

・ストーリーに学ぶカルドセプトの基本タクティクス・

今回は(?)オフラインに重点を置いたカルドセプトDSをPLAYするにあたり、是非覚えると対人戦時にも生きてくるポイントを押さえつつ、各ステージの簡単な攻略法と共に挙げてみました。

では、順を追って説明していきたいと想います。

<ロカ>

このステージではまずカルドの基本中の基本を身につける事から始まります。

内容についてはゴリガンが教えてくれている事、特に**土地の属性効果(HP+)**と**土地連鎖**は感覚的でもかまいませんので必ず押さえましょう。

土地とクリーチャーの属性合わせがポイントですが、**属性合わなくても、安いクリーチャーをばら撒くのも有り**(土地と属性が合ってなくても連鎖になります。因みに連鎖が無い1つの土地の価値は100Gくらい)。

アイテム使用は本当に取る・守るべき土地だけにすると勝率UP。

負けてもゼネスが(彼のわりには)優しい言葉をかけてくれますwので(多分)、焦らずキチンと基礎を身につけていきましょう。

その他に覚えるポイントとして「呪いの解除方法」があります。

噴き出しマークの付く呪いは、他の呪い系スペルで上書きすることができます(ただし、バリアーやランドプロテクト等一部カードを除く)。

スロウをかけられたら、ホーリーワード(以下HW)6が手札にあれば使用し、効果を消してしまいましょう。

<スネフ> <カリン>

ここでは2人のセプターの相反する戦い方を学びましょう。

セバスチャンは守りに、コーテツは攻めに重点を置いた戦い方をします。

実はこれらのステージ、**彼ら(相手)の戦い方のマネをすると案外アッサリと終われたりしますw**

セバスチャンは水森の援護ブックで土地をガッチリと守るタイプです。

気が付くと手の付けられない水連鎖が出来ていたりする事もしばしばw

ここで負ける時はムダに相手のクリーチャーを落とそうとしたり、自クリーチャーを蒔き負けてる時です。なのでここは1つ、セバスチャンのマネをして聖人君子になったつもりでw自分の守り・土地の確保に重点をおいてみて下さい。

…でも、正直セバスチャンは「強い」部類のセプターだったりします(でも、一寸だけ弱くなった)。

変わってコーテツはとにかく「落とせ、落とせ！」と言わんばかりの戦いぶり。

でもその分、守りはかなり手薄です(しかもスペル入ってないし)。

1回目は基本的に**HPを増やすアイテムはスピアのST+20 HP+10のみ。**

そこを頭に入れつつ、スキをみつけて&作ってwガンガン攻めるのが効果的。

強力な武器はシャッターで粉碎しましょう。

スペルを一枚も持ってないのでスペルで苛めるのも有りw

相手の作った中額領地を奪い倒していきましょう(自分の為に土地LVあげてくれて有難うv・土地取られたら、後でぶん取り返す!くらいな気分でOKw)。

スネフで我慢した分、ここでは戦いを楽しみましょう。

え?そんな都合よく土地を落としにいけない?

隣に置けるだけで十分ですw(隣に自分のクリーチャーが存在すると、**近接土地で戦闘を仕掛けた場合、ST+10されます**ので、これも活用しましょう)。

クリーチャーは土地に配置した後、通り過ぎると領地コマンドを使う事が出来、そのコマンドで**敵の土地に移動すると戦闘が発生**します。

カリンは何度も往復する道筋になっておりますので是非このMapで「移動侵略」を身につけちゃいましょう。

<ゴザ>

初めての3つ巴 & 最初のわりには大きい壁となる Map です。

このポイントはぶっちゃけ「城・砦周りにある属性土地のどれか1つを占拠(!!)した者の勝ち」ですw
(水の3連鎖+どっかの土地連鎖でも何とかかなります)

