

極星帝国



[トップページへ戻る](#)

特徴 & 戦法

極星帝国の持ち味は妨害能力。
同じ妨害でも、最大HP減少、パワー減少、移動力減少などを備え、防御的なE.G.Oと比べ攻撃的妨害に優れていると言える。
しっかりと攻め、コンボデッキとして型にはまったとき、最強クラスの力を発揮するだろう。
聞仲・レイナのスキルは単体即死クラスの破壊力。
さらに肉弾戦では移動4バンガード付きのハニエル、優良スペックのラユューを控える。
中高コストの層はかなり熱い、殴りと妨害を駆使して何にでも対応できる勢力。

一方で

- ・ダメージスキルは少なく、最大HP減少を多く持つ（MBへの攻撃手段が限られる）。
- ・1,2コストで単体で戦えるアタッカーが皆無

と、どうやって序盤を乗り切り、自分の勝ちパターンにもっていくかが最も問われる。

敷居が高い&対応力が高い&プレイング重視なところはE.G.O.に似ている。
速攻には弱いが、終盤の爆発力と型にはまったときの安定力の高さは最高クラス。

黄色だけにカレーと呼ばれる事も多い勢力である。
特にメガミマガジンでは風呂がカレー風味だったりレイナの屋台はすべてカレー味だったり
ついでにブルマを愛用していたりとネタにされまくった。（「アクエリアンエイジgirls a war war!」（Nora comics DX））
新勢力で印象づける必要があったのかも知れないがあんまりである。
「あらゆる次元にカレーとブルマと皇帝陛下の威光を伝える」という、こっち側の地球から見れば
理解不能な使命に真摯に取り組み、カレー風呂で煮込まれて至福の境地に至る そんな、
おかしくも涙ぐましいレイナの奮闘は、極星帝国を身近な存在にした。

ちなみに極星皇帝の出身国であるレムリアはインド洋に存在しており、それもカレーイメージに一役買っている。
また、青白く輝き低緯度オーロラを発生させるほど高温の太陽が存在する世界なので、実際に香辛料は必需品なのだろう。
本家にはカレーを調理しているキャラクターも存在している。

ともあれ黄単で対戦する時にはおまじないにカレーを食べてみるのもおもしろいかもしれない。
いや、黄巾賊よろしくバナナを食べるほうがいいのかも。
このようにネタにされまくる勢力であるが、バックストーリー自体は非常にシリアスである。
よく勘違いされるが、次元の向こうの世界なので、「こちらの世界」と同じ名が出ていても「こちらの世界」とは関係が無いかもしれない。
文明レベルはこちらの世界の中程度のようだが、ミリアムが南極に住んでいたりと（いかにこちらの世界より数度暑い世界とはいえ）
こちらの世界より優れている部分もある。魔術と超能力が同時に発達しているのもあるだろうか。

Saga2の初期メンバーは頭文字を並べると『らりるれる』となっていた。
現状ではルナ・ミネラウバがAAAに参入していないので再現は出来ないが、
ラユューや他勢力だがルツィエヤルニアを使ってデッキ登録順を揃えると美しい。
ただ、名前の前に肩書きがついており、またマイルームではソートされてしまうのでなかなか気づかれにくい。

キャラクター解説

- ・「移動力妨害スキルタイプ」

リリア、ロビン、ウェヌスなど。MB追いかけてこを中止させたり、肉弾アタッカーに当てて放置するのが主な使い方。
speed2以上のキャラが光弾持ちで常にMB粘着するのが基本のこのゲームではかなり有効。

