

# ジュスティーン&カロリーヌ戦で見る HP ストッパー対策 ～ アナザーフォースが持つ3つの役割を活かした戦い ～

## ～ はじめに ～

私のバトル（プレイ）スタイルに関しては過去のレポートでもう十分記載したので、今回も細かいループ等は割愛して気楽に書きたいと思います。

もうこれだけ火力がインフレしているのですから、基礎的バフデバフに関する事項はいちいち書かなくて良いはずですよ？

それでも十分に攻略の記録になり得ます。

また、グラスタの詳細記述も割愛します。これはゲーム内の説明を読めば良いだけです。

さて、ペルソナ双子は2020年10月現在、最高難易度を誇るコンテンツではありますよね。しかし、ガッチガチの攻略情報を見ながらスマホに釘付けになるほど厳しいものではありません。

自分で自由に攻略をイチから考えることができるのもアナザーエデンの良いところだと思いますし、戦闘を自分で考えるにあたって重要なエッセンスが詰まっていると感じました。

今回は勝てるループを作るまでの道筋を重んじ、次のように考える順番にならって書きます。

- 敵の動きを把握する
  - ★ 注意すべき敵の動き
  - ★ HP ストッパーへ注目する
- パーティー編成を決める
- グラスタと装備を決める
- 味方の動きを詰める



前後することもあります、だいたいこのような感じでいつも戦略を立てていますね。こうして作られたループの中にアナザーフォースがあり、かつそれは3つの役割を持っています。

まずはそれらのアナザーフォースを見てからメインの記述へ移っていきます。

## ジュスティーン&カロリーン戦で見る HP ストッパー対策 ～ アナザーフォースが持つ3つの役割を活かした戦い ～

### ～ ペルソナ双子戦で見られる3種のアナザーフォース ～

本戦闘におけるアナザーフォースの役割は下記の3つです。

#### ・ 守るためのアナザーフォース

各フェーズの冒頭に行う、バフデバフを張りながら行うアナフォです。

大した火力は出ませんが、先制で必要なバフデバフを張り尽くすことができます。

#### ・ 削るためのアナザーフォース

特に第3フェーズの最中に行う、単純に敵のHPを削るためのアナフォです。

これもまたフロントメンバーの都合上、大きな火力は出ません。しかし魔ZONE下で行うため、それなりに減らすことができます。

#### ・ 倒すためのアナザーフォース

第4フェーズで行う、トドメをさすためのアナフォです。

この火力を無理なく上げるために、第3フェーズのHPストッパーの割り方を工夫しているのです。

### ～ ループを作っていく道筋 ～

#### ● 敵の動きを把握する

後述のパーティー紹介や動きの解説でも便利なので敵陣営の把握から。

詳細は割愛しますが特徴だけは押さえておきたいところ。

敵の特徴の把握はループを自分で組む時に欠かせぬ基本的なプロセス。

腕速知デバフや4属性の魔法など敵の動きは多彩です。

そして、何が危険なのかポイントを考えつつループを組んでいくのが、私の流儀です。



# ジュスティーン&カロリーヌ戦で見る HP ストッパー対策 ～ アナザーフォースが持つ3つの役割を活かした戦い ～

## ★注意すべき敵の動き

### 上側がカロリーヌ

- 第1フェーズ：ペイン付与 ※先に倒す
- 第2フェーズ：魔 ZONE 展開
- 第3フェーズ：ペイン付与 ※先に倒す

### 下側がジュスティーン

- 第1フェーズ：（低威力のため気にしてませんでした）
- 第2フェーズ：敵側のバフデバフリセット ※先に倒す
- 第3フェーズ：（低威力のため気にしてませんでした）

腕知デバフに関しては、私は火力が低いために負けるような戦闘をしないので関係ありません。

速度デバフに関しては、私は後攻ループの方が得意なので問題になりません。ゆえにまとめて無視します。



物理や4属性の魔法は基礎のバフデバフで防げば良いだけです。

これはさすがに無視まではしませんが、対処は容易です。

こうやって「無視していいもの。ただ防げばいいもの。」を選んでいけば、案外カンタンでしょ？

なんだ…じゃあ、ペインに気を付けてリセット側だけ先に倒せばいいや…となる。

わたし、いつもこの調子ですよ？

怠け者だから、努力しながらゲームするより頭使ってゲームするほうが好きです。

そっちのほうが楽しいもん（笑）

# ジュスティーン&カロリーヌ戦で見る HP ストッパー対策 ～ アナザーフォースが持つ3つの役割を活かした戦い ～

## ★HP ストッパーへ注目する

次に重要、いや極めて重要なのが、HP ストッパーと前後の動きです。各フェーズにおける大まかな敵の動きと併せて見ていきます。

**第1フェーズ**：物理中心。1ターン目に双子が様子を見ることに注意。



以降の動きは物理攻撃が続き、合間がない。残りの HP が 75%に到達した時点でストッパーがかかる。双子のどちらかを残 HP75%まで追い詰めればしゃがみ込み、身動きを封じることができる。

