

攻略



ガイアマスター 決戦！世紀王伝説

●カプコン●発売中(6月28日発売)
●5,800円(300ポイント)

1-4人

TAB (ボードゲーム)

使用ブロック数 24
ディスク: 1枚



攻略 第1回

DC ドリームキャスト

ホームページアドレス: http://www.capcom.co.jp/

備考:

神々のゲームで頂点を極めるためのテクニカルサポート



ボードゲームに戦闘の要素が組み合わされた本作ゆえに、今回はゲームを進めていくうえでの基本戦術を解説していこう。ポイントは、カードの性能を生かした戦闘手腕。ライバルに差を付けるならそこだ！……そんなわけで、お役立ちデータも掲載しておいたので参考にしてもらいたい。

POINT 2 お店の建て替えを効率的に

一度建てたお店を、そのまま放置しておくのは愚の骨頂。手間だろうが、状況に応じて建て直す作業が重要だ。戦闘直後で体力が少なければ「病院」へ、武器カードの補充なら「武器屋」へ、直後に進むルート上のお店を建て替えて利用する。そのあとは「銀行」などしておくといい。



こういった場合は、「目の前の店をすかさず「病院」へ！」

イベントカードとの組み合わせ

進行系イベントカードを併用すれば、より確実に建て替えたお店を利用可能。とくに「病院」は、びったり止まれば全回復という利点を得られる。



POINT 1 キャラクターの特性をつかもう

シガー [ラッキー能力] 2回行動 (55%)
[得意武器] 剣/飛び道具

メクメク [ラッキー能力] 収入倍増 (60%)
[得意武器] 剣/飛び道具

ティアラ [ラッキー能力] 土地入手 (15%)
[得意武器] 剣/魔法

ガラハッド [ラッキー能力] 飛び道具攻撃力2倍
[得意武器] 飛び道具

シバット [ラッキー能力] 強奪 (100%)
[得意武器] 剣/飛び道具

ヤスツナ [ラッキー能力] 剣系攻撃力2倍
[得意武器] 剣

ハヤテ [ラッキー能力] 攻撃無効化
[得意武器] 剣/飛び道具

ゴライアス [ラッキー能力] 踏み倒し (メモ)
[得意武器] 剣/魔法

アガート [ラッキー能力] 魔法系攻撃力2倍
[得意武器] 魔法

孫悟空 [ラッキー能力] 全系統攻撃力2倍&ダイス4個 (25%)&お店破壊ガード(50%)
[得意武器] なし

ダンテ [ラッキー能力] 全系統攻撃力2倍&シンボル破壊 (10%)&お店破壊ガード(50%)
[得意武器] なし

各キャラのラッキー能力にはフィールドタイプと戦闘タイプがあり、このどちらを持っているかが最初のポイント。得意武器と武器カードの性能(後述)を見比べて決めるのが得策だ。



フィールドタイプは、当然、戦闘能力をカードで補う必要あり。



戦闘タイプは、当然、戦闘能力を発動条件にからんでくる。

ゴライアスの踏み倒し メモ

この能力には、①通行税以外の支払い時に発動(40%)②通行税支払い時に発動(下記参照)③お店購入時に発動(20%)の3種の効果がある。②によると後半戦に強い？

通行税額	確率
0~100z	20%
101~300z	30%
301~1000z	45%
1001z~	65%

フィールドタイプのラッキー能力のあとには、発動確率を%で表示している。戦闘タイプの発動確率は、右記を参照のこと

ストーリーモード ミッション4「アウトローズ」終了後、デモでベリアルに選択を迫られる。そこで「砂漠」を選べばミッション5-A「辺境の村を救え」に、「森」を選べばミッション5-B「お姫様を救え」に進む。ミッション8まではそれぞれのルートで別々のシナリオが展開され、ミッション9「偽王子をやっつけろ」で本筋に戻る。

POINT 3 戦闘を仕掛けてワザと負けるテクニック

基本は「待ち」



早めに空き地を自分のものに、あとは仕掛けないで待つ。

首尾よく戦闘で土地を奪っても、その直後に残体力の少ないところを攻められて、すぐに奪い返されてしまう……。それを打開するためには戦闘を仕掛けてワザと負け、体力を全快させるという“お金を払って危険を回避”作戦が有効だ。

こんな状態の場合



「体力がピンチ！」ってな場合に、バトルカードや戦闘マスで自ら攻めよう。



ワザと負けて体力を回復！



攻められて土地を奪われるより、治療費200のほうが見通しは明るいはず。

POINT 4 武器カードの性能を把握して、素早く強固なスタイルを作れ！

自分のキャラの得意とする武器系統やレベルアップにともなう性能の上昇率など、これをよく見て入手カードの取捨選択

を考えよう。ちなみに、攻撃系カードのレベルアップに必要な経験値はLv. 2 / 300、Lv. 3 / 800、Lv. 4 / 1600、Lv. 5 / 2500だ。

