



昨年12月に登場して以来、全国のアミューズメントスポットに多数のドラゴンティマー(育成者)を生み出している「ドラゴンクロニクル」。君はもうプレイしたかな？

今からでも間に合うドラゴンクロニクル

「やってみたくはいるけど周りは強い人ばかり。今からでは怖くて始められない」と思っているそのアナタ！このページを読んで試しにプレイしてみたい。プレイヤー同士の奥深い駆け引きと、ドラゴン育成の楽しさが、きっとアナタをトリコにするはずだ！

1. ゲームを始める！

初めてのプレイの際には、ドラゴンを誕生させる事から始まる。ドラゴンは6つの属性から選べるので、ゲームを始める前にどの属性にするか決めておこう。また、ドラゴンの名前もつける事になる。あらかじめじっくり考えておこう。なお、最初のプレイ時はいきなり対戦ではなく、ストーリーモードとなる。世界観を味わいながら、基本的な操作方法を学習することが出来る。全5話に渡って少しずつゲームの要素を覚えていく事になるので、ストーリーモードを終えた頃には誰でも基本的なルールが頭に入っているだろう。

	炎	打撃系の技がとて強力。一発逆転を望む人はコレ。
	光	HP回復が得意。平均的な能力の持ち主。安定志向の人はコレ。
	金	もともと頑丈。相手の力を利用した技が得意。カウンター好きの人はコレ。
	闇	HPを消費して強力な技を繰り出す。トリッキーな人はコレ。
	雷	魔法系の技が強力。先制攻撃や連続攻撃もできる。素早いのが好きな人はコレ。
	氷	敵の行動を封じる技が得意。策士としてジワジワ敵を追い詰めたいた人はコレ。

2. 対戦に参加する！

修練

戦闘の前に、まずは「修練」でドラゴンを鍛えることになる。「修練」は「打撃」「魔法」「シールド」「折り」の4種類から選び、それぞれ修練ゲージが満タンになると新しい技を覚える。また、成績に応じて関連パラメータが上昇する。どの修練から行えば良いか、最初のうちは戸惑うだろうが、自分が覚えたい技の種類をまず決め、それを覚えるための修練を行うようにすれば良いだろう。



技の登録

修練の後、今回の戦闘で使用する技を登録する(幼竜は6つ、成竜は7つ、至竜は8つ)。最初のうちは覚えていない技が少ないので、全ての技を登録できるが、新たな技を覚えるに従って、選択が重要になってくる。MPの消費が少ない技をバランスよく登録しておくのがセオリーだ。

戦闘



いよいよ戦闘開始。戦闘パートは前半戦と後半戦に分かれるが、戦闘のルールは同じ。自分のドラゴンの行動を制限時間内に決定し、その結果を見守る。これで1ターン。最初は以下の点だけ覚えて、戦闘に挑もう。

- MP (マジックポイント)**
技を使用するのに必要となる。MPが足りなければその技は使えない。ターン毎に20ポイント回復する。
- HP (ヒットポイント)**
0になると気絶する。気絶すると、アクアラの25%を残りドラゴンに放出してしまい、1ターンお休みとなる。
- アクアラポイント**
アクアラの量によって総合順位が決まる。

【技の種類】

- 打撃** HPへのダメージ重視の攻撃。アクアラ奪取量は少なめ。
- 魔法** アクアラ奪取重視の攻撃。HPへのダメージは少なめ。
- ガード** 打撃攻撃を防ぐ。
- シールド** 魔法攻撃を防ぐ。
- 折り** 様々な補助効果を持つ特殊な行動。

前半戦 (6ターン)
前半戦はランダムで組み合わせが決定され、4名×2グループで戦闘が行われる。まずは反撃を恐れず積極的に攻めてアクアラ奪取に努めよう。

後半戦 (4ターン)
前半戦のアクアラ所持量により、上位4名と下位4名にグループが再編され、後半戦が始まる。ここではグループ内での自分の順位を意識して、上位の場合は防御を中心に、下位の場合は攻撃を中心に戦っていくのが基本だ。

3. 戦闘を制するために

プレイヤー同士の対戦だけに、このゲームでもっとも重要なのは、駆け引きの要素。駆け引き次第では、自分よりも強力なドラゴンを相手に勝利を取る事も可能なのだ。

属性

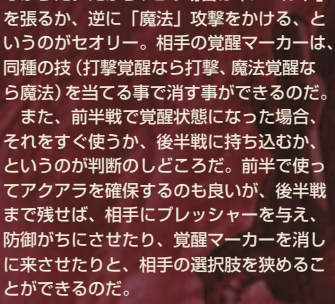
光と闇、氷と炎、金と雷とは、敵対関係にある。相手と敵対する属性の技で攻撃すればより多くのダメージを与える事ができる。逆に、相手と同じ属性の技で攻撃した場合はダメージは少なめとなる。これも攻守の判断基準のひとつとなるだろう。