- ・「パワー妨害スキルタイプ」

チルフィル、メルィ、リユークの3キャラ。
チルフィルは序盤戦の低コストを無力化できるので入れておいて間違いはない。

- ・「最大HP妨害スキルタイプ」

クリスタル、聞仲、レオナ、ウェヌスなど。効果時間内に連続hitすれば即死する。聞仲は黄を代表するキーカード。

- ・「即死スキルタイプ」

レイナのみ、キーカードその2、あかり引きこもりデッキにとっては絶望的な1枚だった。今のシヴァ箒等は光弾を消せるため当てるのはなかなか難しい。

- ・「ダメージスキルタイプ」

ハニエル、ウィンディーハニエルはMBの裏側に回りこんで削るのに使う。MB粘着されると相当辛い。ウィンディーは当て方が特殊な光弾。

やや癖があるが使いこなせば対処しづらい。

- ・「特殊スキルタイプ」

ジョカ、ジャマー、ジャンヌ、ミリアム、アルシノエ、レナスなど。それぞれ黄の試合展開をコントロールするサポート系。

- ・「敷設スキルタイプ」

ランスロット、レイル工。結界を敷設するタイプのスキル。スキル中は動けず、基本的に他キャラとの組み合わせが必須。

オルタレーション解説

黄色のオルタレーションカードは恵まれている。エナジーを残して死ぬのはもったいないので積極的に使おう。ただしシールドでは残りエナジー量が評価に繋がるので柔軟な対応を（まあ高評価狙いでプレイすればオルタを使う間もなく終わるだろうが）

- ・リンドドレイク

コスト2払うだけで味方キャラのダッシュ時間が上昇。持っていても損はないが、MBを追いかけるときは注意が必要。ダッシュして素通りすると追いかけて直すのに面倒なくらい距離が開く。

- ・次元斬

極星帝国が誇る鬼性能のUCオルタ。発動周囲の敵キャラを問答無用に戦闘不能にできる。発動後は効果時間が切れるまで結界内に引きこもりと運用性能は高い。

- ・フォトンスラッシュ

範囲内の相手キャラクターの最大HPを一定時間低下させる。乱戦時に狙って撃つのが上等策。他の位置指定オルタと違い、カードを盤上で動かすことで発動する寸前まで発動位置を動かせるのが強み。

- ・ミラーブレード

MBへのダメージを10カウントもの間シャットアウト。さらに「反射」し、オルタ以外のダメージを攻撃した当の本人に跳ね返す。リードを取られて使われたら、逆転手段は「調理実習」かハメる～ん、ロマンソドムぐらいしかなくなってしまう。

- ・復讐

「ブレードデモン」黄色版。撤退中のキャラクターの数で効果が変動する。最大でパワー+21だが、4体撤退中だから効果を受けるのは1体（または魔神転生を入れて2体）まで。SRの割りにブレードデモン（コモン）より安定度が悪い。しかし、効果時間がなんと試合時間の半分以上もあり、中盤で低コストが2体以上撤退してからの使用は相手の大型キャラにも引けを取らず、最後まで戦ってくれるだろう。

- ・死霊の杖

撤退中のキャラクター数の半分体のトークンキャラクターを召喚する。キャラクターの数を取るスキルと組み合わせると強力。

- ・ファイア・ウォール

敵レイザーを殲滅する対黒最終兵器。『相手に確実に黒がいる状況』では有効。

- ・空間歪曲

フォトンスラッシュの効果に加えて敵キャラクターのステータスを下げる。積んでおくだけでなかなかのプレッシャーが期待出来る。

- ・多次元英雄

味方キャラのHPを回復し、同時に強化も行う。それぞれの効果に特化したオルタほどの効果はないが、一枚あればさまざまな局面に対応可能な万能オルタ。難点はやや重い事くらいか。

- ・ペンダント

自MBのダメージが相手MBのダメージとなり、相手MBのダメージが自MBのダメージとなる。牽制力ではNo.1かもしれない。ダメージを受けてもノックバックするのは相手なので相手のキャラを行動不能にして目の前に立つだけでかなりのダメージを与える事もできる。ただ、ダメージはダメージでも毒から受けるダメージはそのまま通るので気をつけよう。

- ・光の剣

パワーを+5そしてダメージを与えてもノックバックを発生させなくする光弾を設置する。囲んでボコボコにするにはいいのかもしれないが、こちらは殴られればノックバックするので状況によっては辛いことになるかもしれない。パワーの上昇値だけを見れば緑のブレードデモンの方が大きい。消費エナジーが1つ違うのとノックバックしなくなるというのがポイントである。相手を行動不能にすればバックアタックで死ぬまで殴り続ける事が可能になる(もちろん効果が切れるまでだが)

