



特徴 & 戦法

E.G.O. (Evolutional Generation Organization (かつてはGの部分が” Girls ”だった))の持ち味は対スキル能力、パワーや速度は平均的だが、相手のスキルを封じたり打ち消したりするスキルを持つキャラクターが多い。それでいてダメージスキルや他勢力に見られない特殊なスキルもそこそこ揃っており、単色での柔軟性はかなり高い。ただ、それは対応力と言う受身の面において優れているのであって、攻撃的スキルはかなり限られる。積極的にこちらから攻めて行くには、スキルに頼らないガチ殴りの能力が要求される。加えてコストが高くなればなるほど、パラには不安を抱える結果となるので単色で組む場合には低コストが中心となることが多い。オルタレーションには、スパークリング・プラズマと言う救世主が現れたものの他のオルタレーションはサポート的な役割が多く、やはりオルタに頼らないブレイングが要求される。

キャラクター解説

- ・ 「スキル妨害タイプ」

スターターのピュアメイドに代表される、相手のスキルをどうにかするスキルだけでなく、齋木美奈のように自キャラにかかった妨害スキルを消すスキルもある。

- ・ 「ダメージスキルタイプ」

現在2キャラしか存在しないが、ダメージスキルを十八番とするWIZ-DOMのキャラに比べても遜色ない性能を持っている。

- ・ ひっくるめて「特殊スキルタイプ」

人気の高いメイド長や、タイムトリッパー、小鳥遊びびきに見られるちょっと変わったスキル。性能は使う人の腕次第、となることの方が多い。

オルタレーション解説

- ・ 体育祭

浄化機能の付いた強化オルタ。味方スピード+1。「タイムストップ」と比較して、浄化分だけ効果がマイルドになっている。単色ではあまり使われない。使われるとすれば、赤や緑との混色デッキだろう。

- ・ 調理実習

スキル及びオルタを完全除去。効果時間が一瞬のオルタには効かない。また、宣言状態のオルタや、発動モーション中のスキルは消せないのが難点。つまり、解決済みのオルタとスキルに対しての打ち消し。なお、オルタではあるが「魔神転生」を打ち消せない。上級者の白混じりデッキでは採用率が高い。

- ・ エントランスレインボウ

敵に対してエナジー拘束を行う。2色以下のデッキに対してバトルセンスを封印できるほか、5コスト以上の大型キャラクターや大型オルタを封印できる。ちなみに、「墮落の舞」同様、すぐに打ち消したとしても拘束によりあふれて消えたエナジーは戻らない。確かに強くはあるが、即効性も決定力も無いため、デッキにはまず入らない。ゆえに、Rでありながら、中堅UCとピントレできるかどうか微妙なレートである。7月19日のVer.Upでエナジー拘束値が最大4から最大3に変更。代わりに効果時間が短くなった。

- ・ 星に願いを

敵味方関係なく、10カウントの間場に居るキャラクターをゲームから取り除く。同じく追加オルタである黒「彗星爆弾」の白版といったところ。彗星爆弾との大きな違いは、こちらはキャラクターが「生きている」ため、3体召喚済みだと追加召喚が出来ないということ。リードを奪った後、「エナジードレイン」「ソドムの罰」などを封じる防御的な使い方がメインとなるだろう。

- ・ PSIエクスペンダースーツ

こちらは緑「ブレードデモン」の白版、あるいは追加された緑「ライカンスローピィ」に対して、「体育祭」の範囲効果版。ブレードデモンと比較してパワー上昇が抑え目になっている代わりに、浄化と速度上昇がついている。範囲効果版であるゆえに「体育祭」に比べればパワー上昇付き、速度+1と強力であるが、キャラクターが密集していないと1体にしか掛からないなんて事になりがち。

どちらかという混色用だろう。

- ・ スパークリング・プラズマ

現状では青と黒以外で唯一のダメージ系オルタ。
MB粘着、キャラ殲滅、防衛とあらゆる用途に使用可能。
光弾である為対策されている事も多いが、優秀なオルタである事は確か。

