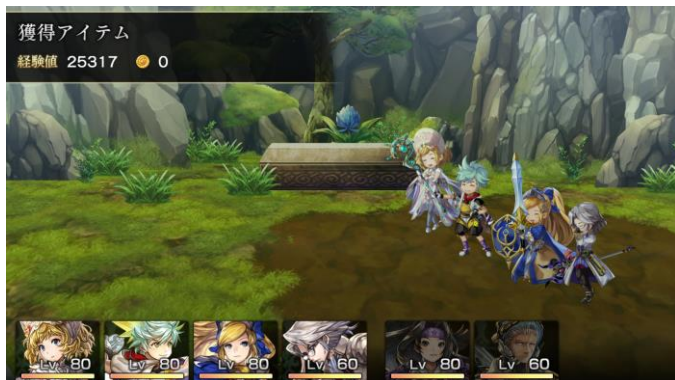


赤殿中を 100%ループで撃破する！

～ ★4 を用いた ZONE 抜き完全完封の手法を紐解く ～

【 Evidence Image 】



【 Member 】

ループの構築は難しく、パワーで叩き潰す方が現実的です。しかし、ガリアードを用いた即死回避を行えば赤殿中の攻撃に 100%対応することも不可能ではありません。

【 Subject 】

古代八妖の中では最強と考えて良いでしょう。

【 Weapons and armor 】

少なくとも私が作ったループの中では顕現、異境等の取得困難な武具はありません。どうしても必要と思われたのはガリアードが装備する混乱無効バッジや全員の防御力を上げる生命グラスタのみです。

攻撃系の要素全ては撃破までのターン数を短縮する役割しかありませんので、勝敗を決めるものではありません。

【 Evidence Label 】



余談ではありますが、すでにフィーネは TerraNiVium を一切の運なしで 100%撃破する上で極めて重要な役割を担いました☆彡

私の中で「注目されないキャラは弱い」はとうの昔に成立しない文脈となっていて、それは 2 部中編の強敵戦でも当然のように当てはまります。

今後、支援グラスタの種類等も増えてくれば、この傾向はさらに拍車がかかるでしょう。

【 Assessment 】

この赤殿中の難易度は突き抜けており、入手できる翠晶の槌の性能が素晴らしいものです。ミュンファの性能を引き立てるものであり、彼女自身が**現状は**唯一無二の地 ZONE を保有してい

赤殿中を 100%ループで撃破する！

～ ★4 を用いた ZONE 抜き完全完封の手法を紐解く ～

ることで、赤殿中の重要性がクローズアップされているように私は感じます。

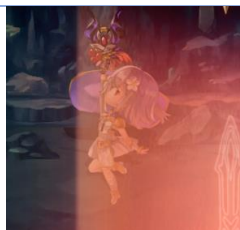
実際ミュンファの速度を上げる戦略は必須ではありませんし、私も普段は黄金の槌ですが、「いろんな人がミュンファの速度を上げる傾向が見られる」という点が気になる方もおられるでしょう…。

赤殿中は魔法迎撃と全属性耐性累積バフに加えて、混乱→封印→火耐性累積デバフ→腕力知性累積デバフ→即死攻撃と対処が難しい行動を取り続けます。

この中に良く見られるバフデバフを伴う隙がないことが、よりループ構築の難易度を上げていると私は考えました。

そこで、誰かがやられる前に倒せる動きではなく、**絶対に誰も倒されない循環、すなわちループを組む**ことを最優先したのです。

ちなみにリトライ数は3回でした。3回目で私は撃破に成功しました。



★基礎的な立ち回り > VC 研究から派生

ZONE を始め火力に頼らず、完全完封を目指す上で可能なループは他にも多数あるはずです。

私の場合、下記準備とループを成立させるために他の★5 キャラが持つ全戦力を注ぐ流れにしました。

これならば即死を確定回避しつつ、誰が火属性耐性累積デバフや腕力知性累積デバフを受けていようとリリースでケアし続けることができます。

アナザーフォースを打てるのは封印のターンです。ここにクレルヴォを加えることでループとアナフォを両立します。クレルヴォの後攻リリースを組み入れることに成功している以上、誰が累積デバフを受けても問題はありません。

ガリアードに積み重なる腕力知性累積デバフに関しては彼の目的が即死回避と後攻でクレルヴォ VC をかけることで混乱をケアすることにあるため、重要ではありません。

準備としては下記のとおりです。

- クレルヴォ：水耐性バッジ+HP 回復力の生命グラスタ全力盛り
- ガリアード：混乱防止バッジ+属性耐性アップ全力装備+HP 回復力の生命グラスタ全力盛り
- アナベル：速度バッジ+水属性方向の攻撃グラスタ全力盛り（これは必須ではない）
- アザミ：水攻撃刀グラスタ（これは必須ではない）

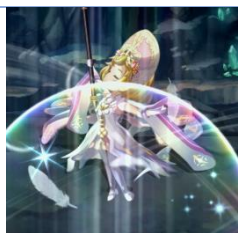
このループにおいて重要なのは、メンバー間において先制すべきキャラと後攻で動くべきキャラを明確に分けることです。