第1 HP ストッパー発動＋双子の必殺技＋ZONE 破壊＋全体瀕死ダメージ

**第2フェーズ**：魔法中心。第1 HP ストッパーの次のターンに魔 ZONE 展開と敵側のバフデバフリセット行動があることに注意。



以降の動きは「魔 ZONE 展開＋リセット→火＋水魔法→地＋風魔法」が繰り返される。つまり HP ストッパーの直後だけでなく魔法攻撃の合間にも1ターン攻撃されないターンがある。

残りの HP が 50%に到達した時点でストッパーがかかる。双子のどちらかを残 HP50%まで追い詰めればしゃがみ込み、身動きを封じることができる。

第2 HP ストッパー発動＋双子の必殺技＋ZONE 破壊＋全体瀕死ダメージ

※添えられた画像と各フェーズや解説は必ずしも一致しません。ただの飾りなんです。

自身の戦い方を大切にしてください♪

## ジュスティーン&カロリーヌ戦で見る HP ストッパー対策 ～ アナザーフォースが持つ3つの役割を活かした戦い ～

**第3フェーズ**：物理魔法混合。第2HP ストッパーの次のターンに双子の HP が全回復し、かつ状態異常回復+敵側のバフデバフリセットとなる点に注意。これは繰り返されないが、ストッパー後に1ターンは余裕がある。



以降の動きは「物理→魔法→魔法」となり、それぞれ第1フェーズと第2フェーズと内容は同じ。しかし魔 ZONE 展開+リセットはしてこない。

残りの HP が 20%に到達した時点でストッパーがかかる。双子のどちらかを残 HP20%まで追い詰めればしゃがみ込み、身動きを封じることができる。

第3HP ストッパー発動+双子の必殺技+  
ZONE 破壊+全体瀕死ダメージ

この第3HP ストッパーの次のターンには攻撃してくるため、第3フェーズでの最終局面に細心の注意が必要です。

無貌と似たようなイメージですが、このストッパー割りも失敗しないほうがいいです。詳細は後述します。

**第4フェーズ**：高威力の物理魔法混合、MP ダメージ、双子の必殺技などなど。

ここを耐えきることも不可能ではないと思われませんが、無貌と同じようにアナザーフォースで削り切ってしまったほうがいい。



この第4フェーズを耐えるためのパーティーを組み、ここに至るまでに超長期戦をするくらいなら、立ち回りの工夫でさっさと倒してしまった方がラクだと私は考えます。

どうせ HP も大して残っていませんし、魔 ZONE があるから簡単に必要な火力が出ますしね。

※攻略情報やアドバイス通りに動いても勝てないことが多いでしょう？

なぜそうなるのか、理由が分かれば貴方なりの攻略ができるようになります♪



# ジュスティーン&カロリーヌ戦で見る HP ストッパー対策 ～ アナザーフォースが持つ3つの役割を活かした戦い ～

## ●パーティー編成を決める

魚釣りから帰って Twitter を見るといろんな方がビヴェットやデュナリスを使っていて、サポーターの注目度に嬉しくなったものです。

私のメンバーは下記の通りです。



**顕現マリエル**：オーロラフォースで味方を守りながら無垢の揺り籠で回復、ホーリーバーストで攻撃したり、どの強敵でも大活躍

ですよね。



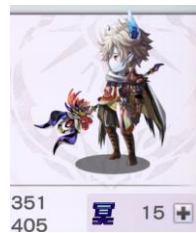
**AS ミュルス**：フロントにいるときはアーススパイラルで速度バフが主たる役割です。双子の最後の HP ストッパーを割り、アナザー

フォースで高い火力を発揮することもできます。



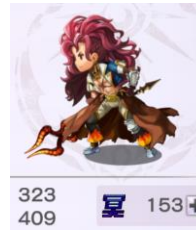
**ビヴェット**：生命の光焰とハイパワーダウン（錬成済み力の呪）で物理攻撃から味方を守り、治癒をかけます。インシネレーションも

けっこうな威力が出ますね。



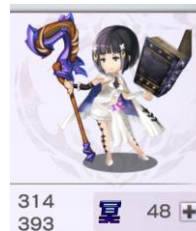
**デュナリス**：マジッククロークとハイマジックダウン（錬成済み知の呪）で魔法攻撃から味方を守り、迎撃

