

対戦用MAP

マップ選択画面

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	ランダム

ランダムを選択した場合は相手が選んだステージになる。
お互いがランダムを選択した場合、本当にランダムで決定される。
ランダム以外のステージを選択した場合、選択したステージのところにMiiが表示される。

- ▶ [1 穏やかなる原野](#)
- ▶ [2 螺旋の森](#)
- ▶ [3 火神の釜](#)
- ▶ [4 二つの棧橋](#)
- ▶ [5 巡礼水路](#)
- ▶ [6 兄の間](#)
- ▶ [7 廃墟の迷い路](#)
- ▶ [8 溶けゆく大地](#)
- ▶ [9 炎の回廊](#)
- ▶ [10 黄花の山道](#)
- ▶ [11 侵略の間](#)
- ▶ [協力マップ](#)

1 穏やかなる原野

進軍をさまたげる障害物が存在しないシンプルな平原ステージ。
それだけにプレイヤーの実力差が表に出やすくなっている。



自軍・敵軍マナゲート1 中立3

- ▶ 陥りやすいパターン

真ん中のマナゲートの取り合いになるためそこで競り勝った人が勝利しやすい。
自軍マナゲートを最初に消費してモンスターを召喚したり
ロバートの光風1風1で速攻を仕掛けてくる人も。
平地面なので混戦の際に敵軍デルゲートをこっそり踏みに行くのが定番だが

地形を変えられているとモンスターやガーディアンでは踏めないことも、

2 螺旋の森

中央に向かい、螺旋を描きながら低くなっているステージ。
相手の元にたどり着くためには、道を挟んで戦うことになる。



自軍・敵軍マネゲート 1 中立 3

▶ 陥りやすいパターン

相手によって戦略が千差万別。崖は土 1 風 2 の跳ねる床で越えられるが、一度越えるとなかなか戻って来れないので自軍デルゲートをいかにして守るかも重要。

3 火神の釜

流れる溶岩の中央に配置されたマネゲートをめぐり戦うステージ。
相手を倒すだけでなく、溶岩に突き落とすことも重要となる。



中立マネゲート 3

▶ 陥りやすいパターン

どちらも最初はシングルーンしか使えないため自軍に近いマネゲートを先に占領してダブルーンを解放するか、真ん中を先に取りに行くと先手を取るか戦略が分かれる。真ん中を取りに行くのはかなりリスク。

相手のデルゲートを踏むには交戦地帯になりがちな中央を通るか、崖から相手側のマグマに落ちるしかない。
逆に言えば、迂闊に土1風1の拒絶する風で相手を落としてしまうと自分が不利になったりする。

4 二つの栈橋

上限を分断する崖に、二つの栈橋が渡されているステージ。
崖から落ちると助からないので、橋を渡るタイミングが重要となる。



自軍・敵軍マネゲート1 中立2

▶ 陥りやすいパターン

中立のマネゲートの数が拮抗しているため相手の裏をかく必要がある。
栈橋の部分に土2の大地の苦難は効かない（手前は効く）
また、栈橋の外側に敵を落とすことは出来ないが内側の崖は普通に落ちてしまうので、真ん中のマネゲート付近はたとえ自軍マネゲートであろうと崖越しにやられてしまうこともある。
栈橋の部分に壁魔法を張り、慎重に戦闘を進める人が多いが、最初から与えられている自軍マネゲートを使ってモンスターを召喚したりロバートの光風1風1でいきなり攻めてくる人も。

5 巡礼水路

中央の島の周りを水流が巡回している洞窟のステージ。
中央に歩いて行けないマネゲートがあるので、この攻略がカギとなる。



自軍・敵軍マネゲート1 中立3

▶ 陥りやすいパターン

真ん中のマナゲートは土1風2の跳ねる床で取りに行けるが取らない人が多い。
また、崖の上に居てもパサークや混乱すると崖から勝手に降りてしまうことがある。
そうでなくても土2水1の広がる凍土で滑り降ろされてしまったり
前述の跳ねる床で追い出されてしまったりするため
上に居るメリットが下がり、取りに行く人が減ったと推測される。
また、水流が早いのでガーディアンやモンスターが動けなくなっていることも多いので注意が必要。