コスト別解説。

数値は左からパワー スピードです。

・ 1コスト

チルフィル・フォン・ベルン	1 1	相手のパワーをほぼ0にすることができる、パワー0のゴモリーゆたかなど怖くない
カイク・キリハラ	1 1	毒スキル、1コスト相応な感じ。AAA唯一のショタキャラ。
ウェヌス・ドーン	1 2	ウェヌスド (° °) ン!!!! スピード2が優秀な1コス。スキルはスピード低下メインでHP低下は減少値が低いためおまけ程度に考える。

・ 2コスト

ロビン・グッドフェロウ	3 1	ロビン自体スピード1だが他の敵キャラ全員スピード0にできるので優位に立てる
ロクス・アルマイル	2 2	光弾をなんでもかんでも跳ね返す、さらに壁はいっぱい張れる。使い勝手が非常にいい。
クリスタル	2 1	ダメージ光弾と同じ扱いができるが、相手MBには何にも起きないので今ひとつ。
ソフィエル	3 1	逃げ切りに使える、MBを攻撃されればみるみるうちに溶けるので注意。
ミリアム・レムリアース・シリウス	2 2	設置結界ゆえに使いにくいだが6個も張れるのがうれしい、範囲はミナくらい
レイルエ	2 2	微妙に使いづらいが、開幕ゴモリーorゆたかを無力化できる。
ノーラン・トライアンフ	3 2	全キャラ守る事ができるがそれゆえに一瞬で溶ける。

・ 3コスト

リリア・ベテルギウス	3 2	1発の光弾で相手のスピードを0にできる、相手が殴りデッキなら涙目。
ラユュー・アルビレオ	4 3	黄色最強のスペック、イレイザー涙目。
ジャンヌ・ダルク	3 2	キーカードが死んだらこのカードで生き返らせることができる、ただしランダム。
卑弥呼	3 2	復帰時間30カウントから60カウントになるという恐ろしいスキル、敵が3体も倒せたら積む
リユーク・アルフィルク	2 2	チルフィルの上位互換だが、チルフィルでもいい気がする・・・
レオナ・レグルス	1 2	MBには効果がないが強力なキャラHP減少スキル持ち。スペックが低いので潰されないように注意。
アルシノエ・アルケス	2 2	戦闘不能キャラがHP半分で復活。落とされたくないキャラがいる時に。
ソフィー・ラスタバン	3 2	2, 3発じゃ効果が実感できないが9発くらい当てると大火力になる。
リース・メリディアーナ	3 2	エナジーが3あるかぎり死なないが逆に言えば倒されたら3減ってしまう、使いづらい。
リーナ・スピカ	2 2	黒カマエルと開幕出すコンボが強い、ほとんどのキャラが3カウントで沈む 単体では怖くない
ウィンディー・ゼファー	3 2	黄色待望のダメージ光弾、能力は至って普通。竜巻のダメージは期待しないこと。

・ 4コスト

聞仲	3 2	光弾対策さえされてなければ、相手がでろでろと溶けます。
ハニエル	3 4	イァーリスよりパワーが1低いだけで、速度4は普通に強い スキルはあまり当てにならない
メルィ・ミラク	2 3	設置結界ゆえに使いづらい。
シュリー・シャンポリオン	3 2	吹き飛ばし光弾、角で引き籠もられるとなかなか倒すのがむずかしい。
バハムート	3 3	スキルを封じることができる、殴りデッキには効かない。

・ 5コスト

リン・グラフィアス	4 2	単体では難しいキャラ、アンドレアあたりと組むとただでさえすごい弾幕がものすごいことに
エルジェベート・バートリ	4 2	リーチの長い吸収・回復の脅威の槍を放つ、2速なのと発動が普通なのが救いか。
ティタニア	4 3	恐怖のロックキャラ、素のスペックも高い。
レナス・コルネフォロス	4 2	セドナ+ラプンツェルな感じ 重ね掛をわすれないこと。
ランスロット	4 2	劣化ダークベインとっていい(ただし毒)なかなかの使い心地。

・ 6コスト

ジョカ	4 2	ノーランの登場によりデッキの組み合わせたで恐怖のカードに変貌人気 1
-----	--------	------------------------------------

