

ストーリーモード攻略・詳細編 (STAGE3)

(Index部では、対戦者の名前はあえて伏せてます。攻略先には記入されているので注意を)

- ▶ [3-1](#)
- ▶ [3-2](#)
- ▶ [3-3](#)

3. 夢の国 アンブラソルム

3-1 『ようこそ悪夢の王国へ』

ネーム	チェシャ猫	種族	人獣
HP	500/500/600/600	ATK	40/70/100/100
DEF	25/25/30/30	移動速度	
攻撃対象	単体	攻撃属性	闇
弱点属性	炎	スキル	
特殊技	猫の微笑み	分類	弱体
特殊技効果	範囲内の敵のATKを下げる		
効果範囲	?		

【攻略】

使い魔のうち一体がサーチ封印に向かってくる。

アルカナ封印の順番が真ん中 左 右と決まっているので封印されても位置の予測は出来る。

【EASY】

APT：ゴブリンアーチャー[撃/炎] フェアリー[光/撃]

BPT：テスカトリポカ[闇/撃] ヤクシニー[光/雷]

アルカナ護衛：ホワイトマンティス×2[光/炎]

の使い魔がサーチ封印狙い

【NORMAL】

APT：とうてつ[光/炎] モルガン[炎/光]

BPT：バックベアード[闇/撃] かまいたち[光/撃] こんとん[撃/雷]

アルカナ護衛：ホワイトマンティス×3[光/炎]

の使い魔がサーチ封印狙い

【HARD】

APT：ヘラクレス[撃/闇] ゴーゴン[光/撃] ドラゴニュート[炎/雷]

BPT：スカルドラゴン[闇/光] ナキサワメ[闇/雷] ウォーロック[闇/炎]

アルカナ護衛：ホワイトマンティス×3[光/炎]

の使い魔がサーチ封印狙い

【VERY HARD】

APT：ヘラクレス[撃/闇] ゴーゴン[光/撃] ドラゴニュート[炎/雷]

BPT：スカルドラゴン[闇/光] ナキサワメ[闇/雷] ウォーロック[闇/炎]

3-2 『ほのぐらき ゆめのそこ』

ネーム	ジャバウォック	種族	魔種
HP	500/550/600/600	ATK	60/80/100/100
DEF	25/30/40/40	移動速度	
攻撃対象	単体	攻撃属性	雷
弱点属性	撃	スキル	
特殊技	魔獣の狗爪	分類	強化
特殊技効果	自身のATKを上げる(発動位置により効果アップ)		
効果範囲	自身		

【攻略】

使い魔のうち一体がシールド封印に向かってくる。
 中央アルカナの位置がお互い右方向に設置されている。
 出撃の度にシールドを狙う使い魔を狙うのがお勧め。
 左に移動すると中央アルカナの配置位置の関係で相手がアルカナに触れる事無く自軍ゲート近くで戦えるから。

【EASY】

APT：ミネルバ[炎/闇] ナイトメア[闇/光]
 BPT：イフリート[炎/撃] スノーマン[光/雷]
 アルカナ護衛：ゴーゴン×2[光/撃]
 の使い魔がシールド封印狙い

【NORMAL】

APT：チェイサー[雷/炎] ナイトメア[闇/光]
 BPT：死神[雷/光] モルガン[炎/光] カロン[撃/雷]
 アルカナ護衛：ゴーゴン×3[光/撃]
 の使い魔がシールド封印狙い

【HARD】

海種以外で組んで、撃、光を積もう
 APT：トール[雷/闇] ドラゴンゾンビ[闇/光] ノスフェラトゥ[雷/光]
 BPT：死神[雷/光] チェイサー[雷/炎] カロン[撃/雷]
 アルカナ護衛：ゴーゴン×3[光/撃]
 の使い魔がシールド封印狙い

【VERY HARD】

海種以外で組んで、撃、光を積もう
 APT：トール[雷/闇] ドラゴンゾンビ[闇/光] ノスフェラトゥ[雷/光]
 BPT：死神[雷/光] チェイサー[雷/炎] カロン[撃/雷]
 の使い魔がシールド封印狙い

3-3 『悪夢世界の女王』（BOSS）

ネーム	ダークアリス	種族	魔種
HP	300/365/ ? / ?	ATK	50/60/ ? / ?
DEF	50/50/ ? / ?	移動速度	3
攻撃対象	単体	攻撃属性	下記攻略参照
弱点属性	下記攻略参照	スキル	?
特殊技	下記攻略参照	分類	?
特殊技効果	?		
効果範囲	?		

