

少くも不利でも戦えてしまうメリナ

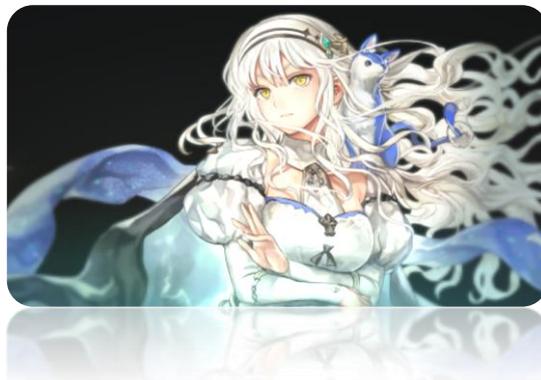
～ ヘカトンケイルは外典ストーリー設定に見合った強さ！ ～

Introduction

公式生放送で「設定に即したキャラ性能を…」
といったお話がありましたね。

個人的にはノーマル及びアナザースタイルの
メリナにも不満はありませんでした。

火力はイマイチだったけど、公式から提示され
た必要十分な火力が廻生 15 ターンである以上、
毒ペイングラスタをギガ盛りするだけで
火力は過剰過ぎてやりにくさを感じるほどだ
からです。



もともとアナザーダンジョンにしてもワンパンできなかつたのですからね。

では、**少くも不利でも戦えてしまうメリナ**を見ていきます。

Collaborator ～ 真・風精霊カーリを選んだ理由 ～



カーリはもともと後攻ループでも安定しますが、
ミラのネガティブホルダーがある以上「後
攻ループ」を組む機会は今後は減っていく可
能性があります。

ヘカトンケイルは全ての ZONE 追加時にセラフ
・メサイアで速度も上げることができます。

もちろん回復もするのでヒーラーの補佐もできる。

残念ながらカーリは雷耐性を持っていますが、オール・ホシアで全属性耐性デバフができるため、
精霊の大防壁にも対処ができ、他アタッカーによる火力補佐ができる。

かつ陣の呪（烈火陣）や火の杖といったキャラ性能をある程度カスタマイズできるグラスタもあるのだから、無理な縛りでメリナを入れるのではなく現実的な攻略パーティーにメリナを入れて戦えると考えたのです。

ヘカトンケイル本人の火力は見込めませんが、あの EX 必殺技で耐久持続戦を挑むことができる
のではないかと…？

この想定が正しければ、私のバトルスタイル全てに通じるルート [1] をメリナでも体現でき、かつ
ヘカトンケイルは外典ストーリー設定に見合った強さを私の時空でも発揮できるということです！

少くも不利でも戦えてしまうメリナ

～ ヘカトンケイルは外典ストーリー設定に見合った強さ！ ～

Unit formation ～ 火力用グラスタをループに活かす ～

パーティー編成はマリエル・レンリ・ラブリ・メリナ／シェリーヌ・ロディア



キャラとグラスタがあれば火力は出るシステムなので、遠慮なく活用させていただきます。

当然のことながら、これまでに得ることができた生命、支援グラスタもふんだんに使う。

大して難しいものではないので細々したことは省略しますが、現在のインフレ環境下において火力用グラスタセットの基本はメインアタッカーに毒ペイン、サブアタッカー等にPグラスタと言って良いでしょう。

これを通称ループ攻略でも活用[2]していきます。

マリエルには火の杖を、メリナには陣の呪+MP 快癒力を特別に装着。レンリやラブリには毒ペインをギガ盛り。

サブのシェリーヌやロディアにPグラスタを持っていただきます。

この時点で防御型バフデバフが整っていながら火力も出る編成となっていますね。

戦闘中の役割は下記の通りです。

マリエル	回復・全属性耐性バフ+火 ZONE へ参加
レンリ	腕力知性速度デバフ+メインアタッカー
ラブリ	風耐性バフ+メインアタッカー
メリナ	回復腕力速度バフ・全属性耐性累積デバフ+火 ZONE 展開

マリエル以外は MP が低く、普通なら生命グラスタ+VC でループする必要があります。

しかし、ここを補うのがヘカトンケイルの EX 必殺技です！

Stopper ～ 本当にそこで火力が必要か ～

一応、アナデンの強敵戦では眷属を一撃で倒したほうが良いでしょうね。いつまでも居座りを許すと鬱陶しいケースが多いです。

しかし「一撃で倒したほうが良い」と「一撃で倒すしかない」というものとは、コンテキストとしてまったくニュアンスが違います。

カーリに限らず真精霊はそうした事例の典型例ですが、このケースでは HP ストッパーを境に眷属が登場して ZONE 展開までやってきます。加えて眷属がしつこく ZONE を張り直し、それにつれ