回復します。本戦闘では速度バフが主たる役割です。



**顕現ガリユ**：本戦闘では純然たるアタッカーとして活躍。双子の最後の HP ストッパーを割り、アナザー

フォースで高い火力を発揮してくれました。



**AS ロゼッタ**：魔 ZONE は言うまでもありませんが、そんなことよりコーデックスが重要でした。第3フェーズで後から上がってき

て魔 ZONE をかけるところが最大のポイント。

## ●グラスタと装備を決める

立ち回りを可能とするための生命グラスタおよび支援グラスタを装備させ、余った枠を攻撃グラスタに充てています。

これで火力が足りなかった試しはありません。

装備に関しては AS ロゼッタがマリエル・AS ミュルス・ガリユより後に動けるように設定しています。他は微調整ですかね。

# ジュスティーン&カロリーヌ戦で見る HP ストッパー対策 ～ アナザーフォースが持つ3つの役割を活かした戦い ～

## ●味方の動きを詰める

### 戦闘開始の布陣：

フロント（マリエル・AS ミュルス・ビヴェット・デュナリス）  
サブ（AS ロゼッタ・ガリュ）

### 第1フェーズの布陣：

フロント（マリエル・AS ミュルス・ビヴェット・AS ロゼッタ）  
サブ（デュナリス・ガリュ）

### 第1フェーズの動き：

まずはロゼッタを上げてからバフデバフしつつアナザーフォース。これだけでストッパーが発動してしまうことがあるため、火力には手加減が必要。

ビヴェットで守りながらカロリーヌを狙う。

カロリーヌを無力化したらジュスティーンでアナフォゲージを最低半分は貯める。

その後、そのまま HP ストッパーまで持っていく。

### 第1 HP ストッパー後、布陣を

フロント（マリエル・AS ミュルス・ガリュ・デュナリス）  
サブ（AS ロゼッタ・ビヴェット）へ変える。

---

### 第2フェーズの布陣：

フロント（マリエル・AS ミュルス・ガリュ・デュナリス）  
サブ（AS ロゼッタ・ビヴェット）

### 第2フェーズの動き：

まずカロリーヌ&ジュスティーンによる魔 ZONE 展開とリセットのターンでメンバーチェンジ。

次にバフデバフしつつアナザーフォース。これだけでストッパーが発動してしまうことがあるため、火力には手加減が必要。

マリエルとデュナリスで守りながらジュスティーンを狙う。

ジュスティーンが無力化されていないうちはリセット前後の速度事故リスクを避けるため、1ターン先を読みつつバフデバフを行う。先制できることを前提としない。

ジュスティーンを無力化したらカロリーヌでアナフォゲージを最低半分は貯める。

## ジュスティーン&カロリーヌ戦で見る HP ストッパー対策 ～ アナザーフォースが持つ3つの役割を活かした戦い ～

その後、そのまま HP ストッパーまで持っていく。

ただし、ここで AS ミュルスのラパンクールは最大まで貯めておくこと。メタモルクロウを乱発しない。

第2 HP ストッパー後、布陣を

フロント（マリエル・AS ロゼッタ・ビヴェット・デュナリス）

サブ（ガリユ・AS ミュルス）へ変える。

---

**第3 フェーズ**の布陣：

フロント（マリエル・AS ロゼッタ・ビヴェット・デュナリス）

サブ（ガリユ・AS ミュルス）

**第3 フェーズの動き：**

まずカロリーヌ&ジュスティーンによる完全回復のターンでメンバーチェンジ。

次にバフデバフしつつアナザーフォース。ここでは手加減無用。最大限叩き込んでも HP ストッパーまでは至らない。

マリエルとデュナリス、およびビヴェットで守りながらカロリーヌを狙う。

こまめに半分アナフォを行い、ビヴェットのインシネレーションによってカロリーヌの HP がより減ってくるようにする。

カロリーヌが無力化されていないうちはペインダメージが煩わしいため、1 ターン先を読みつつバフデバフを行う。先制できることを前提としない。

カロリーヌを無力化したらジュスティーンでアナフォゲージを MAX まで貯める。



それから…いよいよ最後の HP ストッパー割りです。

このポイントが最も重要なポイントであり、確実に倒すために必要なプロセスとなります。

順を追って第3フェーズをおさらいしつつ、記述します。



# ジュスティーン&カロリーヌ戦で見る HP ストッパー対策 ～ アナザーフォースが持つ3つの役割を活かした戦い ～

※ちょっと息抜きしましょうか♪ 攻略法をお伝えすることが目的ではないのですから。

## ★ column ★

### HP ストッパー割りってなんのこと! ?



「ストッパーを割る」という表現は最近になって聞かれるようになりました。私も起源などは分かりませんが…

例えば敵の HP が 100 あったとします。その敵には HP30 地点で HP ストッパーが設定されています。一気に 70 以上のダメージを与えることができないようになっている。