【攻略】

[攻略動画3-3 \(ノーマル\)](#)

[攻略動画3-3 \(ベリーハード\)](#)

LOV2初心者にとって最初にして最大の難所。HARD・VERYHARDではパターンを組まないとクリアするのは難しい。

このBOSSにはスタン状態がなく、ふたつの戦術とあらゆる特殊技を駆使して攻めてくる。(前回のベルゼバブ戦の強化版のようなもの)

撃破条件：巨大ダークアリスを三回撃破すると勝利。(ただし例外あり)

ダークアリス戦でのお勧め・戦闘前に覚えておきたい事

難易度共通のお勧め

【主人公含むPTの速度は3速以上】

ダークアリスの速度や特殊技に対応するには最低コレぐらいは必要。

【お勧め使い魔】

相手の弱点を狙えるATKが高い単体攻撃を中心に。拡散や複数攻撃で攻撃するより、単体攻撃で各個撃破したほうが施設制圧前に撃破しやすい。と言うより、単体攻撃がメインじゃないと巨大ダークアリス戦で多くの時間を消費してしまう。

【単スマが出来るように】

コレが出来ると出来ないのでは、ダメージやUSゲージの差で難易度が変わる。単体スマッシュは比較的簡単なので数回練習すればすぐに使えるようになるはず。

【施設回復よりも撃破】

中央アルカナは弱点罠を使用するなら守っておきたい。分身のHPをまとめて削るのに適した場所だから。

中央ゲートは絶対封印されないように。ここを狙う分身は最初に倒しておきたい。封印されたら最低ここだけは回復したい。

左右ゲートは距離がある分、封印されるまでの時間は若干長い。守るくらいなら封印される前に他の分身を撃破すればOK。

シールド封印後は、効率よく分身を撃破出来れば被害は抑えられる。

サーチ封印後は、すぐに中央アルカナ近くにいれば、巨大化ダークアリスは意外と簡単に見つかる。

施設の重要度は中央ゲート>サーチ>中央アルカナ>左右ゲート>シールド

【おすすめの特殊技】

弱点罠：分身ダークアリス登場後、ほとんどがまず中央アルカナより若干奥を移動する為、合わせ鏡のアリス使用後、少し待って罠を発動すればまとめて高ダメージが期待できる。(サーチが無事ならより効果的)

弱点付与・単体DEF低下：巨大戦で活躍。特に単体DEF低下を二体同時で使うとダークアリスのDEFをわずか1にする事も出来る。

単体ダメージ技：分身の数を減らすのに便利。巨大ダークアリス戦では弱点追加や単体DEF低下とセットなら効果大。

HP回復：ゲート内で回復できる時間は短い、わずかでも回復する時間が短縮できるので便利。

【おすすめUS】

リターンゲート・クロノフリーズ・キュアオール系：巨大化撃破 分身使用までの時間が短く、普通に帰還 出撃している間に施設やアルカナが削られてしまう。

リターンゲートは帰還までの時間短縮、クロノスは時間延長・施設を守る為、キュアオールは帰還する暇がない場合に有効。

分身ダークアリスの特徴と対策

- ▶ 通常技：単体攻撃。
- ▶ 合わせ鏡のアリス(分裂)：登場あるいは復帰した際に使用。分身の性能は低めに抑えられている。一定時間が過ぎるか、残り数体になるまで効果が続く。
- ▶ 複数範囲攻撃：分身中のみ使用。複数ダメージの範囲攻撃(名前・攻撃属性は分身する度に化する)
- ▶ ジャイアントポーション(巨大化)：一定時間後か一定数の分身を撃破すると使用。分身の一体が巨大化。残りの分身は消失する。巨大化のHP・能力は生き残った分身の数で決定する(分身の数に関係なくサイズはサクリフェイス並に)。巨大化する分身の選ばれ方に法則があるようだが詳細は不明。