6 兄の間

最初から全ての魔法を唱えられる。
エキサイティング&スリリングなステージ。
マナゲートが移動範囲の外にあり、奪うことはできない。



ちなみにマリオブラザーズの兄マリオの形である
自軍・敵軍マナゲート3

▶ 陥りやすいパターン

下側はマリオの足の形になっているので籠城する人も。
最初から全魔法唱えられるのでお互いに壁を張って戦況が膠着したりしやすい。
マナゲートの再占領が不可能なのでトリプルーンを使うのはリスク。
また、ガーディアンのレギオン復活もできない。

7 廃墟の迷い路

壊れかけた壁で仕切られ、行き来する場所が限られた迷路のようなステージ。
壁の低い部分からは、弓や魔法の攻撃ができる。



自軍・敵軍マネゲート1 中立2

▶ 陥りやすいパターン

相手まで遠いので、牽制しあうことになる。

中立のマネゲートの数も同じなので、

多く取られると一気に戦況が傾いてしまうことが多い。

ただし、地形が複雑なため不利になった側が逃げ回りながら再起されたり

相打ち覚悟でキャスターに突撃してきて（お互い詠唱中の）魔法の撃ち合いになることもあるので

マネゲートの数で勝ちが決まるとも限らない。

8 溶けゆく大地

上方向から流れる大きな流砂により飲み込まれようとしている廃墟のステージ。

進軍の仕方に気を使う必要がある。



中立マネゲート3

▶ 陥りやすいパターン

流砂に足を取られているキャスターに魔法を撃ち込んでフィニッシュになることも多い。

基本的には真ん中のマネゲートの奪い合いになるが、

相手のデルゲートを踏みに行くのが難しいので睨み合いになりやすい。

飛行系は流砂に足を取られないがデルゲートは踏めず、

土のmanaモンスターはデルゲートを踏めるが足が致命的に遅い。

9 炎の回廊

深い崖となっている回廊を挟んで対峙しているステージ。

回廊から落ちると、復帰するのにとても時間がかかるので要注意。



自軍・敵軍マネゲート1 中立3

▶ 陥りやすいパターン

自軍付近に中立のマネゲートがあり、真ん中のマネゲートを奪い合うのが課題になる。相手のデルゲートを踏むには交戦地帯になる真ん中の道を通る必要があるためそれなりの体力か足の速さが必要。マグマからの復帰は説明文ほど難しくないが、罠を張られると少し厄介になる。

10 黄花の山道

黄色い花の咲く、のどかな山道のステージ。

くぼみ越しに配置してあるマネゲートをどう攻略するか思案する事になる。



自軍・敵軍マネゲート1 中立2

▶ 陥りやすいパターン

二つの栈橋に似ているが、初期位置が低い崖になっているので立てこもることも可能。相手側のマネゲートを取りに行くと自軍の守りが薄くなるので気が付くと陣地が逆転していることも少なくない。

11 侵略の間

中央にマネゲートの無いステージ。

水面に配置してあるマネゲートの確保と敵の撃破のどちらを重視するかの判断が迫られる。



陥りやすいパターン



ステージ説明通り速攻をかけてくる人と地道にマネゲートを占領してくる人がいる。速攻でない場合は最終的にはキャスター同士の魔法の撃ち合いか、ガーディアンやモンスターにどちらかが殴られまくってフィニッシュすることが多い。

協力マップ

どのマップもキャスター 2 人での攻略になる。自軍マネゲートはトリプルーンを使って喪失しても、自動で復活するので基本的には使っても問題はないが、そこを拠点に相手が戦っていたりする場合は使うタイミングに気を遣う必要がある。敵に奪われると絶対に取り返すことは出来ず、両キャスターのダウンか自軍マネゲートが全て敵軍マネゲート化した時点で敗北となる。敵は奪ったマネゲートの近くに待機していることが多いので片方奪われたからといってすぐに全て奪われるわけではないが早めに対処した方がよい。

キャスターが撃破されると 10 秒間倒れたままになるが、この間に相手に触れられると即復帰できる。倒れた相手を助け起こす (= 触れて復帰させる) ことはボーナスポイントの条件になっていることも多いので相手がやられたら積極的に助けにいったあげよう。相手に補助魔法を掛けたりしてもポイントになる。ちなみに、メッセージの「ありがとう」はWiiリモコンの十字ボタンの右である。