- ・ 模擬店

対極星帝国用オルタ。
他の対勢力オルタと同じく、相手によっては無用の長物と化す。
しかも同エキスパンションにスパークリング・プラズマが追加された現状では...(・ ·)

- ・ 夏休み

相手キャラクターに「復帰時間+30カウント」の効果の有る妨害をかける。
同じ「復帰時間+30カウント」でも、黄のキャラ卑弥呼のスキル違い、発動した瞬間に妨害効果をはけるだけなので、発動後に出されるキャラや妨害を消すスキルを発動されると効果時間内でも「復帰時間+30カウント」は適応されない。
発動するタイミングに悩むかもしれないが、効果時間が長いのもう二度と復帰して欲しくないキャラを相手がブレイクしたときにでも撃ってみよう。

- ・ デモラライズ

簡単に説明するとフィールド全体をDQのようなダメージ床にする(厳密には違うが)
相手キャラクターが動けば動くほどダメージを与える事ができるので、相手を動かすプレイングを心がけてみよう。
発動したら、調理実習以外では消える事がないので30カウントを切る前に使ってしまう。
MBへのダメージはないものの、相手が籠りデッキでもないかぎりキャラクターに大ダメージを与える事ができるだろう。

- ・ サイコブレード

万城目 千里のスキル「オッド・アイ」の妨害を相手全員に一気にかけるオルタ。
効果時間はそんなに長くないものの、スキルだけが驚異的なキャラに対してはかなり効果的、というか籠りデッキには死刑宣告に近い？
相手はスキル・バトルセンスを使えずエナジーも増えないというのはかなりのアドバンテージになるはずなので一気に押し返すor押し込んでしまおう。

- ・ 月面基地

パワー2以下のダメージは完全にカットする。
イメージ的には赤の伊勢 あかりのスキル「和妙」のフィールド全体版だろうか。
ダメージはカットするものの、毒やHP減少はカットできないのでそこは注意しよう。

デッキを組むに当たって

白単の場合、開幕即パワー2とパワー3をブレイクできるため速攻デッキとして白単で組まれることもあるようだが、黒(カマエル)とのマッチ率が高く、
他色のサポートとして組み込まれる事の方が多いようである。
また、対スキル能力が単体で優秀なので、どの色にも無理なく組み込むことができる。
メインの戦闘は他色のキャラに任せ、スキル面で有利に運べるよう動くことが重要だろう。

逆に白単で挑む場合、戦闘員として優秀なパンツァーメイドに加え、天敵であるカマエルすらあっさり溶かす結城望、
あるいはガチ戦闘の弱さを回避できる斎木新名、高威力の光弾を放つ東海林翼が主な戦力。
オルタレーションもスパークリング・プラズマが追加された事により、かなり使い易くなった。
余談であるが、2ndEX追加によって白単で制服単とメイド単の両方が組めるようになった。

コスト別解説

数値は左からパワー スピードです。

- ・ コスト1

佐々原 藍子 2 1 コストブーストが使いやすく、5, 6コストのキャラクターを早く出させる事ができる。
斎木 美奈 1 2 妨害を消す事ができるキャラ。
鷺沢 絵梨奈 2 1 妨害・強化以外のスキルを遮断できるカーテンを張る 人気高し。
アイナ 1 1 実質パラメータは3 3、強キャラ。
雛森 まゆ 1 1 ダメージを増加することができるが設置結界なので使いづらい。

他色と一緒にブレイクして、序盤で大型を出したいならメイド長。
立ち回りを見極めれば、元々早い白単の展開速度を更に早める事も可能になる。
足の速さと状態異常を消したいなら斎木 美奈。
メイド長と組み合わせるとエナジー加速の生贄にする事も出来る。
光弾、突撃対策を万全にしたいなら鷺沢 絵梨奈。
壁(カーテン)が大きい為、上画面の目眩ましとしても使える。