赤殿中を 100%ループで撃破する！

～ ★4 を用いた ZONE 抜き完全完封の手法を紐解く ～

基礎ループは下記のとおりです。

1. 混乱：ガリアードとクレルヴォを後攻チェンジ
2. 封印：クレルヴォの後攻リリース
3. 火耐性累積デバフ：クレルヴォとガリアードを後攻チェンジ
4. 腕力知性累積デバフ：ガリアードが後攻でジャンプ
5. 即死攻撃：ガリアードが後攻でランディング



★ヒーラーの動き > ヒーラー研究から派生

ハイプリエスは耐久精神ともに高いため臨機応変に動いてかまいませんが、私は「蘇生を前提としたループ」も戦闘中に試みました。

結論から言えば私のループでも蘇生前で動くことは可能です。

あるいは累積デバフが積み重なってきたら蘇生させることでそれを解除する手法も考えられるでしょう。

しかし、2ターンかけて蘇生させるよりもクレルヴォのリリースを毎回確定で行き渡らせる方が私のスタイルに合っていましたね。



★特に注目すべきバフデバフ

残念ながらデュイの VC グラスタはなかったのが、それが原因で撃破まで時間がかかった側面は否めないものがあります。

赤殿中は物理攻撃をしないため、デバフは知性のみで十分。これにアナベルとマリエルで耐性バフを付与すれば守ることは容易です。

他にはマリエルに猫好きを、アナベルにミグランズの必殺技グラスタを付けました。

こうすればアナフォをするターンにどのメンバーが前にいようと火力が上がります。そのために、アザミを編成しているのです。



★運任せの戦闘をしないために > 速度事故でやり直しを防ぐ

優先すべき事項は「守り切れるかどうか」です。

混乱・封印・火耐性累積デバフが来る中で、単純に耐性を盛れば良いというものではありません。

それぞれの状態異常とデバフに対応しつつ、赤殿中の攻撃力を押し量る必要があります。

ここで防衛過剰であるなら、そこではじめて火力へ振ることが可能となります。

この順番が運任せの戦闘をしないコツであり、TerraNiVium のようなランダム行動の強敵にも同様の考え方を適用できます。

この赤殿中ループ&立ち回りのケースではアナベルに水攻撃グラスタを付けたり、ハイプリエスでデュイの属性攻撃力を頻繁に上げるなどの工夫をしています。いくら耐久長期戦と言っても、やれる部分は火力を上げる工夫をして良いと思いますが・・・

赤殿中を 100%ループで撃破する！

～ ★4 を用いた ZONE 抜き完全完封の手法を紐解く ～

中途半端に火力を上げることで勝敗が左右されるのであれば、始めから火力で押すことを考えたほうが早いでしょう。

要するにどちらかです。

キャラや装備を徹底的に揃え、火力で潰すか！

今持てる戦力の中で工夫し、立ち回りで敵を凌駕するか！

私は常に後者のタイプですね(^)♪

あ、そうそう。赤殿中の全属性累積耐性バフは虚仮威し&見掛け倒しです。

やってみれば分かります（笑）



【 “Run around” or “Loop” 】

k[Water resistant]

g[Confusion prevention]

an_Manifestation[Speed increase]

az[Water attack]



[Weakness]WATER / [Resistance]STORM & EARTH /

[Invalid]FIRE[Move] / ↓

Opening (Magic intercept (AFM+PM. *df))

Step by step (WSEM. *5bf)

1. AFM+c、2. FM2+s、3. FM+F*df、4. AFM+PM. *df、5. D (99999)

Opening. h=Aurora / g=(kVC) / an=PW / d=(azVC) or az=(dVC)

1. h=VC / g=(kVC) / an=VC / d=VC or az=VC [before AF (h=VC / g=(kVC) / an=VC / d=VC or az=VC) or (g=(kVC) / an=VC / d=VC / az=VC)]

2. h=all. he / k=re. bdf / an=AP+mdf (Ma) / d=WP2 or a=AWP [AF (k / an / d / a) or (k / an / d / h)]

3. h=WSEM. bf+MP. he (az or d) / an=Adlib / k=(gVC) / d=WP2 or a=AWP

4. h=Aurora / g=jump / an=Adlib or back / d=WP2 or a=AWP

5. g=landing / ALL=back

赤殿中を 100%ループで撃破する！

～ ★4 を用いた ZONE 抜き完全完封の手法を紐解く ～

※こちらはアナザーダンジョン特化のコーナー。別紙扱いとなる。

【 efficiency 】 アナダンを回るときに効率の良い手法などがあれば記載。	【 data 】 Git や経験値等、特筆すべきデータがあれば記載。
【 "purpose" or "plan" 】 天冥上げや武器強化等、目的や計画を記載。	
【 On the way 】 道中効率化は優先順位が低いため、最下層へ。 特筆すべき内容があれば記載。	