



[トップページへ戻る](#)

特徴 & 戦法

ダークロアの特徴はパワーが高く、スピードが低いという非常に分かりやすいものとなっている。MBを追い掛け回すこのゲームにおいてスピードの低さは致命的。そこをどうカバーするかが腕の見せ所となる。スキルに関しては勢力内で使いやすいスキルと使いづらいスキルの差がとても激しい。使いづらいものは本当に柔軟性に欠け使い勝手が悪いが、使いやすいスキルは初心者にも薦められるお手軽さ。遠距離攻撃スキルが少ないためスキルの撃ち合いとなると厳しいが、その厳しいスキル戦を制しなければ勝ち目は無い……。このあたりは本家同様。

実際には足が遅すぎるため、単色こそがスキル戦メインになったりもする。具体的には、例えばティアマトとシヴァでど真ん中に陣取ってジルを出し、スキル攻撃でMBを削る、あるいは、アフロディーテを出し、敵MBを引っ張って叩く……など。また、敵の突撃や光弾ならルシ、ゴモの槍やシヴァ竜巻や長刀スキルで消せる。発動している効果を浄化する事はできないが、忙しい盤上の操作さえできれば決してバランスの悪い勢力ではない。パワーが強いという事は防御力も高いという事であり、対キャラクター戦で真価を発揮する。スキルも含めて、阿羅耶識以上に守りの色が濃い勢力である。

キャラクター解説

・パワー上昇系

セドナやアヌビス、ブランシュなどが該当。ディーヴィも風変わりではあるがここに当てはまる。

・ダメージ系

シヴァ、ルシフェル、ティアマト、ジル、鈴鹿御前が該当。鈴鹿御前を除くすべてがパワーで威力が上下するタイプ。特にシヴァの使い勝手がよく、ダークロアを支える重要な一要素となっている。ちなみにルシフェルのスキルには【妨害】属性がついているため、意外な場面で強かったりする。効果も「ダメージ+最大HP低下」と、黄色っぽいもの。

・妨害系

アフロディーテ、アシュタルテが該当。足の遅いダークロアの欠点を補える貴重な二枚。上記二枚とはずいぶん方向性が異なるが一応マヤもこちらに分類可能。

オルタレーション解説

・妖精の輪

使われているところはまず見たことが無い。数値上、MBが殴られるのが一番エネルギーの生成速度が速いので、戦術としてわざと殴られる手段への対抗策。しかし、わざわざオルタが使え始める中、後半に殴られてまでエネルギー貯めようとする馬鹿もいない。あきらかに追い込み用カード、他オルタがそれなりに優秀な為使用率もそれなり。

・ブレードデモン

パワーを10上昇させる光弾を設置する。設置箇所にキャラを集めて3キャラ全員パワー+10は脅威。高パワーで殴るとかなりのノックバックが発生するので、籠りや乱戦時の切り崩しにも有効なカード。注意点として、ロウスや絵梨奈の壁に触れるように設置してしまったり、後だしても相手に壁を設置されると消えてしまう……。 「光弾」なためである。

・エナジードレイン

緑版応龍。コストは応龍より低く回復性能は応龍より高いが、応龍との違いは味方キャラのHPを犠牲にしている点。しかし、撃つのはラスト10カウント間際というのに変わりはない。緑の優良オルタで、緑の特色である「守り」を最大限に使うなら間違いなく入る1枚。

- ・ 魔神転生

実質的に4体目のキャラクターをブレイクできるだけでも強いのに、Xパワーというのは決定力としては十二分である。召喚後はキャラクターとして扱われるため、調理実習などによるオルタ除去の効果を受けない。ただし、いくらパワーが高くてスピードは2なので過信はしないこと。ダッシュもできない。(こういったトークン召喚のエフェクトやプロジェクトが効果時間一瞬で、効果後はキャラクターとして扱われるのは他家同様)

- ・ ライカンスローピィ

白の「PSIエクスパンダースーツ」「体育祭」に対して、「ブレードデモン」全体効果版と考えればいいだろう。全体効果なのでブレードデモンと比較してパワー+5と、効果が抑え目にされている。「体育祭」と比較してパワー特化であり、もちろん浄化効果は付いていない。どちらかという、混色で使いたいカード。各キャラクターがバラバラに分散するタイプのデッキでもなければ、コスト3のブレードデモンの方がよい。

