリアと逆の島に行くのが趣味なので、普段通りに動いた結果、警戒の薄かった相手チームを何度か一掃できた。」