風は思いっきり被るので、攻め・守りに自信の無い人はそれ以外の土地の連鎖を目指しましょう。

ゼネスの武器、ヴァイデンのスクロールに注意(ここでスクロールの使い方について、ヴァイデンに実際に教わるのも良い経験だと思います。

…ちなみにスクロール攻撃は地形効果無視を無視してダメージ与えることができます。

対策としてスクロール無効アイテムのほか、HP上昇武具・アイテムを用いて、基礎HPを上昇させる事で死亡を回避する事ができます。

足(移動)スペルは、初期ブックの足スペル+1枚(HWXとかマジックダイス等)でもあればベター(無ければ南西にあるショップでフライを買いまくるという手も…)。

Mapの特徴として城と砦をむすぶ線でエリア分けされているので、連鎖を作ったはずなのに魔力が思ったよりも上昇せずに「？」となる場所でもあります。

連鎖は、その1つのエリア内でのみ形成されますので、片方のエリアで4連鎖、もう片方のエリアで更に3連鎖…等という組み合わせを考えてみると良いでしょう。

どうでも良い事ですが、DS版では以前程の大変さは無くなっています(つまりヴァイデンが弱体化orz)。

<ケルダー>

唯一、土地属性属性が偏っている上、エリアが3分割されている Map です。

ここは解り易いエリアの別れ方をしているので、ここでエリア別の感覚をしっかりと覚えましょう。

このMapでは習得するのは

- ・エリアの認識
- ・Mapに応じたブックの制作の認識

or 地形変化スペル(アップヒーバル等)や領地コマンドを使用しての属性変化による連鎖作成応用です。

このステージはビシバシ土地呪いをかけられますので、クリーチャーを交換・領地コマンドで移動・新たな土地呪いで上書きのどれかで消しましょう。

んーでも、ここは基本が解っていれば問題の無い、どちらかと言えば楽なMapなので、そこまでシビアにならなくてもOKw

なお「そんな事ないよ、ムズいって！」という方はショップに役立ちアイテムてんこ盛りなので、よくカードを吟味してうまく活用しましょう！

デコイにてこずってたら、ファイヤーボルトかポイズンミストを購入…とかねw

<タリオ>

このステージは運も必要ですがw(だって、どっちかがいきなり序盤に2回も相手の高額領地に振り込むんだもんorz)自分のお財布を気にしつつ、護符を活用すると楽。

ここでは護符の活用をしっかりと学びましょう(大事なので2回言いましたw)。

護符とは作られた土地の価値によって価値が増減する株のようなモノです。

これから高額領地が作られそうな属性を選んで護符を購入してみましょう。

オライリーは結構ガンガン森土地に投資してくれるので案外狙い目w(ある程度の所でキッチリ売りさばいてしっかり活動資金にするべし)

エリアが2つに分かれている(城と聖堂の1直線で仕切り)ので、護符を購入する際以外に、自分の土地連鎖にも気をつけましょう。

途中、砦ボーナスを貰えますが、かなり長いマップなので魔力切れを起こす事もあり、注意。

当然ながら足スペルも重宝されます。

<ギルマン>

転送円のマスに止まると離れ小島に飛ばされてしまうので気をつけましょう。

さて、ここでは俗に言う「ステルス」を学びましょう。

というのもホロビッツ先生、そうとう良い性格してましてねw

ちょっと見てると解るのですがスペルを始め、ゼネスを転送円へ行かせるためにHWやヘイストまで使ったり、ウィルオウispを移動侵略させて集金行為wをしたりと、嫌がらせがヒドイです。

なので、前述したように「ステルス」(レース等でいう「スリップストリーム」をイメージしていただければ解り易いかも?)…序盤1位になるような目立つような事はせずに、妨害を全てゼネスに向けさせてwひたすら連鎖を組んで後半から追いつけて勝ちを狙いましょう。

思い切って、先生のプレイングのマネをしちゃうのもある意味有りですwww(テレキネシスで高額領地を動かしちゃうとかw)

転送円にハマってしまったら、ショップに脱出用カードがありますので、それを購入して脱出しましょう。

エリアで分かれています、転送先で土地確保も有効です。

特記として自分の土地連鎖に繋がらなくても、相手の総魔力を削ぎ落とすべき土地は必ず落としましょう。

対人戦においても、相手の独走を指をくわえて見ているだけ…では勝てません。

<ビスティーム>

ビスティームでの覚えるべきポイントは、分岐で回避出来ない土地の確保です。

連鎖よりCPUが必ず通る土地のピンポイント取りを優先すると勝ちに結びつきやすいです(4連鎖LV5を作った所でどうにもならないのがビスティームの特徴(!)…つかそれで負けたorz)。

↑俗に言う「通行料収入」狙いです。

場所は城・ショップ周りの火・森、W砦聖堂周りの水・火、E砦付近の森・水(他にも有りますが)この辺りが有力です。

感覚的には、上記を3箇所くらい取ってると何故かなんとなったりしますw(この場所に連鎖がからむとなお良し……ですが、3エリアに分かれており、連鎖しにくくなっているので気をつけられたし！)。

ゼネスの追上げがキツイですが、シャッターやら足スペルで高額土地回避したりして頑張りましょう！

護符活用も忘れずにwww

<ナバト>

ギルマンやビスティームの地獄を抜けてきた人たちにとってここは樂園みたいな所ですw

覚えるポイントをあえて挙げるとすれば…

- ・高額地、転送円回避及び連鎖させやすい回避場所の活用
- ・簡単に上書きできない土地呪い、ランドプロテクト
- ・スペル「アンサモン」(LV3以下の領地に配置された対象クリーチャーを手札に戻す)

でしょうか。

ベルカイルのブックはST0にするのを目的としたブック構成になっています(ベルカイル、うさぎ入れろw)。

一応、彼のブックに仕込まれるコンボは以下の1点。

- ・アンダイン+チェンジソルブ

但し、たくさん水土地を持っている事が大前提www(水クリーチャーもつと入れなさい！…まあ、ほぼ使っていないと思います。ロマンとしても、もうちょっと実現確率高めな夢を詰めましょうぜ、神父サマw)

