



[トップページへ戻る](#)

## 特徴 & 戦法

WIZ-DOMの特徴は射撃スキルの豊富さと範囲指定スキルの存在。  
 攻撃速度は総じて平均的だが、素の攻撃力はコストの割に不足感が否めない。  
 遠距離攻撃・ダメージ計略は得意だが武力は低めとその特徴は三国志大戦の呉に近い（色も青）。  
 スキルを上手く使えるかがこの色のカギとなる。  
 遠方からの光弾で常にプレッシャーを与えるもよし、範囲攻撃でガリガリ削るのもアリ。  
 弾に気づかない初心者は狙撃とわからず、気付いたときには既に十分なダメージが入ることも多い。  
 基本足を止めてスキルを使うことになるので、スキル中に殴られないように注意。  
 また、相手のスキルをどうにかする手段が無いのも大きな弱点。  
 強化や妨害効果はもちろん、長刀型スキル持ちも突撃スキル持ちもないため、光弾そのものを打ち消す事ができないのだ。

20070729の修正に光弾の威力が大幅UP（ミの爆撃も超絶強化でパワー8相当）一気に強勢力になった。

## キャラクター解説

大きく分けて3種。

### ・狙撃型

ダメージを与える光弾を撃つタイプ。（マーリンやポーラなど）  
 相手MBを強制的に動かしたり、相手の行動範囲を狭めることができる。  
 殴り合いをする味方のサポートとしても使えるので弾道と弾の発射間隔くらいは頭に入れておきたい。

### ・範囲攻撃型

遠距離から指定範囲にダメージを与えられるタイプ（ミナなど）や、周辺に範囲攻撃を行うタイプ（ソニアなど）。  
 複数の敵に同時にダメージを入れられることから、うまく立ち回れば脅威になりうる。  
 範囲指定できるものは奇襲や相手MBの追い回しに使える。  
 またソニアは範囲がかなり広いので置いておくだけでも敵の行動範囲を狭めることができる。  
 このタイプはシヴァリアなどの影響を受けないのも一つの強み。  
 ただし逆に複数の敵に殴られる可能性もあるので敵との距離には注意。できれば護衛をつけたい。  
 現実的には、自らシヴァリアの中から爆撃する形になり、ややもするとミラーデッキ対決にもなりがち。  
 多少タイプが違うが、イヴもここに含まれるか、MB周辺にダメージを与えるという面白い使い方が可能。

### ・補助型

様々な補助を行うタイプ。  
 スキルダメージを増やすものや、オルタのコストを下げられるものがある。  
 また、味方キャラのHPを回復させることの出来るクララ、ダメージを軽減できるディーナも存在する。  
 本家では回復やダメージ軽減は青の特徴だったが、AAAでは阿羅耶識の特徴、コストが高いが相手の計算を乱せる貴重なカード。  
 また、魔法使いの印象を強めるかのごとく3rdからは睡眠、4thからは麻痺(ガウイアン、マ、ヘル、アスタシア)といった状態異常系の妨害スキルが現れた。  
 これより、ついに青も相手の行動を制限できるようになった。

## オルタレーション解説

現在ある青のオルタはノルンを除いて全てダメージ系。  
 上手く使えば相手のキャラを（場合によってはMBまでも）一掃できる。

それぞれの利点は以下のとおり。

### ・ミストルティン

他のオルタと違って設置後方向修正ができるのが最大の利点。  
 設置されたのを見て避けるということができない。  
 一撃必殺にはなりえないのが難点だが、青の爆発力があれば、MBのHPを23%というのはそれなりのアドバンテージとなる。  
 対キャラではパワー1キャラでさえ一撃必殺にならないが、運が良ければ、狙って全敵キャラを巻き込む事もできるだろう。  
 青の他のオルタのように特化した部分がないため、良くも悪くも「基本」のオルタ。

## ソドムの罰

即時全体攻撃、というのが最大の利点。調理実習で消されないしMBがどこにいても基本的には確実に当たる。とはいえ、時間旅行に出て場から消えていれば当然当たらないし、バトルセンスの無敵時間で避けることができる……効果時間が一瞬なので、無敵時間を利用して避けやすい。

しかし、対応応龍ではカウントが遅い、対応エナドレはキャラが死んでいて回復ができない可能性がある、と言う点から、ぎりぎり撃つことで詰めに使用することができる。

また緑のパワーアップスキルと組み合わせると一撃必殺にもなりうる。ただしキャラがいないとダメージを与えられない点に注意（いや、一応、攻撃力1相当は入るんだが）。

### ・ デス・ルーン

一定時間残る、というのが最大の利点。上手くハマればそれだけでMBを殺すことも可能。

角にハマり赤の移動妨害スキルやメタトロンでハマり（移動妨害スキルを使う場合ノックバックに注意）。

ただし1発のダメージは少なく（高ダメージに昇華するには時間がかかる）、詰めで撃つという使い方をしたいなら他の方が優秀。

逆に、守りに使うこともできる。例えば次元斬で味方をすべて除去された場合に、MBの足元付近に設置して急場をしのぐなど、シヴァリアと同様、光弾を通さないし、途切れないので、安全な場所に砲台を設置する時間稼ぎには優秀である。