- ・ ヴァンパイア・キス

フィールド上のすべての阿羅耶識キャラを一箇所に集める。集めたところでまた移動されるだけなので集まる場所になんかのダメージ源を設置するなどコンボを考えないと何の意味もない。さらにダメ押しで阿羅耶識だけなので相手に赤のキャラが居なかった場合無駄になる。

- ・ サタンの激怒

ダークロアのキャラクターは全体的にスピードが遅いので攻撃範囲が広がるのはかなりありがたい。もちろんスピードの速いキャラが出ている時に使ってもかなり恩恵を得られる。攻撃範囲の広がったキャラ3体で壁際に追い込んでしまえば、パワーによっては逃げる事が難しくなる。

- ・ ロケットランチャー

近くに居るキャラクターに反応して動き出し、接触すると爆発する光弾を設置する。爆発の範囲は邪印と同じぐらいで、ダメージはMBの体力を35%程度削るほど。ただ、ロケットランチャーの名に相応しく敵味方関係なく被害を受けるので設置場所は考えなくてはならない。

- ・ 月下美人

設置するのは結界なので、結界の中から出てしまうとパワー+10の恩恵をあやかる事ができなくなってしまう。その事にさえ注意すれば十分にコスト分の働きは期待できる。同じ3コストのブレードデモンとの選択は、キャラクターをバラバラに動かすのであればブレードデモン、固めて動かすなら月下美人だと思われる。

- ・ サタンの激昂

全体に効果があるので設置場所を考えなくていいというのはそれなりに利点がある。さらに消費エナジーが3コストだけなので重くも無く、相手のキャラを排除するという点においては緑のオルタの中では優秀である。

- ・ 挑発

書いてる人が使った事無いのでなんともいえないが、与えるダメージが全てゴモリーのスキル化するのであればかなり凶悪である。

スキルによるダメージも軽減不可になるのであれば、光弾を放つキャラが居れば効果時間内に全ての相手キャラを戦闘不能にできそう。

だが、もしモリーなどの効果を無効にするというだけであった場合かなり微妙なカードになる。

ダメージを軽減するオルタやスキルは白や赤に存在するが、それに対応するだけにオルタレーション枠の一つ使うのは微妙。

デッキを組むに当たって

緑の特徴は高いパワーだが、低コスト帯でカマラユというパワー4スピード3に対抗できるスペックは存在しない(他色でも同様だが)。

パワーは殴り合いへの移行しやすさの目安、むしろスキル重視で選ばれるようだ。

コスト3でパワー4のシヴァ・茨木・パイモン・ケイト、

コスト4でパワー5のディーテ・KAMILA、

コスト5でパワー7のジル、そしてコスト6でパワー8の要。

そしてフェンリルの2回攻撃は、低パワーキャラ(パワーによるダメージ軽減が少ない)相手ならば

コスト4でパワー6弱の攻撃力になる、と、ここでやっと高いパワーという売りが出てくる。

「ロマンソドム」に象徴されるように青(WIZ-DOM)との相性がよく、砲台の保護として使われることが多い。

単色で組むとすれば、緑の象徴たる高パワーカード、ジルかディーテはなるべく欲しい。

中コストはお好みでといったところか、

素のスペックが低くとも、ルシフェルや鈴鹿御前は頑張ればできる子である。

シヴァ、タルテー、セドナ、パイモン、茨木童子と、3コスト帯の人材は優秀なキャラも多い。

撃ち合いに弱い緑では流行のデッキに対抗しうるデッキを作るのが難しく、上位陣における使用率はあまりよろしくない。しかし、スキル戦を制しないと勝利がおぼつかない勢力でもあることは事実、なぜなら、鬼ごっこにはもっと弱いからだ。

悲しいが、いくらパワーが高くても「当たらなければどうと言うことは無い」のである。
ブレイがおぼつかない初心者にも、あまり胸を張ってすすめられる勢力ではない。
初心者が使うとしたらごく一部、ディーテとシヴァくらいだろうか。
しかし、槍や竜巻は突撃・光弾をかき消すことができ、メルキ快速デッキやジャッジメント、スパブラに対して強いので、シヴァ・緑ルシ、ゴモリーあたりを見かける機会は増えるだろう。