- ・ コスト2

和泉 はるか 2 2 ほとんどのスキルを消せるキャラ、一部のオルタレーションも消せる、強キャラ
モーリー 3 2 殴りのエキスパート、極星帝国涙目である。

- 柴原 瑞希 2 1 スキル中は相手の攻撃を受けてもノックバックが無い、足が遅いのがネック
- 遠藤 璃莉夢 1 2 引き籠もられるとやっかいなキャラ、うまくいけば3キャラとも眠らせてしまう。
- 天野 ミチル 2 2 セドナ等にメタを張ることができる。
- 薄木 一真 2 2 殴りデッキと相性がいい。
- アリサ 2 1 範囲指定で薄木先生涙目のスピードアップスキル。

白の重要な殴り要員・モーリー・クリステン。

対カマ対策に出てきたラユューを血祭りにできる。他の軽減持ちよりも軽減率が大きい(ラユ・カマは2、ぱんつは3)のも魅力の1つ。

対スキルならば和泉はるか。

シヴァリア、光弾、結界はもちろん、デスルーン、次元斬をも消し去るメイドさん、対青にどうぞ。

とりあえず何でもいから鉄板が欲しい人は柴原瑞希。

7月19日の修正でリカバリーの持続時間が15カウントにアップ。光弾受けてもダメージもノックバックもしないので、MBの盾にいかが？

・コスト3

- 東海林 翼 3 2 スキル威力が非常に高く、戻ってくる性質なので当てやすい。白3コストの主力
- 時田 歩 3 2 敵キャラだけの効果だったら日の目を見たかもしれない、しかし意外と人気
- 万城目 千里 2 3 相手MBのエナジーを溜められなくするのは非常に強い、さらに相手のスキルも封じれる。
- 斎木 新名 2 2 MBと共に角で引き籠もり、スキルを発動させつづけるコンボが強い。
- 東海林 光 2 3 相手が殴りデッキの場合このカードでほぼ積む、強キャラ
- 皆口 茗子 4 2 ダッシュ封印の聞こえはいいが実は残念な光弾スキル、白の割りに高いスペック。
- 藤宮 真由美 2 1 攻撃力は高いのだが、スピード1が辛いキャラ。一真辺りと組もう
- 日比野 凜 2 2 移動不可+パワー低下だが持続時間が短い。邪魔がなければ連続で当てられる。
- 長谷川 綾乃 2 2 設置結界故に使いづらい...パターンさえ入ってしまえばずっとこっちのターンができる。
- 月館 小夜香 1 2 スペックが低すぎるので速攻つづかれてしまう...強化必須
- ヒルダ・ミナカミ 2 2 東海林 翼の光弾を一回り小さくした物を3連射する、三発当たれば強い。
- 水無瀬 まひる 2 2 残り10カウントの時につかえば相手の応龍等を防ぐ事ができる。

3コストには東海林翼、東海林光、皆口茗子、斎木新名、万城目千里、時田歩、藤宮 真由美の7名が並ぶ。

翼はパワー3・スピード2と平均的なパラでましてや青に劣らない飛び道具を持つ為、汎用性に富んでいる。

光はガチ殴りに対してかなりの脅威となる。スピードも3で、MBを追うのには丁度いい、訓練されているこいつほど恐ろしい物は...