高HPクリーチャーを拠点にしてセバスチャン戦法も有効です。

余談ですが、昔の彼は妨害系土地呪いをカルドIIのライバーン並にバンバン打ち込まれた記憶があるのですが、このステージではランドプロテクト以外の土地呪いのカードは入ってません。

嫌らしさと共にイケメン面も消失してしまったようです(ただのおっさんになってて、涙orz)。

「美しさ」とは「嫌らしさ」なのですか、大宮さんw

さて、ここで鉄壁に見えるかと思われるランドプロテクトの外し方について特記しておきます。
ランプロの外し方にはちょっとコツがあります。

- ・リムーブカースの使用
- ・土地呪いをつける事の出来るクリーチャーやアイテムカードの使用
- ・祠などで全体土地呪い発動

そして、弱点として全体ダメージスペルが貫通します(そちらはファンタズムで防ぎましょう)。

<暗黒の奈落>

はい、ラスト！ここまでしっかりと基礎を積み上げて来た皆さんでしたら、楽勝！

カードを集めるだけに固執して、何も技術を学んで来なかった存在に負ける道理はありません。

思う存分、全力でぶったおして下さい！…傍若無人なゼネスをw(上記の理由によりゼネスの方が脅威w)
…つか、バルテアスは金遣いが荒くて、守るアイテム持っても使用魔力が無くて使えないとか、ホント
反面教師役なんですわw(…ゼネスもか？w)

とは言っても、テンペスト2枚で殲滅wなんて手も持っていたりするので、手札に見かけたら素直にシャッター
しちゃって下さい(後はイビルブラスト・フュージョンがちょっとむかつくくらい？)。

最後に、テレキネシスの対処法で締めたいと思います。

因みに、テレキネシスが手札に来るとソフトの動作が若干遅くなるのは過去シリーズからの仕様ですw

- ・ランドプロテクト
- ・プレイング技術によるテレキネシスの封殺

使われる前にシャッター！…ってのも有りなのですが、ここでもう1技術身につけてしましましょう。

テレキネシスは空き土地、もしくは敵・同盟セプターの土地にしか移動させる事ができません。

つまり、**動かされたくない土地の周りへ自クリーチャーを配置し、蓋をしてしましましょう。**

やり易いのが砦や城等の特殊地形に隣接する土地でやってみるのが吉。

直接その狙った土地に直踏みしなくとも、お隣の土地において、次に通り
過ぎた時に領地コマンドで移動させて…という、ものすごくチマチマ自分の
高額領地用の場所を構築する作業であります。

これが出来るようになると、少なくともテレキネシスは怖くなくなります。

テレキネシスを割る為のシャッターの代わりに他のモノを割る機会や
違うカードを入れるブックススペース等が与えられる等の恩恵があります。

無論、対人経験豊富な方との対戦は必ず阻止の手などが入りますので、
その時は当然プレイング勝負！打ち勝てるよう、頑張りましょう！

負けてるのは少なくとも対戦相手が貴方より強いという事ですから、ちゃんと負け戦から沢山の事を学ぶ
ように心がけると良いでしょう(悪く言うと「**技術を盗め!**」w)

ここでハッキリと書いちゃいますが、途中で切断する&チート行為は非常に勿体無い行い、すなわち
「強く成長するチャンスを自ら捨てている事」なんです(自分自身を諦めないで下さい)。

逆転に継ぐ逆転が可能なゲームなので最後まで諦めずに楽しみましょう(3000G程の差は簡単にひっくり
かえるのです。逆に返せば3000G以上離されてはいけません)。

相手は強者なのです。遠慮は無用。自分の**全力**でガンガン行きましょう！

そんな訳で今回はオフラインの方向けにストーリーモードに重みを置いた
タクティクスについて書いてみました(オマケもちらほらありますがw)。

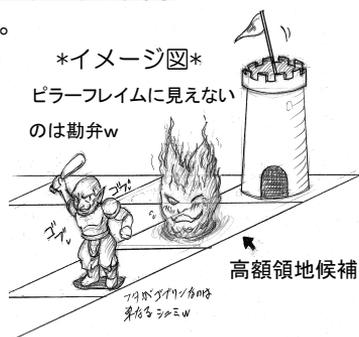
タクティクスとしては、まだまだ天然ラントラとか対人戦関係のモノなんかも
あるのですが、今回は時間と都合により省きました。

次の機会がありましたら、ちゃんと「本」したい(汗)と思っております。

それでは、貴方のカルドライブにホープあれ！

…ホーリーワードの導きのままに、そうあらんことを。

2008.12.27. 四谷慎也



—奥付—

ストーリーで学ぶカルドセプトの基本タクティクス

発行:げじげじマンボウ

発行日:2008.12.28.(09.3.修正)

責任者:四谷慎也

印刷:コピー

【URL】 <http://ip.tosp.co.jp/vi.asp?i=PUMPHEAD>