スキル経験値獲得の仕組み

攻撃系カードのスキル経験値は、この2つの表に従い蓄積していく。

戦闘中	
カードの使用	10
とどめを刺す	20

攻撃系カード

名称	系統	攻撃力	速度	クリティカル発生率					クリティカル攻撃力				
				Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	Lv.1	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5
ボーイナイフ	剣	15	4	20(40%)	25(50%)	30(60%)	35(70%)	40(80%)	150%	160%	170%	180%	200%
クレイモア	剣	18	4	30%	40%	50%	60%	70%	140%	150%	160%	170%	180%
ジャンピーヤ	剣	15	4	20(40%)	25(50%)	30(60%)	35(70%)	40(80%)	140%	160%	170%	190%	200%
メイス	剣	18	3	20(40%)	22(45%)	25(50%)	30(60%)	35(70%)	150%	160%	170%	180%	200%
野太刀	剣	18	3	10(20%)	15(30%)	20(40%)	25(50%)	30(60%)	140%	150%	160%	170%	180%
苦無	飛び道具	15	5	15(30%)	20(40%)	25(50%)	30(60%)	35(70%)	140%	150%	160%	170%	180%
インフィニティガン	飛び道具	20	3	30%	40%	50%	60%	70%	140%	150%	160%	170%	180%
如意棒	剣	18	5	30%	40%	50%	60%	70%	140%	150%	160%	170%	180%
レイピア	剣	18	4	20(40%)	25(50%)	30(60%)	35(70%)	40(80%)	140%	160%	170%	190%	200%
バトルアックス	剣	18	4	20(40%)	25(50%)	30(60%)	35(70%)	40(80%)	150%	170%	180%	190%	200%
ジブシータロウ	魔法	15	4	15(30%)	20(40%)	25(50%)	30(60%)	40(80%)	150%	160%	170%	180%	200%
エストック	剣	22	3	15(20%)	20(30%)	25(40%)	30(50%)	35(60%)	150%	160%	170%	180%	190%
ロングソード	剣	20	4	20(30%)	25(40%)	30(50%)	35(60%)	40(70%)	150%	180%	200%	205%	210%
ハンマー	剣	26	1	50(60%)	55(65%)	60(70%)	65(75%)	70(85%)	120%	130%	140%	150%	170%
せつなの剣	剣	30	5	10(20%)	15(30%)	25(40%)	30(50%)	40(60%)	130%	135%	140%	150%	160%
ストームソード	剣	48	2	5(10%)	10(20%)	15(30%)	25(45%)	35(50%)	120%	125%	130%	140%	150%
魔剣ムラマサ	剣	60	2	10(15%)	15(25%)	20(35%)	25(40%)	30(45%)	110%	120%	130%	140%	150%
エクスカリバー	剣	52	4	0(0%)	5(10%)	8(15%)	10(20%)	35(60%)	100%	125%	130%	140%	150%
ダーツ	飛び道具	18	5	20(35%)	30(45%)	35(55%)	40(65%)	45(75%)	150%	160%	170%	180%	200%
弓	飛び道具	24	4	50(65%)	55(70%)	60(75%)	65(80%)	70(85%)	110%	120%	150%	180%	190%
ブラッドスピア	飛び道具	24	1	20(30%)	25(40%)	30(50%)	35(60%)	40(70%)	120%	130%	140%	145%	150%
クロスボウ	飛び道具	30	5	5(10%)	10(20%)	15(30%)	20(40%)	25(50%)	130%	135%	140%	150%	160%
フェザーレイ	飛び道具	36	5	10(20%)	15(30%)	25(40%)	35(50%)	45(60%)	135%	140%	145%	150%	160%
ほのおの弓	飛び道具	50	4	10(15%)	15(20%)	20(30%)	25(40%)	30(50%)	140%	145%	150%	155%	160%
氷の弓	飛び道具	54	2	15(20%)	20(30%)	25(40%)	30(50%)	45(65%)	130%	135%	140%	145%	150%
ファイアボール	魔法	20	3	20(40%)	25(50%)	35(60%)	40(70%)	45(80%)	150%	160%	180%	190%	190%
サンダー	魔法	24	5	15(25%)	20(30%)	25(40%)	35(50%)	50(75%)	140%	150%	160%	170%	180%
スノーストーム	魔法	26	1	50(70%)	55(75%)	60(80%)	65(85%)	70(90%)	120%	130%	140%	150%	165%
ハリケーン	魔法	32	2	20(30%)	25(40%)	30(50%)	35(60%)	40(70%)	130%	140%	150%	155%	160%
アースクエイク	魔法	40	2	15(20%)	20(30%)	25(40%)	30(50%)	35(60%)	120%	125%	130%	140%	150%
メテオフォール	魔法	55	1	15(20%)	20(30%)	25(40%)	30(45%)	35(50%)	140%	145%	150%	155%	160%
ダークメテオ	魔法	53	3	10(15%)	12(20%)	15(25%)	20(30%)	40(60%)	130%	135%	140%	145%	150%

ミッションクリア時		
難易度	成功	失敗
むずかしい	80	10
ふつう	40	10
やさしい	20	10

補助系カード

丸薬	回復	30	7
シールド	防御	-	7
アイテム封じ	支援	-	8
いやしのうた	回復	60	7
力の指輪	支援	-	7
盗賊のオーブ	武器破壊	-	6
まどわしの玉	支援	-	7
復活の霊薬	回復	100	7
みかわり	防御	-	7
いちかばちか	特殊	-	6
C.F.C	武器破壊	-	6

隠しカード

補 **デリート**
系統/支援 速度/7
消 7 アイテムの効果を消す

入手使用法
ミッション4「アウトローズ」の1位クリア時、以降のミッションに出現。

補 **秘伝の書**
系統/支援 速度/7
技 7 クリティカル率を2倍にする

入手使用法
ミッション4「アウトローズ」の2位以下クリア時、以降のミッションに出現。

ストーリーモード 情報Ⅱ

砂漠ルートのミッション6-A「盗賊団を倒せ」を通ると、以降からイベントカード「位置チェンジ」が出現するようになる。また、森ルートのミッション5-B「お嬢様を救え」を通ると、以降からイベントカード「バブル」が出現するようになる。つまり、1プレイ目では、このうちどちらかしか出現しない仕組みだ。