覚醒マーカー

何度もプレイしていると、覚醒マーカーをめぐる駆け引きがこのゲームの大きな要素である事に気付くだろう。

例えば、こちらを攻撃してくるドラゴンについて、「魔法」の覚醒マーカーが2つ点灯していたら、次も「魔法」を使ってくる可能性が高い。あと1回で覚醒状態になるからだ。だから、この場合は「シールド」を張るか、逆に「魔法」攻撃をかける、というのがセオリー。相手の覚醒マーカーは、同種の技(打撃覚醒なら打撃、魔法覚醒なら魔法)を当てる事で消す事ができるのだ。

また、前半戦で覚醒状態になった場合、それをすぐ使うか、後半戦に持ち込むか、というのが判断のしどころだ。前半まで残せば、相手にプレッシャーを与え、防御がちにさせたり、覚醒マーカーを消しに来させたりと、相手の選択肢を狭めることができるのだ。



「覚醒マーカー」から敵の攻撃の種類を予測!



覚醒! 次のターンですぐに使うか、それとも...

フェイント

攻撃をするドラゴンは目標の方向を向くので、相手プレイヤーはそれを見て行動を決めることになる。しかし、制限時間内であれば行動は変更可能なので、これを利用してフェイントをかけてみよう。例えば、攻撃目標をギリギリで切り替えたり、攻撃すると見せかけて実際には防御を行う、という具合だ。これで相手の行動をけん制したり、カウンターを狙う事ができるのだ。

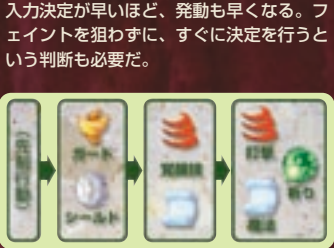


攻撃目標をギリギリで変更!

技発動の優先順位

基本的な技発動の順番は図のとおり。それでは、優先順位が同じ攻撃技同士の場合、どちらの技が先に発動するのだろうか？

攻撃技は消費MPの少ない技が先に発動するので、先手を取りたい場合は、威力が低くてもMPの低い技を選ぶべき。また、入力決定が早いほど、発動も早くなる。フェイントを狙わずに、すぐに決定を行うという判断も必要だ。



気絶

ドラゴンはHPが0になると気絶し、その際に所有アクアラの25%を他のドラゴンに放出する。それでは、気絶寸前のドラゴンがいた場合、そのドラゴンを狙うのは良い戦術と言えるだろうか？ 答えはNO。放出したアクアラは、その場のドラゴンに均等に配分されるので、自分で気絶させようが、他人が気絶させようが、もらえるアクアラは同じなのだ。だから、気絶させるのは他人に任せて、自分はよりHPの高いドラゴンを狙う方が理に適っているのだ。

4. 融合、その先にあるもの

ある程度成長したドラゴンは「進化」する事ができる。「進化」したドラゴンは戦闘は出来ないが、「進化」したカードを「融合」させる事で、新たなドラゴンを生み出す事が出来る。これを繰り返す事で、ドラゴンはさらに強くなっていくのだ。

この融合の組み合わせ次第で、新種のドラゴンが生まれる事もあり、「融合」を極める事がこのゲームの面白さでもあるのだが、これについては最初は意識しなくても良いだろう。

期間中、キャンペーン実施店舗で、「ドラゴンクロニクル」特製トレーディングカードをプレゼント! 詳細は店内のポスターやPOPにて確認してね。カードは全162種類。キャンペーンは2月下旬から始まっており、カードがなくなり次第終了となるぞ。詳しくはお店の人に聞いてみよう。

「ドラゴンクロニクル」トレーディングカードプレゼントキャンペーンを実施!



プラボ英雄烈伝 73 高校生 山口まな

あ、あ、あ、本当だ! 2位になれた!

あ、あ、あ、本当だ! 2位になれた!

あ、あ、あ、本当だ! 2位になれた!

あ、あ、あ、本当だ! 2位になれた!

あ、あ、あ、本当だ! 2位になれた!

あ、あ、あ、本当だ! 2位になれた!

あ、あ、あ、本当だ! 2位になれた!

作 いりたまご コゲ照