茗子は白には珍しいパワータイプ。スキルもダッシュを封印するもので、範囲もけっこうある。

新名は場所・状況によるが、ブレイク後スキルを1度でも使って玉を形成すれば、攻めてきたキャラ1体をロックできるのがいい感じ。対青にも牽制になる。

千里は完全な対スキル要員。MBに撃ってもキャラに撃ってもおいしい。光と同じくスピード3なのでMB粘着も可。

歩は翼と同じパラだが、スキルに癖がある。敵キャラ・MB巻き込んでエナジー形成邪魔するもよし、彗星爆弾等のオルタの影響から逃げるもよし。

真由美はパワー上昇+体力回復とスキルは優秀だが...如何せんスピード1が痛い。

柴原瑞希と同じく、壁要員として使えば道が開けるかも知れない。

・コスト4

- 結城 望 3 2 範囲こそ狭いが、威力、発動速度は茨木に勝る 強キャラ。
- 小鳥遊 ひびき 3 2 相手キャラのパワーが相当高いときに使えば、使えると思うけどカツイカド。
- 一色 真純 3 2 単発スキル、勝つときに逃げ切りに使うのが主な使い方。
- ドラグナーMK 3 2 相手と相打ちを狙う事ができるカード、護衛に回復役をつければやっかいなキャラ。
- 喜多村 みかる 2 2 高コストキャラを一気にブレイクできる要注意カード、なのだが諸般の事情で実際は微妙なキャラ。
- 外園 今日子 3 2 白で4コスト払ってまでダメージ軽減が必要かと言うと....

結城望、1-7“ナナ”、小鳥遊ひびき、一色真純、喜多村 みかる。

望はティアマトと同じタイプのスキルだが、流石4コストだけあって威力が全然違う。ガチ殴りデッキ等で当たるとかなりしんどい。ナナは全国であまり見かけない。白でパワー5は魅力的だがスピードが1では...だが、スキルは角ルーンに嵌った時・MBが追い詰められた時にはかなり重宝する。

ひびきも使用されている感がないが、パラが優秀なキャラが相手にいれば真価を発揮する。しかし正直な所何とも言い難い。

真澄はブレイク時にしかスキルが発動しないが、シヴァで籠っている所や、敵の集団にMBを追い掛け回されている時にいい感じ？

みかるはスキル発動までの時間をひねり出せれば高コストが出し放題になるが、みかるの護衛を入れると一体ずつしか出せないのと、みかる自身のコストが高めであるためブーストデッキの中ではルミの影に隠れがち。

・コスト5

宮坂 ありす 3 2 パターンに入れば相手のキャラを全員居なくならせることが可能。

氷上 みゆき 4 3 殴りもスキルもシャットアウトしつつ自らMB粘着までこなす。しかもぱんつはいてない。

看板ともなっている宮坂ありすと同じくAAA描き下ろしキャラの氷上みゆき。

ありすはかなり期待を持たれていたが、パラは3/2とかなりがっかり。そんな彼女のスキルはなかなか優秀。だが5コストを払うほどかと言うと...？

それに対してみゆきはスキル・スペックともに優秀、ルシフェル、ソニア、大海、ヘカテなどに並ぶフィニッシャーとして活躍が期待できる。

・ コスト6

千頭 さとり 3 2 ほぼ逃げ切り用のスキル、極星ステージに投入すると一人でゲーム自体が終わる。

斎木 直哉 4 3 相手の移動、攻撃、スキルを封じる、強いがコストが重いのと光弾スキルなのでやはり微妙。

千頭 さとりと斎木 直哉の2人。

E.G.O.の究極形態である「フィールドの全面制圧」も夢ではない強力なロックスキルを持つが、コスト的にも激重である。

(それでも、4 t h E Xで拡充されたエネルギー増加・節約系スキルによって、以前に比べれば飛躍的にブレイクしやすくなった)

さとりは「集中を邪魔されない限り、相手はスキルから逃れられない」利点を持つものの、さとり以外の味方キャラまでロックされてしまうのが欠点。摩利支天と組ませる活用法ができたものの、基本的には逃げ切り用。

直哉の方がパラメータ的に優秀で、スキルも味方が無条件に動けるので使いやすい。ただ、光弾を当てる手間がかかるので、相手のデッキ内容によっては単なるパワー4、スピード3の殴り要員になってしまうのがネック。

相手のスキルがuzeee!!

と思った貴方は是非、白を使ってみては？