少くも不利でも戦えてしまうメリナ

～ ヘカトンケイルは外典ストーリー設定に見合った強さ！ ～

て本体が強化される。

もちろんいつまでも放置するのは得策ではありませんが真精霊の HP の高さと HP ストッパーが2回に及ぶことを考えると、次のような戦略は少し無理があると私は判断しました。

- 眷属が出てきたら一撃で倒す
- HP ストッパーを見切り、ストッパーを割ると同時に眷属撃破用の体制を作る
- 眷属が出てくる前にアナフォゲージを貯めておく

「眷属が出てきたら一撃で倒す」場合、それなりのアタッカーを編成する必要があります。バフデバフもかける。私もフォルニョートなどはこのようにしましたが、キャラが揃わずできない場合もあるでしょう。[3]

一方、「HP ストッパーを見切り、ストッパーを割ると同時に眷属撃破用の体制を作る」場合、まず HP ストッパーを見切るのがちょっと難しいかも？

私は試してないので詳しく分かりませんが、真精霊の HP はけっこう高いと思うんです。無貌やペルソナ双子などは大して HP が高くなかったのが容易に見切れましたが、今回は精霊の大防壁もあって HP ストッパー割りと同時に布陣を変える戦略[4]はやりにくいと私は考えます。

また、「眷属が出てくる前にアナフォゲージを貯めておく」という方法もあるでしょう。これも私はやりましたが、意図せずそうなっただけで積極的に試みたわけではないです。この場合も真精霊の高い HP や大防壁が障壁となり、貯まり切ったアナフォゲージを遊んでしまって無駄が発生します。悪くないけどね？

さて、この3つの戦略で共通するポイントは「眷属を速攻の火力で何とかしよう」という側面でしょう。

この3つの戦略がどれもやりにくいと感じたため、私は「眷属と積極的に小競り合いをしてやろう」という方向へ進みました。



いつまでも放置しなければ良いだけであり、眷属の攻撃は大したことないのです。もともと火力に頼る戦略を取らないのが私の時空ですから、パワーダウンなど無視していました。

カーリに先制されても問題ないように耐性環境を作っている以上、ZONE を張られたら張り返せばいいだけ。

そうこうしているうちにすぐ半分ほどゲージが貯まり、いい加減なアナフォをすれば眷属は吹き飛びます。[5]

ゆえに、真精霊に関しては HP ストッパーを見切って割るようなことをしなくてもいいんですね。リラックスして戦える。

それは今回のヘカトンケイルによる戦闘でも同じです。陣の呪を使うから少し雰囲気は違うだけですね。

少しくらい不利でも戦えてしまうメリナ

～ ヘカトンケイルは外典ストーリー設定に見合った強さ！ ～

Healing ～ MP 切れを許容できる ～

今回はメリナの EX 必殺技が露骨と言えるほどにこれでもかと効果を発揮しました。

レンリやラブリは MP が低く、普通ならどこかで下げなければループを成立させることができません。

しかしメリナがいて定期的にフルアナフォから EX 必殺技を発動することで、彼女たちがずっとフロントにいられるのです。

ひたすら攻撃することができ、VC を駆使した昔ながらのループに勝るとも劣らぬ抜群の安定感^[6]でした。

前回同様メリットしかないこの EX 必殺技ですが、下記のようなことにも気付きました。



- ZONE 環境下で早くゲージを貯めても EX 必殺技は発動しない
- 立ち回り次第ではヘカトンケイルの MP がギリギリ

どうやら多少の長期戦は必要なようです。

最速でゲージを貯めても EX 必殺技が出るかと思いましたが、それをやるならアナフォを伸ばす工夫をしなければならいでしょうね。しかしテストのために多少強引にゲージを貯めに行った側面があり、普通のループ攻略なら支障になることはないでしょう。

また、いかにヘカトンケイルと言えども万能無敵ではありません。その MP 消費は激しく、放っておくと MP 切れに悩まされるでしょう。今回は 1 度だけメリナを下げて MP 快癒力のお世話にならざる得なかったですね。

強敵戦ではマリエルの MP 回復も受けられるので、あるいは MP 消費減グラスタのほうが良いのかもしれません。

せっかく EX 必殺技によってフロントへ張り付き放題なのですから、そこを活かすとすれば MP 回復より節約でしょう。

少くも不利でも戦えてしまうメリナ

～ ヘカトンケイルは外典ストーリー設定に見合った強さ！ ～

Afterword



いつものことですが、本レポートに具体的な立ち回りはほぼ記載していません。グラスタセットアップや装備も概略のみ。

と言いますのも、現在のインフレ環境下では素直にガチャを回して新キャラを入手し、火力で押し切るのが自然な戦闘の流れだと思っているからです。[\[7\]](#)

ただ、私はできる限り非攻略サイト型戦術（通称ループ攻略）のほうがいい。これは私の個人的事情です。

このような考え方を古くは現代ガルレア実装以降から持っていました。廻生のように公式発の火力を要するコンテンツが存在しなかったために文脈として整わず、明確な意図を記述した発信はできませんでした。

