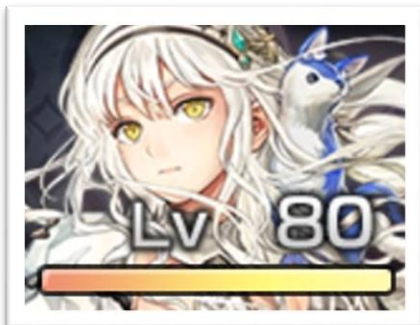


# メリナの EX 必殺技を実戦で活用する ～ HPMP 全回復でループを安定化（戦闘中に食事♪）～

## Introduction



アナザースタイルに続く新たなスタイルとして登場した、エクストラスタイル。そのトップバッターとなったのがメリナです。エクストラスタイルはアナザースタイルと同じ要領でスタイルチェンジできますが、アナザーとの大きな違いはその「EX 必殺技」です。

これから登場するであろう他のエクストラスタイルでもそうですが、EX 必殺技がないなら簡潔にアナザースタイル2で良いでしょ？  
EX 必殺技こそ、この新しいスタイルの特徴なのです。さて、アナザーフォースが絡む新しいシステムである「EX 必殺技」は、私の時空で有効活用できるのでしょうか？

## Problem ～ 砂袋では意味がない ～

EX 必殺技を活用すべくテストプレイを計画したのですが、敵の選定には悩みました。

廻生	グラスタセットアップの試験場
ペルソナ双子	HP ストッパー割りの応用編
メロウズィア	盾キャラのお勉強
真精霊	ミラの舞台

このように、相手によって適材適所というものがあります。  
もしくは戦い方の向き不向きといったものもあるでしょう。  
何でもかんでもヘカトンケイルでやれば良いというものでもない。

およそ現実味を感じない無理のある縛り攻略をしても無駄骨ですからね。  
もちろんループが正常にできるくらいの相手でなければいけません。  
そうなる…残る選択肢はループが組みやすく HP もある「クダンと無貌」ということになったのです。

# メリナの EX 必殺技を実戦で活用する ～ HPMP 全回復でループを安定化（戦闘中に食事♪）～

## How to ～ 習うより慣れる ～

ゲーム内に説明書があるのでシステム面はもちろん割愛します。公式資料を読めば分かることですからね。

つまり How to の続きは、use というより utilize。すなわち活用方法 [1] なんです。そちらを考えるのがプレイヤーの役割だと思いますし、プレイスタイルを形にできる部分です。本題ですが、メリナの EX 必殺技は攻撃に加えて前衛後衛味方全員の HPMP を全回復します。



[2]

EX 必殺技はアナザーフォースのゲージが満タンでなければ発動しません。

これらの特性に注目して活用方法を考えた場合、私が普段からやっている非攻略サイト型戦術（通称ループ攻略）にぴったり適合することが分かりました。

一言で済ませるなら「アナザーフォースを打つたびに食事ができます」ということですね。

これ、極めて重大な変化なのです。

## Case study 1 ～ クダンの ZONE なしループ ～



以前倒した時も ZONE なしでやりましたが、簡単にループが成立するので難なく倒した敵です。サキがいれば負けないんですよ。

今回はそのループを流用しつつ、EX 必殺技がどのような影響を戦闘に与えるかテストしました。

メリットとデメリットに分けてみます。

### メリット

EX 必殺技で HPMP が全快することで、以下のように次々と良い循環が生まれることが確認できました。

1. フルアナフォのたびに全員全快するため MP を思い切り使える
2. フロントにキャラが居座り易く攻撃も防御も充実する
3. MP 回復のために下げる必要性が減ったため生命グラスタが必需品でない
4. 攻撃グラスタをふんだんに使える
5. 通称ループ攻略でありながら大した長期戦にならない

