

攻略



ガイアマスター 決戦!世紀王伝説

攻略
第1回DC ドリーム
キャスト●カプコン●発売中(6月28日発売)
●5,800円(300ポイント)ホームページアドレス: <http://www.capcom.co.jp/>

14人

ジャンル

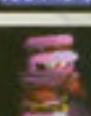
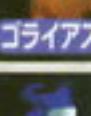
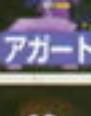
TAB
(ボードゲーム)使用ブロック数
24
ディスク: 1枚VGR
高橋

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く。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 1 キャラクターの特性をつかもう

【ラッキー能力】2回行動 (55%)
【得意武器】剣/飛び道具【ラッキー能力】収入倍増 (60%)
【得意武器】剣/飛び道具【ラッキー能力】土地入手 (15%)
【得意武器】剣/魔法【ラッキー能力】飛び道具系攻撃力2倍
【得意武器】飛び道具【ラッキー能力】強奪 (100%)
【得意武器】剣/飛び道具【ラッキー能力】剣系攻撃力2倍
【得意武器】剣【ラッキー能力】攻撃無効化
【得意武器】剣/飛び道具【ラッキー能力】踏み倒し (メモ)
【得意武器】剣/魔法【ラッキー能力】魔法系攻撃力2倍
【得意武器】魔法【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【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

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



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%

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」などにしておくといい。



こういった場合は、目の前のお店をすこさず「病院」へ!

イベントカードとの組み合わせ

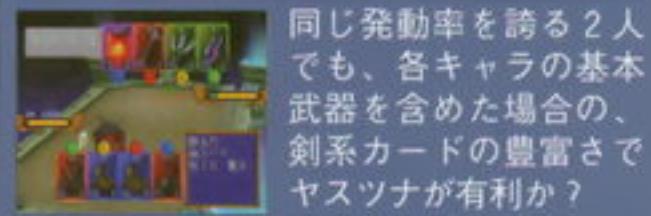
進行系イベントカードを併用すれば、より確実に建て替えたお店を利用可能。とくに「病院」は、ぴったり止まれば全回復という利点を得られる。



戦闘タイプのラッキー能力は戦闘開始時に発生ラウンドが決まる!

戦闘タイプのラッキー能力発動確率は、まず、戦闘開始時に各キャラの4つの確率テーブルから1つが選択され、次に、テーブル内の3つの確率値がランダムで1~3回の攻撃に割り当てる仕組み。つまり、ラッキーがどのラウンドで発動するのか最初に決まっているわけだ。発動率の良さは、アガートがNo.1!

ガラハッド&ヤスツナ



同じ発動率を誇る2人でも、各キャラの基本武器を含めた場合、剣系カードの豊富さでヤスツナが有利か?

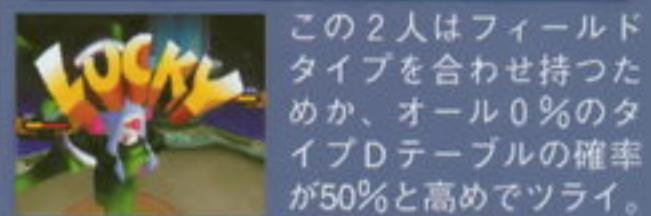
ハヤテ

	1回目	2回目	3回目
タイプA(1%)	100%	100%	100%
タイプB(20%)	90%	50%	0%
タイプC(69%)	100%	0%	0%
タイプD(10%)	0%	0%	0%

アガート

	1回目	2回目	3回目
タイプA(3%)	100%	100%	100%
タイプB(27%)	90%	50%	0%
タイプC(60%)	100%	0%	0%
タイプD(10%)	0%	0%	0%

孫悟空&ダンテ



この2人はフィールドタイプを合わせ持っためか、オール0%のタイプDテーブルの確率が50%と高めでツライ。

	1回目	2回目	3回目
タイプA(5%)	100%	100%	100%
タイプB(20%)	90%	50%	0%
タイプC(25%)	100%	0%	0%
タイプD(50%)	0%	0%	0%

POINT 3 戦闘を仕掛けで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し、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でワザと負け、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

「体力がバトルマスで自ら攻めよう。戦闘中に、バトルカードでドヤドヤ攻めよう。」

**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ハズ。

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

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

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%