レイナ・アークトゥルス 5 3 即死光弾持ち、6 コストということで主に逃げ切りよう。

デッキを組むに当たって

妨害役とラキュール、ハニエルあたりをセットで他勢力に入れればどこでもコンボデッキとして活躍できる。速攻に弱いので上手くさばく技術とデッキ構築が必要。

- ・ 聞仲メイン

厳しい序盤戦を支えて、相手のキーカードよりも先に聞仲を磐石の状態でブレイクするのが命綱、1,2コストの優秀なアタッカーが欲しい

- ・ レイナメイン

聞仲よりもスピード重視ではなくなる分、コスト6を叩き出す中盤戦までが厳しい
ハニエルやラキュールに頼らざるを得ないため、あまり機能しないことも多い

- ・ ハニエルメイン

ハニエルでMBを粘着して相手キャラは妨害とラキュールで対応、最近増えた

- ・ ジョカメイン

ジョカをフィールドに生かし続け残り2体を無限に復活させ続ける

コストの関係上メイド長と組まれる事が多いがなかなかネタの領域を抜けずにいる。型にはまれば強い事は強いんだが・・・ジョカがアツ・・・

- ・ 不死身デッキ

S MとM騎士でMBを守りまくるデッキ。アルシノエで死ぬ側から生き返らせたりメイド長でエナジーを溜めてみたりする。

スキルは強力だが、ダメージスキルがハニエルのみのため、泥試合で削り負けしないように味方MBを逃がす&相手MBを追い回す中の人の追いかけっこ性能が問われる。是非ともハニエルかラキュールは入れておきたい

癖がある！

でも、自分は使いこなす！
と気持ち強い方には黄を。
きっと、答えてくれるハズ！

豆知識

極星帝国は7つの王国の連合国であり、各キャラクターもいずれかの国に所属した上で極星帝国に所属している。以下に判明している限りにおいてその内訳を述べる。

天使は奴隷であり、どの国の所属かは明らかになっていない。

なお、名前に恒星名がついているのは帝国のなかでも（設定上）主戦力であると考えてよい。

七つの王国と十将軍はそれぞれ黙示録の獣の七つの頭と十本の角と冠に由来する。

レムリア王国	死霊術を操るネクロマンサーの王国。皇帝の出身国でもあり皇帝が国王を兼ねる。 ミリアム、リリア、ジャンヌ、リース、アルシノエ、フランチェスカ
アトランティス王国	竜使いと超能力貴族の王国。国王はいまだ本家でも未登場、イレイザー撃退戦争で主力となった。 レイナ、ソフィー
ムー	三つ目族の王国。国王はリユーク。イレイザーに従属して地球にやって来たが反旗を翻し2国と共に撃退した。 三つ目族の呪術師が主力らしいが名前がある皆さんはガチバトル系ばかり。なお、最近巫女も出てきた。 リユーク、ラキュール、ロクス、メルイ、レイルエ、ヒナ
夏王朝	仙人と武將の国。国王は桀王。 これより下は地味な国が続く。やはり7国は多すぎたのか。 聞仲、ジョカ
マケドニア	アンデッドとして君臨し続けるアレクサンダー大王が治める。最大の国土と軍勢力を誇る大王国。 しかしキャラは少なくストーリーでの扱いも悪く本家AAAでも影が薄かった国。AAAではさらに影が薄くなると思われる。 ストーリーではレムリアの十将軍2人とリースが出向してきたり萌えキャラが出てきたり、強化の兆しが見られるが..... そもそも最大の国ゆえに皇帝やレイナには目をつけられており、ストーリー上は重要なはずだが、やっぱり影が薄い。 レナス、(リース)
キャメロット王国	アーサー王と円卓の騎士たちの霧の国。 これまたものすごく地味。キャラは立っているのだが..... キャラクターにアーサー王伝説絡みでなければならないという縛りがあるせいで。 ランスロット

妖精達異種族の王国。ティタニアが治める。
アルフハイム 歴史系3国ほど地味でもなく伝説系3国ほど波乱があるわけでもない。このくらいが一番いいのかもしれない。
ティタニア、ロビン、チルフィル