# メリナの EX 必殺技を実戦で活用する ～ HPMP 全回復でループを安定化（戦闘中に食事♪）～

## デメリット

ありません

## 所感

EX 必殺技本体もそれなりに攻撃力がありますが、メリナの場合は特に HPMP 全快がパーティー全体に及ぶのが極めて大きい。  
しかも何度でも発動できます。



今までのループは生命グラスタがあるとはいえ多少は MP 切れリスクに備えてキャラを下げたりする必要がありました。相手にもよりますが長期戦になりがちです。

しかしメリナはこのループ攻略が持つ長期戦を緩和し、かつ積極的な攻勢へ打って出る動きを促進してくれます。

仕様を把握してこの状況は何となく想像はできたのですが、実際にやってみると改めてそのメリットを体感できますね。

## Case study 2 ～ 無貌の魔 ZONE 入りループ ～



ランダム行動の強敵ではありますが、100%撃破できるループは以前の連続撃破と同様に必要です。[3]

今回は魔 ZONE を使うことでメリナが十分に火力を出せない環境を設定し、同時に EX 必殺技が戦闘に与える影響をテストしました。

しかしながら…無貌の HP が思いのほか低く、循環ループにまでは至りませんでした…。

上記クダンのケーススタディで得た教訓を生かして攻撃グラスタを「廻生 15 ターン」と同じ要領でセットアップしたのです。

すると 1 回目のアナザーフォースであっという間に無貌の HP がストッパーの位置にまで到達しそうになり、慌ててアナザーフォースを止めたのです。

もちろん EX 必殺技は不発…これはとんだ誤算でした。戦闘の様子を見てみましょう。

# メリナの EX 必殺技を実戦で活用する ～ HPMP 全回復でループを安定化（戦闘中に食事♪）～

## 戦闘の様子

1. テスタメントを使って 100%運ゲーなしで AS ロゼッタ VC による魔 ZONE 展開
2. 気絶&混乱防止バッジ、コーデックスを使って 100%運ゲーなしで完封しつつアナフォゲージを貯める
3. フルゲージ貯まってアナフォを打つも無貌の HP が想像以上に低く、慌ててアナフォをストップ（これが1回目のアナフォ）
4. HP ストッパーに至らないよう、マナのソードゥースペルを当てながら何ターンもかけて再度アナフォゲージを貯めなおす
5. 以前と同じように無貌の HP ストッパーを割りながらアタッカーVC
6. トドメの超オーバーキルなアナザーフォースをやりつつ、メリナの EX 必殺技を拝む（これが2回目のアナフォ）