### ・ ノルンの魔方陣

緑キャラクターのスピードを0にする。

「ジョカ」「エントランスレインボウ」以下の、稀代まれに見るハズレカード。

デッキに入れる意義がまったく見られない。救いなのは、Cなので惜しみなくリサイクル箱に投入できることだろうか。

### ・ 邪印

青お得意のダメージオルタ。

デス・ルーンと似たような効果だが、効果時間が一瞬となっている。時間差で連続発動するミナスキルのような感じ。

カス当たりではダメージを期待できないうえに軽減されるとノーダメージのデス・ルーンと異なり、

一撃だけでもMBのHPを1割以上、5回すべて当てれば6割以上持って行ける。

範囲が広いので敵キャラの殲滅にも使え、調理実習等でも消されないため、安定したダメージソースとして活躍するだろう。

### ・ 死の印

カードを「置いた」場所周辺にいたキャラを追尾するダメージオルタ。

しかし、追尾が売りかと思いきや、微妙に射程が短い（直線距離にして画面3分の2ほど）ので使い道がよくわからない。

威力も（1キャラにつき4発発生するので）4発全段ヒットしてもMB2割程度。

キャラ1人すら倒しきれない。

まあ、瀕死の敵3人+MBが固まっていた場合、16発のダメージがすべてMBに向かえば、理論上は8割持って行けるが……

しかし最大の欠点は「光弾」と認識されているらしい事、つまり、シヴァリアやゴモリーの槍で、たやすく消されてしまうのだ。

### ・ ミヨルニール

ミストルティンに続く、ダメージ光線オルタ。一発の威力はミストルティンより若干低い。

時間差で3発放たれるので、赤の移動妨害スキルと併用して敵MBを中央に固定し全段当てれば約50%削る事ができる。

しかし光線が放たれる方向は完全に固定されているので、そのまま撃ったのでは上級者相手だと簡単に避けられてしまう。

他のオルタはコスト4なのに対して、このオルタだけ1高いコスト5というのも地味にきく。

調理実習等で消されないという利点はあるが、他のオルタの方が使いやすいかも。

### ・ ロッド・オブ・ブルーサファイア

相手と自分のMBのエナジー生成を停止させる。

自分のエナジー生成も停止してしまうので、なかなか使いどころが難しいオルタである。

逆に上手い事使えば相手を焦らせる事ができるのは間違いない。

### ・ ダークペイン

ダメージを与える結界を設置する。

ブレイクされているキャラが多ければ多いほどダメージを増すので形勢逆転にはもってこいのカードである。

結界はカードを置いた位置を中心にして円状に動かす事ができるので、倒したいキャラを追いかけ続けよう。

### ・ ラーの光

簡単に説明するとミストルティンを発動した時のエナジー/2(小数点切り捨て)の本数を連続で放つ。

エナジーが多ければ多いほど多くの本数を放つが、Wiz-Domの全てのエナジーを消費してしまうので撃った後に「ブレイクできねえ!!」なんて泣ける状態にならないように気をつけよう。

### ・ 額冠

味方キャラクターが戦闘不能になった時に、その勢力のエナジーが増える。

白にたようなスキルをもつ佐々原 藍子がいるが、こちらはオルタでさらに効果時間があるので増えるエナジー量が佐々原 藍子に比べて多い(佐々原 藍子 増加エナジー量2 額冠 増加エナジー量4)

# デッキを組むに当たって

距離を詰められた時の打撃力不足から多色でデッキが組まれることが多い。  
非常に優秀なのが賢者マーリン。  
コストが1であり、スターターに入っているだけあってスキルも極単純。  
初心者がスキルに慣れるのにも最適。但し、中盤以降足を引っ張るのであえて外す選択肢もある。  
(狙撃型全般に言えるが)相手MBが立ち止まれない状況を作れるのが強み。

青に相性がいいのは攻撃力の高い緑か黒。  
他のキャラが殴り合っているところを遠方から射撃で援護すると戦闘が非常に有利に運ぶ。  
また、対スキル戦に弱いという弱点を補つため白と組み合わせるのも良い。

カード選択ではコスト帯毎にバランスよく割り振られているのでデッキを構築しやすい。  
しかし青単で組んだ場合、開幕カマエル及び、ラユュー対策が殆ど出来ないのが現状である。  
例えば開幕3コスト中、1でマーリン、2でルツィエを召還して2人掛かりでカマラユとガチ対決したとしてもまず返り討ちにあう(ごく稀に相討ち)。  
低コスト優良カードが多い赤、ルシフェルやゴモリーで対抗できる緑、  
ぱんつや中学生で対抗出来る白(もっとも黄限定だが)と違い、かなり致命的である。  
現在、唯一対抗出来るようなカードはコスト3で攻撃力がWIZ-DOM中最大の4を持つマギナ位だが、  
移動力が1しか無いので立ち回りにプレイヤースキルを要いられる点が辛い。