他に操作が忙しくなるが黒と混色デッキもいけるだろう。
黒はスピードが速いので逃げるMBを殴るのにも使える上に序盤、ある程度の肉弾戦も可能となる。
しかしスキル戦に弱いと言う欠点は残したままになるので、弱点を補うのでなく特徴に特化したようなデッキになると思われる。
スキル戦を制するのならば、青や、翼のいる白、日置のいる赤、との混色になるだろう。
光弾キャラを後衛、緑のルシフェルなどを前衛にして足を止め、シューティングゲームに徹するのである。
黒を混ぜるなら、自動照準のルシフェルを参加させれば、操作の忙しさも軽減できる。
もともと光弾を打ち消す手段は豊富なので相手のダメージ光弾も妨害光弾も怖くない。
遠距離攻撃の手段さえ確保できれば、一転してスキル戦では最強になれる。

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

ティアマト 1 2 発動そこそこの標準リーチのなぎ払いスキル、コスト相応。
神妃パールヴァティ 0 2 自キャラの攻撃を上げて撤退させるのが使い道か・・・使いづらい。
ゴモリー 2 1 引き籠もりの主力、軽減不可という性質上どのキャラも5発当てれば死にます。強キャラ。
ガラム 4 0 スキルの無いロビンと思ってもらえればいい。あえてスキルを発動しないのもあり。

・ 2コスト

ルシフェル 2 1 ゴモリーと一緒に角に籠ると手が出せない、ゴモリーより槍は長い。
ブランシュ 1 1 パワーはぐんぐんあがるがスピードが1なのが痛い、放置されてしまう。
マヤ・波照間 3 1 相手から見えなくする、意外とやっかい、ちなみにロケットランチャーの絵の女の子はこの子
鈴鹿御前 2 1 対引き籠もり要員。引き籠もりを容易に引き剥がせる、割と強キャラ。
竜吉公主 3 1 阿頼耶識に倍ダメージだがスピード1が辛い・・・。
玉藻ノ前 2 2 ダークロア唯一のスペック2 2キャラ設置スキルだが使いやすい、引き籠もれば相手が溶ける。
キャッツアイ 1 3 緑エナジーで威力が上がる突撃。
水夜礼花 3 1 引き籠もりもできるし対引き籠もりにも使える。その性質上ゴモリー、ゆたかと組むことが多い。

・ 3コスト

アシュタルター 3 2 相手を操る事ができ、敵同士潰し合わせる事ができるが、その間タルターが無防備な事に注意。
シヴァ 4 1 引き籠もり要員。相手は近づけず死ぬことも。
アヌビス 3 1 スキルの性質上使いづらくスキルが当たったとしてもスピードが1なので飼育殺しされてしまう。
セドナ 3 2 パワーアップは非常に強く、引き籠もりとしても使える。
乙姫 2 2 セドナと違って設置した場所でしか効果が無い、効果は若干高い。引き籠もり用。
胡桃 えいむ 3 1 角ではめることができる。殴りに対しては無敵。
茨木 童子 4 2 脅威の範囲攻撃スキル持ちの大人気なキャラ、ダークロアデッキの大半はこのキャラが入っている。
パイモン 4 2 スキル効果こそ掛かるのが遅いがフィールドの何処からでも相手を引っ張れる。
ケイト・ツェペシ 4 2 絵がえるかわいい。
流菜 3 2 SRの癖に茨木の影に隠れがちなスキル、スペック・・・マナが微妙なことを考えると妥当なキャラとも言える。

・ 4コスト

アフロディーテ 5 2 相手を引き寄せ、引き寄せ中はスキル発動ができないためフルボッコにできる。
夜羽子・アシュレイ 4 2 実質スキルでHPが回復(入れ替え)出来る、ただし弾即はそこそこで早くはない。
フェンリル 3 2 二回攻撃可能。ノックバックも二回。

アイム	3 1	対MB攻撃時のスキルなのに1速な時点で微妙、威力だけはまとも。
KAMILA	5 2	全体を毒状態にさせる、重ねがけしたときはあいてキャラが見る見る溶けるが自分達にもかかることに注意
オジマンディアス	5 2	ルシフェル並みのリーチの槍を全方向に展開させる、発動は遅い、エフェクトが薔薇、魅せ技

• 5コスト

ジル・リンクス	7 2	単発最強威力のスキル持ち、ひそかにバグ多数。
飯塚 秋緒	5 2	即死系以外では死なないと思っていい、超人
ヘカテ	6 2	発動早めの使いやすい強化スキル、自信がパワー11になり止めるに止められない。

• 6コスト

日下部 要 8 3 ブレイクされれば最強の魔人、正直ほとんど手がつけられないが、ソフィアにだけはめっぽう弱い

とにかく敵のキャラクターに対抗したいなら緑を。
対キャラクター戦で頼りになる、阿羅耶識以上に厚い壁を1枚いかがかな？