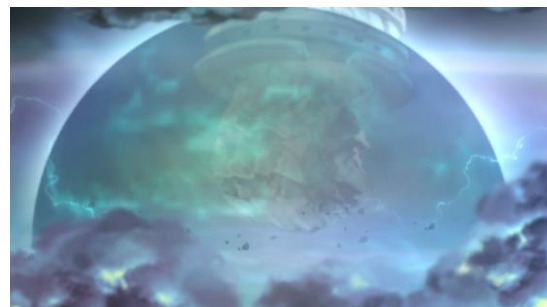
## 所感

ここでわざわざ攻撃力を落としても意味がありません…メリナの EX 必殺技があればこそグラスタを攻撃的にできるのですから。

でも得たこともあったのです。

EX 必殺技が発動できず中途半端に貯まった EX ゲージは据え置きとなります。EX レベルは 1 に戻るんですね。

また、メリナの魔法は威力こそ出ないものの魔 ZONE で立派に活躍できます。ちゃんとゲージも貯まります。



## Summary ～ まだ登場して間もないですが ～

メリナの EX 必殺技は通称ループ攻略であったり、長期戦に向いていると判断しました。理由はこれまで記述してきたとおりです。



逆に火力は出るんでしょうかね？

私の時空だとメリナの EX 必殺技を火力目的で使う機会はないと判断したので、研究対象からは外れますが…

火力目的で使うなら、最低限のターンでアナフォゲージを MAX にして EX 必殺技？

ヘカトンケイルはスキルも十分強いです。



# メリナの EX 必殺技を実戦で活用する ～ HPMP 全回復でループを安定化（戦闘中に食事♪）～

## Afterword

アナデン初登場のエクストラスタイルによる EX 必殺技。

私がいつもやっている非攻略サイト型戦術（通称ループ攻略）に向いている性能であるのが本当に嬉しいです♪

「攻撃力強化が先。防御力強化が後」というアプデ傾向が強いアナデンにおいて、すごく珍しいと感ずますね。

ソフィアが徹底的にループ攻略向けの性能であったことも大変な喜びをもたらしましたが、あの時の気分をまた再現できるなんて思わなかったです。

アナデンは本来、ループ攻略向けの要素は遅々として実装されないものなのです。

さて、話題は変わりますが…

アナザーエデンは具体的攻略法こそ沈黙しているものの、必要なことはゲーム内の説明書やインターフェースの中に書いてあります。細かい数値データはアルティマニアがあります。[4]



戦闘のコツも村長レッスンや廻生によって学べるようになりました。

今回「メリナ EX 必殺技テスト」にて改めて感じたのですが、実際にやってみないと活用できる段階にまで理解が至らないと思うんですね。知っただけでは意味がない。実際に実戦の場でやってみて、かつ勝てないとダメ。少なくとも私はそう。

ここまでのコンテクストから私が導き出した結論は「基礎的なシステム情報だけゲームから得たら、実戦あるのみ！」というものです。

まあ以前からそうだったけど。改めて書く機会が与えられたと言いますか。

皆さんと同じように、私も何か新しい要素があれば自分の時空にどんなメリットがあるか考えます。私の時空の特徴は非攻略サイト型戦術（通称ループ攻略）を主たる戦い方として採用していることにある[5]ため、当然のことながらそれにメリットをもたらすかどうか重要になってくるわけです。

昨今のインフレ火力に関しては、廻生 15 ターンミッションで確認したとおりです。[6]

そして、今回華々しく登場したこの「メリナの EX 必殺技」に関しては、本文に述べたように多くの恩恵・メリットがあることがクダンと無貌によって確認されました。

いずれも実戦をやってこそ分かったこと。戦闘の構想をいろいろ立てても、実戦で試してみないと効果が分からないんですね。

# メリナの EX 必殺技を実戦で活用する ～ HPMP 全回復でループを安定化（戦闘中に食事♪）～

## footnote

**[1]** ここで言う「活用方法」とは、実際に戦闘で使ってみて、かつ勝利することを意味します。

**[2]** いずれ登場するでしょうけど、他キャラの EX 必殺技はどのようなものなのでしょうか？ 想像するのが難しいです。しかし…このメリナの EX 必殺技が私の時空にあまりにもぴったり適合しています。

**[3]** 「敵の攻撃に対処できないから、火力が出ないと勝てない。」2019年1月の現代ガルレア実装以降、私がなぜこの状況を避け続けているかについては廻生に関する『廻生 15 ターンミッション・勝つための火力』『通称ループ or 火力[攻略の選択肢]』に記載しています。

**[4]** ZONE など新しいシステムができたことで、新しいアルティマニアも欲しくなりました。私は以前から要望を運営へ送っています。当然のことながら、出版されたら購入します。公式から出た数値であることが重要なんです。

**[5]** 私が非攻略サイト型戦術（通称ループ攻略）を主たる戦い方として採用している理由は、当然のことながら「敵の攻撃に対処できないから、火力が出ないと勝てない。」という状況に陥りたくないからです。特にこの火力インフレ環境下においては、クロノス石の消費に直結してしまいます。

**[6]** これが来るまでは全て通称ループ攻略で勝てたため、火力攻略とループ攻略のどちらが良いかという問題に結論が出せませんでした。クロノス石は無駄に消費しない方が良いに決まっていますが、必要な時に必要な火力が出ないのは困ります。しかしその「必要な火力」を調べられるコンテンツがインフレ開始（2019年1月）の現代ガルレア実装以降ずっと来なかったため、表向きは志向や趣味であるとして「ループ攻略推し」をやっていたのです。そんな中、ようやく公式から出た火力を有するコンテンツである廻生 15 ターンミッションにて私のプレイスタイルでも必要十分な火力が出たことを確認。メリットとデメリットを明確にした上での結論として、強敵は可能な限りループ攻略で倒したほうが良いという結論となりました。