分身戦は一定時間経過か一定数の分身を撃破するまで。

分身する度に属性・弱点を変更してくる。

分身は戦闘よりアルカナ含む施設制圧重視で行動。

まず施設回復する時間はない為、出来れば中央ゲート サーチ 中央アルカナ シールドを狙う分身を撃破したい。

固まって移動すると特殊技の餌食だが、アリスの通常技は単発攻撃なので、HPが半分近く減ったら後衛させておくぐらいの運用でも大丈夫。

分身戦でお勧めの特殊技は弱点罠。分身の殆どがまず中央アルカナ付近を移動する為、罠を仕掛けて置けばまとめてHPを削る事が出来る。(ちなみにVHはコレができないとかなりきびしい)

時間短縮の為、どこまですばやく分身の数を減らせるかが鍵となる。

また、分身を一定数を越える撃破に成功すると巨大せずに撃破一回分の扱いになる。(難しいので狙わず気にしなくてもいい)

【例：NORMALで残り三体の分身を複数攻撃で同時に二体撃破した場合など】

巨大ダークアリスの特徴と対策

- ▶ 通常技：単体攻撃。ただし攻撃範囲はサクリフェイスと同じぐらい拡大。
- ▶ ラビットジャンプ：時間が経つと使用。レバーの移動方向に向かって無属性の踏み潰しを行う。回数は2~4回。全滅、ゲート内に帰還すると発動を中断する。(難易度で回数・威力が変化)着地時に隙がある。

属性・弱点はそのまま。分身の残り数で強さが決まる。

巨大アリスはアルカナ制圧重視で行動。一定時間後にラビットジャンプを使用してくる。

難易度が低いラビットジャンプはダメージ覚悟で帰還したほうが時間短縮になるが、難易度が高くなるとまず死滅する為、回避がほぼ必須になる。また、HPの少ない主人公を死滅させての復活狙いや、着地後は小時間停止するので攻撃するチャンスでもある。

巨大ダークアリスを撃破後、復帰 合わせ鏡のアリス(分身)使用の速度が速い、歩いて帰還 回復す暇はないので、USリターンゲートで時間短縮するか、キュアオールでそのまま留まりたい。

ラビットジャンプの避け方

特殊技はレバー移動方向先に向かって落下してくる。

まず、カードは特殊技使用演出中に相手に攻撃しないようにカードを反対に向けながら盤面の左下or右下に寄せて置き、ラビットジャンプが終了するまで一切動かさない。

次に移動レバーはカードと逆の方向に入れる。アラーム音が聞こえたら、すぐに反対方向に入れる。速すぎても遅すぎてもダメ。ここは慣れるしかない、画面の"Caution"ではなく、必ず音で判断すること。

相手が着地後、再びカードと逆方向にレバー移動。アラーム音が鳴ったらまた反対方向へ移動。...の繰り返しで回避可能。

ただ、2速以下の編成では回避は困難。

なおレバーの特性上、強く上下・左右に操作すると「必ず斜めに入ります」。斜め移動はベリハではまずあたるので、深呼吸してから「コクン」と入れる程度で動かしてください。

ダークアリスのDATA

EASY 弱点：雷 撃 光 分身：4体 5体 6体

NORMAL 弱点：撃 雷 光 攻撃：光 撃 雷 分身：5体 6体 7体 時間か残り2体で合体。

HARD 弱点：炎 闇 光 攻撃：闇 光 炎 分身：5体 6体 7体 時間か残り3体で合体。

VERYHARD 弱点：闇 炎 撃 攻撃：闇 炎 撃：分身：7体 8体 9体 時間か残り3体で合体。

巨大化後のスペックは以下のとおり。

残り分身数	Easy	Normal	Hard	VeryHard
~ 2	600/100/60	1000/150/100	?	?
3	900/110/60	1200/170/100	?	?
4	1200/120/60	1400/190/100	?	?
5 ~	1500/130/60	1600/210/100	?	?