20070729の修正に光弾の威力が大幅UPにより開幕カマラユなどどうとでもなるようになった。  
やっぱり辛い事には変わらないが、中盤以降の火力に自信があればMBを盾にしてみよう。

## コスト別解説

数値は左からパワー スピードです。

### ・ 1コスト

マーリン 1 1 弾速が遅い、光弾の練習はこのキャラから。  
ジリアン・マキャフリー 1 1 マーリンより威力は若干低い、軌道进行操作できる。

### ・ 2コスト

イヴ 2 2 味方MBをダメージソースにできる、意外と人気高。  
ルツィエ・フォン・フリッ 2 2 WIZ-DOM 2 コスト人気 1のキャラ、スキルの威力は馬鹿にできない、壁に反射するのも強い  
シュ 2 2  
ジャンヌ=ヨハネス 2 2 スキルは使いづらいが、威力が高い。  
クリス・クレアモンド 2 2 貴重な爆破光弾スキル。カーテン等に消されない。ダークロアはこの1枚でかなりきつい。  
リサ・マクドゥガル 1 2 裏返す事が多く使いづらい、玄人向け。  
アレキサンドリア 2 2 回復スキルは微妙に使い辛いか・・・。  
ヘルマ・トリスメギストス 1 2 第2の璃莉夢  
ルミ・フラメル 1 1 5発発射する。5発当たればエネルギーが2上がる。故に速攻潰されるキャラである。人気高。  
ナターリア・メルル 1 2 敵キャラをほぼ全員眠らせてしまう脅威のキャラ、強い。

### ・ 3コスト

ミナ・アグリッパ 2 3 どこにでも地雷を設置できるのは非常に使いやすささらに威力が高い、人気も非常に高い。  
クラリス・パラケルスス 2 2 味方スキルダメージを9点上げる常時スキル、パワーが低いのが難点。  
ポーラ・ヴァレンティヌス 3 2 まず、近づけない、3体そろってるときの威力は非常に高い、強キャラ。  
マギナ・マグス 4 1 相手はオルタレーションを使いづらくなる、自分は使いやすくなる。優良キャラ。  
エリナ・ロアール 1 3 多段ヒットする短射程スキル。相手のパワーが低いと低ダメージだがMBに全弾ヒットすると強力  
ソフィア・フローレンス 2 2 敵のパワーが高いほど威力が上がる。3方向に発射するので当てやすい、偽乳。  
ヴィヴィアン・レイン 1 2 ミナの睡眠版 スペックが低いのが難点。  
中浦 智律 2 2 貫通弾、いまいち使い辛い。  
安西 マナ 2 2 威力はミナを上回るがマーリン弾なので当て辛い。麻痺はおまけ程度。  
アナスタシア・ピフロンス 2 2 麻痺特化キャラ、ダメージ系ではないが相手ををほぼ麻痺状態にできる、成功率は非常に高い。

#### 4 コスト

- works 274 3 2 相手パワーが5でも2 7 4が殴り勝つ事ができる。クラリスとのコンビが有名。
- クララ・クロオーネ 3 2 回復量はまずまずどこにいても自動的回復させてもらえるがコストがネック。
- イザベル・フランドール 3 2 下記のアンドレアの下位互換。
- オルガ・レフトウィック 3 2 ダメージが分散しなければそれなりの威力、ただしくくくと違い多段ヒットはしない。
- マクスウェル・マグヌス 3 2 魔方陣4つは避けやすい为中々使いづらい。
- Works317 3 3 スキルは当たれば威力が高い、相手も若干吹き飛ばす。スペックも優良。

#### 5 コスト

- ソニア・ホノリウス 3 3 シヴァ兄貴と組み事で広範囲を蹂躪できるが対策カードに弱い。
- ステラ・ブラヴァツキ 3 3 地雷型で発生も早く使いやすい。美鈴とのコンビは脅威。
- ディーナ・ウィザースプーン 4 3 ダメージ軽減の常時スキル持ち。殴り合いになると強力無比。MBの用心棒先生。

#### 6 コスト

- アンドレア・ヴェルレーヌ 5 3 3体キャラが居ると弾幕がものすごいことになる。熱狂的なファン多し。通称センコロデッキ。
- コロナ 3 3 うまくいけば敵は全滅。出てきたら速攻的になるキャラ。スキルが当たるととにかく気持ちいい。「火力」という文字を具現化すればこのキャラだろう。

思いだけでも、力だけでもダメだと悟ったあなたには青のカードが使えるはず。  
自由の翼で羽ばたきましょう。  
「必殺のスキル、放つのは今だ！」