攻略にどこまで火力が必要とされるのかまったくもって不明でしたからね。砂袋は敵ではありませんし、計る手段がなかったんです。

さて、2021年2月9日に配信されたメリッサは大変な話題となり、私も彼女の持つスキルに注目したものです。

もっとも、私が注目したのはアロイシールドのほうですが。火力はすぐに上位互換が来るからね。仮に連続でガチャをやるにしてもコンテンツが来てからやるほうがお得です。

このような壮絶かつ異様とも感じられる火力インフレの中で、初のエクストラスタイルとしてヘカトンケイルが登場した。

「設定に合った強さ」と生放送で語られ実装されたメリナの新スタイルは、なんと HPMP 全回復という火力インフレとはかけ離れた EX 必殺技を持っていたのです。

しかもフルゲージのアナザーフォースが前提であり、なおかつ EX レベルを事前に多少は貯めないと EX ゲージが貯まり切らず発動できない…

まさにヘカトンケイル、いやアナデン初の新しいスタイルは「長期戦やループを前提に、それらを快適にする EX 必殺技を持っていた」ということになります。

もちろん EX 必殺技を使わず、火力目的でオール・ホシアなどを使って戦っても良いのですよ？でも私はそんなのつまらないと感じています。だって、それならアナザースタイル2でいいじゃん（笑）

EX 必殺技を使いこなしてこそ、エクストラスタイルを使いこなしていると言える。私はそう思っていますね。

せっかくのオリジナル要素なんですもの。思いっきり体験したいのです！

少くも不利でも戦えてしまうメリナ

～ ヘカトンケイルは外典ストーリー設定に見合った強さ！ ～

Footnote

[1] 運営から提示される必要な火力というものが廻生 15 ターンミッションで示され、かつインフレ環境下でクロノスの大きな節約効果が見込めると立証できた以上、私のバトルスタイルとは 非攻略サイト型戦術（通称ループ攻略）であると定義できます。

[2] 通称ループ攻略だからといって何時間もひたすら耐久するのもね？ そんなことしてもつらいだけで現実的な攻略情報とは言わないと考へます。テイルズやペルソナのコラボで強い配布キャラがこれほど与えられている今、無理にいろいろ縛る必要性を感じないです。

[3] キャラが揃わずできない場合もある。←ここですよ。アナザーエデンにガチャがある限り、この問題は半永久的に付きまといます。私のアナデン戦闘史はこの問題を徹底的に自分の時空から遠ざけるために積み重ねられていると言っても過言ではありません。

[4] これでも良いのかもしれないけど？ 私が今回は採用しなかつた戦略というだけです。要するに「勝てないからガチャするしかない」という状況に陥らなければ何でも良いというのが私のスタンスでもあるんです。HP ストッパー割りと同時に布陣を変える戦略については『ジュスティーン&カロリーヌ戦で見る HP ストッパー対策』に詳細記述があります。

[5] アナザーフォースの威力は過剰過ぎます。しかし、100%バリアがやり放題だと戦闘が成立しなくなるので、ひたすら火力で強キャラ演出するしかないんでしょうね？ 悪い表現をすれば、私はこのようなガチャの宿命を分かつて今のプレイスタイルを構築したのです。「RPG 攻略として無意味であったとしても火力インフレを続ける得ないだろう。ゆえに当分の間はクロノスをリスクなガチャに使わなくて済む…」とね。

以前生放送で聞かれた「ベルトラン耐えゲームはつらいから止めよう。ある程度持っていたら…」という言葉。あれは事実なんですかね？ リップサービスではなく？ あくまでもガチャはビジネス。客商売なのですよ。

[6] 通称ループ攻略も様々な要素が追加されました。バニッシュグスタは特に衝撃的であり、★5 リリース不在問題は支援グスタで解決したわけですよ。ここで重要なのは、これほど「敵の攻撃に対応する手段」が充実しても旧来の VC を駆使したループが最新ループ環境に比べて弱いわけではないということ。昔ながらのチェンジを交えた戦闘をしたってまったく問題ありませんし、その中でテリオスマズニはいつまでもテリオスマズニであり続けます。対して火力インフレは一方通行な側面があります。現在の環境で第一線を走るメリッサや AS ユーインもすぐに新キャラに追い抜かれてしまうでしょう。そしてまたキャラランキングが更新されるってね。

[7] 私がこのように言うのは不自然に聞こえますか？ それは気のせいでしょう。なぜなら、私の目的は始めからできる限り無駄なガチャをしないこと。クロノスを節約することなのですから。私はループと火力であれば可能な限りループ攻略を使ったほうが良いと判断しています。なぜならアナザーエデンは素晴らしい作品であり、同時に運営組織は営利企業だからです。それにかかる費用をできる限り安上がりに済ませようとするのは消費者として当然のことですよ。