▶ おまけ

ノーマル・ハードで苦戦してる場合はコスト30×3による豪傑デッキがお勧め。

属性の相性がよければ特殊技を使わずともクリア可能。時間との勝負になるので、特にATK・速度に優れた単体攻撃持ちを選びたい。

まだ資産が無いならLOV1の使い魔のみでもOK、...というよりステータスはこちらの方が優秀な場合が多いのでむしろこっちのほうが良い事も。

近所でギガスとか投げ売りしてたら使ってみる価値あり。

(お勧めLOV1使い魔：光・グレンデル、わだつみ、闇・ギガス、カイク、炎・酒呑童子、雷・ゼウス、オーディン、霸王など)

三体のみが厳しいと言うのなら、高ATKの単体攻撃が可能な使い魔三体にW単スマを持つ低コスト使い魔をサポート役に置いておくのも良い。(30/30/20/10)

【撃破報告】

HARD

APT:ギガス 酒呑童子 わだつみ

BPT:ギガス 酒呑童子 わだつみ

私のギガスが、いままでで一番輝いた瞬間でした。

1周目：右 サーチ 中央の順番に小ダリスをつぶすとシールド上の小ダリスが巨大化しどっかのアルカナに向かうので阻止。

2 周目：左ゲートから出撃してゲート狙いの小ダリス迎撃したら、クロノ発動してシールド 左 中央の順番でつぶす。

ここで逃げ損ねて踏んづけられて全滅w

巨大ダリスがスタート位置から沸きなおしてアルカナ 2 つ制圧。この時点で自分だけ飛び出してラビットジャンプ誘発して時間稼ぎ。

復活しさえすればスペックは高い 3 枚なので、叩くのは可能。

3 周目：残った右アルカナに向かって勝負。途中、ゲートとサーチ制圧に来た小ダリスはつぶす。

その後シールドとかゲート封印した小ダリスが殺到するので「強制開門」を使うと 1 匹戻ってくれるのでうれしい。

キュアオールとかの助けもありなんとか勝ちました。全滅しても、希望を捨てずにがんばりましょう。

ハードだとダリスの攻撃属性が弱点とならないのは魔種・海種なので「ワイバーン リゲル わだつみ 暗黒騎士 (LoVII W単スマ要員)」というデッキも持って行きましたが使いませんでした。

VERYHARD

VHは属性と弱点が共通。闇・炎・撃の順番で攻めて来る為、海種・不死の三速がお勧め。ただ、ダークアリスは単体攻撃の為、巨人戦なら他の種族でも後衛に配置すればまず大丈夫。

闇属性、剣、USリターンゲート・クロノスI・キュアオールU

1・ノーライフキング・ジルドレイ・エキドナ

2・アルヒアングロス (LOV1)・暗黒騎士

弱点罠のあるノーライフ・ジルドレイは攻略にはほぼ必須。エキドナは回復要員。異種族なので回復量は低いもののいると便利。アルヒアングロスはDEF低下要因。代わりに人獣ワームでも良いが減少率は落ちる。(スカルライダーだと連続スマッシュが厳しい為、基本NG)。暗黒騎士は種族ボーナス+W単スマ用。まず控え以外の出番はない。