多くの場合、HP ストッパー後の敵からの攻撃は激しくなり、時として耐え難いほどの猛

攻を受けることがあります。

ここで無理に刃を交えるより、こちらの火力で圧倒するほうが合理的です。

私がいつもやっているのは、敵の HP が 40 くらいになるまでループで追い詰めるという行爲です。

そこから注意深く、39, 38, 37... とじわじわ少しずつ追い込んでいきます。この過程でアナザーフォースのゲージを貯めるんです。

そして 33, 32... このあたりでアナフォ用のフロントメンバーへ切り替えると同時に、重い一撃を叩き込んで一気に敵の残り HP が 30 になるようにします。

このようにすれば敵の HP ストッパーが発動した瞬間に、こちらは最大限火力を発揮できるメンバーをフロントへ呼べますよね。

追い詰められた敵の猛攻を受ける前に、フルゲージのアナザーフォースでトドメをさせるというわけ。

次ページへ続きます…

# ジュスティーン&カロリーヌ戦で見る HP ストッパー対策 ～ アナザーフォースが持つ3つの役割を活かした戦い ～

前ページからの続きです…

ポイントは「フルゲージのアナザーフォースでトドメ」という部分です。

フルゲージあれば、最新アタックキャラと上級グラスタをいっぱい揃えてすごい武装して挑まなくてもいいでしょ？

HP ストッパー直前の立ち回りとループをちょっと工夫するだけで、身近な慣れたキャラや装備とグラスタのまま、すごい火力で敵を圧倒できるのです。

無貌戦で私がやったのは、物理クリティカルバフで重い2発を叩き込む HP ストッパー割り。

カロリーヌ&ジュスティーン戦では、魔法クリティカルバフで重い2発を叩き込んで HP ストッパーを割り、そして…その後から魔 ZONE のロゼッタが VC をやってくれるという応用編なんです。

フロントメンバーをアナザーフォース用に切り替えつつ、同時に破壊された ZONE を張り直しているからこそ、最後の最後で余裕を持った超火力で勝てるわけですよ。

この HP ストッパー割り。自由自在に応用が効きます。

どこのポイントでアナザーフォースを打ち、そしてループを作って粘るか。

特にジュスティーン&カロリーヌ戦のように複数回の HP ストッパーがあるケースはおもしろいことになります。

アナザーフォースはゲージが半分あれば発動できるわけで、その使い方さえ自由自在。

私はこのペルソナ双子を相手にするとき、「守る」「削る」「倒す」と3つのアナザーフォースをそれぞれのポイントで設置しつつ、最後に HP ストッパーを意識して割りました。

パーティーや戦略の立て方によっては、これが最適解とも限らないわけで。

こういうところ、本当にアナザーエデンの戦闘はやりがいがありますよね！



※ fein のレポート史上、最長のコラムになったよね (笑)

# ジュスティーン&カロリーヌ戦で見る HP ストッパー対策 ～ アナザーフォースが持つ3つの役割を活かした戦い ～

## 1. まずは第3フェーズにてカロリーヌから先に無力化する

ループしながらカロリーヌを付け狙い、先に無力化します。

カロリーヌから先に倒す理由は、ペインが残っていると HP ストッパーと同時に来る双子の必殺技で味方が倒されてしまうからです。

そこをケアするくらいなら、先にカロリーヌから倒してしまったほうが良いでしょう。

## 2. ジュスティーンの HP が 20%を切らないよう注意する

ここでアナフォゲージを満タンまで貯めます。下手に火力が高くないほうがラクかも。

## 3. ジュスティーンの HP が 20%に近付いたらキャラチェンジ

ここは厳重注意。よくジュスティーンの HP を見ながら行います。

敵味方のバフデバフを見極めつつ、テストメントを活かしてビヴェットとデュナリスをガリユと AS ミュルスへ交代します。

同時に AS ロゼッタを下げます。この「AS ロゼッタをただ下げる」というところが1手先を読んだループの美しさであり、私が一番気に入っているポイントです。

## 4. ジュスティーンを全力で集中攻撃！！

マリエルでクリティカルバフをかけつつ、AS ミュルスのメタモルクロウとガリユの炎獄で大ダメージを与えます。

このために、AS ミュルスのラパンクールを第2フェーズで最大まで蓄積していたのです。

ジュスティーンの HP が 20%を切り、HP ストッパーが発動したら成功です。

いや、成功させなければなりません。

これと同時に AS ロゼッタを上げます。

この「AS ロゼッタをただ上げる」というところが火力はいらないと私が言っている理由です。

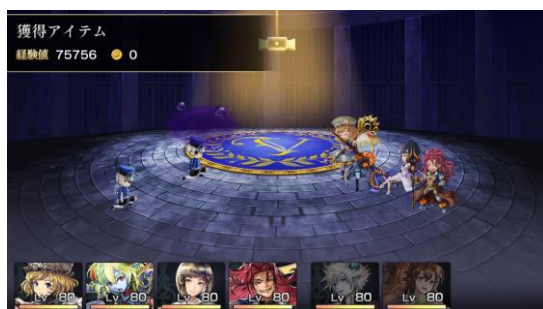
当然のことながら AS ロゼッタはマリエル、AS ミュルス、ガリユより遅くなければなりません。

あくまでもカロリーヌ&ジュスティーンの HP ストッパーが発動した後に上がるのが大切なんです。

すなわち、マリエル・AS ミュルス・ガリユでジュスティーンを叩いて HP ストッパーを発動させると同時に ZONE は消去されます。

その後で、後攻で AS ロゼッタが上がってくることで、魔 ZONE を張ることができるということになる。

## ジュスティーン&カロリーヌ戦で見る HP ストッパー対策 ～ アナザーフォースが持つ3つの役割を活かした戦い ～



このようにすれば、カロリーヌ&ジュスティーン  
の残り HP など余裕でオーバーキルでき  
るわけです。煮詰めたグラストじゃなくても  
ね。

また、この HP ストッパー割りにおける注意  
点として、ジュスティーンが HP が 20%を切  
るようにダメージを与えれば良いという側  
面があります。

つまりこのアタック役は AS ミュルスでなくても構わないのです。

AS ロゼッタより速度が高く設定できる、ある程度の魔法ができるキャラであればいい。

重要なのは火力ではなく、行動順です。



この段階で、カロリーヌ&ジュスティーンは  
最後の第 4 フェーズへ到達していることに  
注意しましょう。

味方の布陣は

フロント (マリエル・AS ミュルス・ガリュ・  
AS ロゼッタ)

サブ (デュナリス・ビヴェット) となってい  
ます。

### 第 4 フェーズの動き :

この状態で、フルゲージの魔 ZONE 付きアナザーフォースをぶっ放す！

あらかじめ AS ミュルスとガリュのターゲットを分けておくとより安心ですが、そんなこと  
関係なく猛烈な火力が簡単に出ます。

オーバーキルし過ぎではありませんが、火力不足で何度も負けまくるよりよっぽど早いでし  
よ？

最後に魔 ZONE を張れる立ち回りを思いつければいい。

## ジュスティーン&カロリーヌ戦で見る HP ストッパー対策 ～ アナザーフォースが持つ3つの役割を活かした戦い ～

### ～ あとがき ～



この「ジュスティーン&カロリーヌ戦のレポート」ですが、当初は簡単に済ませようと思ったんです。

固定行動だから立ち回りの研究にも限界があるかなって。

でも、書いていくうちに「HP ストッパー」について徹底的に再考する機会であることに気付いたんですよ。

形を変えてどこの RPG でもあるものではないかと思うのですが、アナザーエデンのそれは火カインフレが激化してから遅れて実装してきた感覚が私の中にあります。

本来であれば古代八妖の赤殿中や TerraNivium に付けておけばすごく楽しい戦闘ができたって、もう 100 万回は言ってますよ。

私の RPG 感覚だと、勝てれば良いってもんでもないんだよね。

それは勝てば良いのですが、戦闘としてドンパチしたいわけ。

レベル 99+エクスカリバーでスライム倒してたっておもしろくないのですよ。

だから 2 部転で氷獄鬼を見た時にはものすごく期待しましたね！

複数回の HP ストッパー、初っ端から極めて高い攻撃力、まさかの毒ペイングラスタ潰し、ダメージカットのバリアなどなど…

異常に上がった火力に対するアンチテーゼを全身で表現している敵に見えたのです。

これから先はこんな敵ばかりだったらさぞかし楽しい戦闘になるだろうと。

そして、実際にこうしてジュスティーン&カロリーヌが来たわけです。この敵側の仕様を見てもうテンションはウナギライジングでしたよもう…

今後も充実した戦闘を期待しますね。

アナデンのバトル班(?)が、戦闘コンテンツを捨てたわけではなかったのだということが分かって、本当に嬉しかったです！