一週目：中央ゲート サーチ 右アルカナ 中央アルカナ狙いのアリス 4 体撃破。

相手が左ゲートを封印する前に 4 体倒して巨大化させたい。

成功すると左アルカナのアリスが巨大化するが無視。中央アルカナより若干奥に罠を設置後、そのまま帰還。この時エキドナで回復。

次に巨大アリスが向かう場所に移動。ある程度近づくとラビットジャンプを使用。必ず回避後、帰還。ジルドレイをアルヒアングロスと交代。DEF低下+必殺技でHPを削って撃破後、すぐにリターンゲートを使用。アルヒ(略)とジルドレイを交代。

撃破失敗の場合はラビット回避・帰還。アルヒ(略)とジルドレイを交代して今度こそ撃破後にリターンゲート。

二週目：シールド 中央アルカナ 中央ゲート (サーチ)のアリス 5 体撃破

連続で罠を発動してHPを削る。まずシールド狙いは確実に、中央アルカナで 3 体。最後に中央ゲートアリスを倒せば右アルカナのアリスが巨大化。クロノスI使用後に帰還。今度はノーライフキング+アルヒ(略)+どちらか一で巨大アリスのHPを削る。ただし、巨大化と戦闘中、中央アルカナに罠を設置する事と、もうリターンゲートが使えない為、HPに余裕がある罠二つ持ち+エキドナの編成で時に止めを刺す事。このふたつを忘れてしまうと三週目は厳しくなる。

三週目：帰還する事無く中央アルカナに移動。分身が攻めてきたら二週目と同じく罠でHPを削り、シールド狙いと中央ゲート・アルカナのアリスを殲滅。右アルカナが無事なら右アルカナに巨大アリス登場するが、無視して帰還。壊れるまでHP回復したほうが良い。中央アルカナしか残っていないならエキドナ・オールキュアUで回復しながら待ち構えるしかない。

後はラビットジャンプ発動まで攻撃。発動後は回避・帰還。後はエキドナとアルヒ(略)と交代して、時間の許す限り殴り続ければギリギリクリア。

とにかく、LV罠持ち二体は絶対死なせない事。主人公・エキドナ・アルヒはWAIT時間リセットの為にラビットジャンプで死滅させるのもあり。

上の方のデッキを参考に、無理やりクリアしました。主な流れは既に尽くされていますので、Tips程度のことを、周回ごとの動き方

▶ 1周目

ノーキン、ジルドレ、エキドナ

中央アルカナの右に、アルカナのリングの縁を踏むように陣取って「中央ゲート」「サーチアイ」目当ての2匹を潰します。即右アルカナに移動して処理後、中央アルカナの小ダリス潰します。

この時点で左ゲートが封印されていたら、ギガスがない限り苦しい展開になりますので、迅速に、左アルカナでダリス巨大化しますので、中央にダブルトラップ仕掛けて撤収、帰りがけにエキドナのHP回復を。

▶ 2周目

主だけ飛び出して、ラビットジャンプを暴発させます。石を2～3パリンされますが我慢して、発動確認後にストックプレースに戻りましょう。

▶ 3周目

ノーキン、エキドナ、ゲロス

巨大ダリスを潰してください。ラビットジャンプは上記参照で、とにかく避けてください。

ダリス倒したら即座に「リタゲ」発動。直後に「クロノスI」を使うイベントが控えていますので早めに。

▶ 4周目（巨大ダリス潰した前提で）

ノーキン、ジルドレ、エキドナ

中央アルカナのワーニングが鳴ったら、まずノーキンのトラップで小ダリスの引っ掛かり具合を見てください。4匹潰せる状態がいいです。取りこぼしが多いうならここでクロノスIを、うまく殲滅できたらダリス巨大化の時にクロノスを使うと楽です。

普通は3匹倒してサーチに向かっているやつを潰し、中央ゲートにいるのを潰して右アルカナで巨大化、になると思います。石はあきらめてメンバーチェンジのために帰ります。

▶ 5周目

ノーキン、ジルドレ、ゲロス

ここではラビットジャンプは避けて、再出現したところを叩きます。戻る余裕はありませんので、中央アルカナにダブルとラップを張って、神に祈りをささげます。

まもなく小ダリスがわらわらと押し寄せますので、ダブルトラップで5匹潰しましょう。キュアオールUで粘れるだけ粘りましょう。

私は中央ゲート以外全部封印、使い魔全滅、残り5カウントでラビットジャンプを食らいました。ですが、着地の時には必ずクリティカルスマッシュが入ります。残り2カウントのクリア。踏まれながらも、ロードの意地を見せましょう。

コメント *編集が苦手な方はこちらへ情報提供お願いします

- ▶ フィールド下側で戦いつつジャンプが表示された瞬間に全カードをストックにいれてレバー上押し。落下が表示されたらすぐにレバーを下にいれる。ダリスが落ちてきたら再度レバー上押しして落下表示がでたらレバー下押しの繰り返しでゲートに戻ることを意識する

もちろん左右も可能だが上下オススメです -- (名無しさん) 2010-03-27 20:39:22



ありがとう！今度やってみる。マジ感謝です -- (名無しさん) 2010-03-28 00:09:22

- ▶ VHダリスを

キャンサー、ジル・ド・レイ、セイレーン、アルヒアングロス、主閻剣

でクリアしました。ノーキンが手に入らなかったのでキャンサーで代用しましたが持ってたら罨三つで
もっと楽に攻略出来ると思います。 -- (名無しさん) 2010-05-17 13:01:41



あ、暗黒騎士の存在を忘れていた -- (名無しさん) 2010-05-17 13:03:34



需要ないだろうけどハードダリス
ダリス、ペイルプレイズ、マルコシアス、かまいたち、フェアリー
主光剣 でクリア。 -- (名無しさん) 2011-01-24 15:54:16



リミットレイクでVHダリスを攻略しようと思っているのですが、おすすめのデッキありますか？ -- (名無しさん) 2011-02-15
11:29:38



リミブレで無事VHダリスクリアできました！

参考になるかわかりませんがデッキはこんな感じです。

ノーキン・ジルドレイ・エキドナ・ストラス・リリアナ・W単スマ要員(不死推奨)

基本は上のクリア手順と同じなのですが、ラビットジャンプはリリアナで避けられることを利用して安全にラビ
ットジャンプに対処できるようにしています。

-- (名無しさん) 2011-03-10 14:50:33



ノーマルのダークアリスをやっと倒し称号の為に今でも頑張ってます！
ノーマルでの人のためになるかわかりませんが、自分はある動画を参考にしたメンバーです。

主撃剣

アースドラゴン

ノーライフキング

ノスフェラトゥ

【怒】ジャンヌ・ダルク

～嘆きの竜皇～

USキュアオール・リターンゲートU

ノスフェラトゥがいる為、ラピッドジャンプは当たりやすいですが、ノーマルなのであたり覚悟でゲートに戻り
ます。

一回目は単スマが出せてれば、残り2体まですぐに追い込めます。巨大化したらアースドラゴンで弱体後オーバ
ーキルの単スマ殴り。中央で戦ってる場合は上記の用に罨を仕掛ける。ジャンプが来たらゲート。出てきたら殴りで大
抵倒せます。

二回目は分身が罨に来たら発動。うまく行けば、分身の半分はHP100以下まで削れます。後は2体まで追い込み一
回目と同じ。ジャンプをしてきて再度現れて大体HP150～100の時に降魔召喚。降魔召喚前に罨を仕掛けておけば、
三回目が楽になります。そして二回目撃破。

三回目は二回目とほぼ同じです。巨大化したらアースドラゴンと降魔の青をかける。うまく行けばジャンプせずに
倒せます。

こんな感じで今のところ5戦5勝0敗です。

参考になるかわかりませんが、失礼しました。

-- (名無しさん) 2011-11-30 16:41:14



アルバイトはじめました(° ^ °)♪\$ <http://64n.co/> -- (ありません) 2012-01-05 09:14:12



いまだと、暗黒騎士よりブラッドサッカーでいいよね -- (名無しさん) 2012-02-03 23:00:51

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿

[すべてのコメントを見る](#)