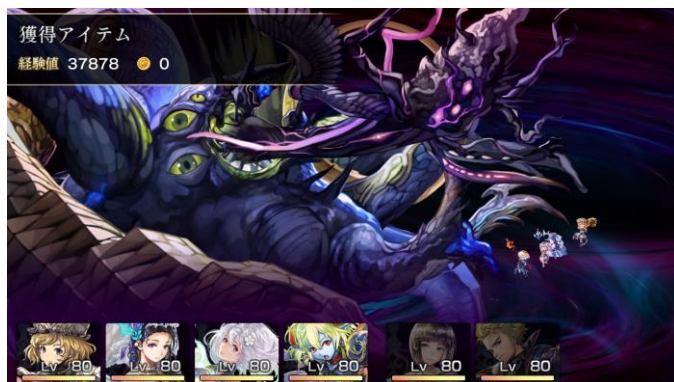


混沌の影

～ フィーネをメインアタッカーとしたループ型戦略 ～

Introduction



この敵、ひょっとして ZONE を張ったまま戦えるのだろうか…そう思いながら長期戦してました（笑）

こちらが ZONE を張ると混沌陣をする…でも ZONE 破壊すると混沌陣はしてこない…ように感じたんですね。

今にして思えば1ターン中に2度 ZONE に干渉したから混沌陣を張ってこなかった

ただけであり、ZONE 破壊がトリガーではなかったんだと思います。

もっと手早く倒せたでしょうね。まあでも勝ったからよし！

Resistance ～ヒーラーの速度～

もっとも重要なのはメテオ（あのすっごいエフェクトの必殺技！）で付けられる速度デバフです。ハイプリエステスなどを上げてても良いですし、私はフィーネとマリエルに腕速知デバフ耐性を付けて対応しました。ここさえ防げば、あとは倒すまで時間の問題です。

Unit formation ～フィーネ連撃すごい～



フィーネ・AS ロゼッタ・ハーディー・マリエル・AS ミュルス・AS トゥーヴァとしましたが、ZONE キャラが2名いて、基礎的バフデバフと回復ができれば何でもいいですね。

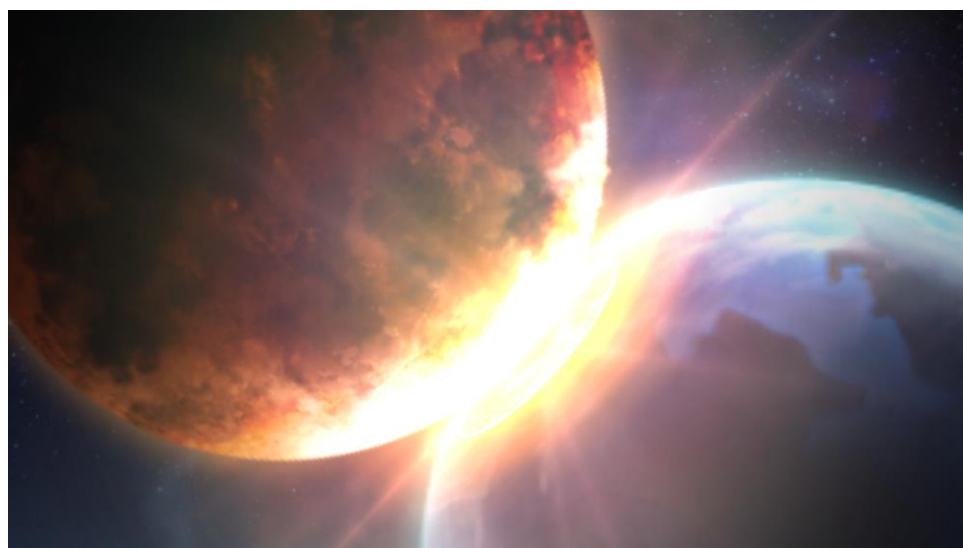
混沌陣とメテオへの対処ができれば問題はないと思います。私の場合は迎撃混沌陣の仕様を勘違いしたまま長期戦で倒し

てしまいましたが、相手の攻撃力もさほどではありません。

この勘違いにより私は ZONE なしで倒したので、フィーネの魔法連撃でゲージを稼いでアナフォを繰り返していました。それだけで勝てた感じです。

混沌の影

～ フィーネをメインアタッカーとしたループ型戦略 ～



これすごくない??

★column★ ～ 敵のどこを見るのか～



この混沌影のようにあっさり終わってしまうようなものは別として、強敵戦はある程度、試行錯誤をするのが普通です。— 私は外典のテュールメナスを一発初見撃破しましたが、そんなの私が見栄で嘘偽りを述べている可能性だってあるのですよ? —

一概に「こうしています」みたいなのを記述するのは難しいですが、私はとりあえず敵の攻撃力を測るところから始めてますね。

各種デバフ+オーロラフォースだけで防げそうか。もう1枚なにかバフデバフが必要か。また、デバフだけで防げる

ターンもあるのか。そういった部分をまずは見る。

それから敵側がやってくるバフデバフを考える。放置しても問題なさそうか。看過できないレベルのバフデバフはあるか。

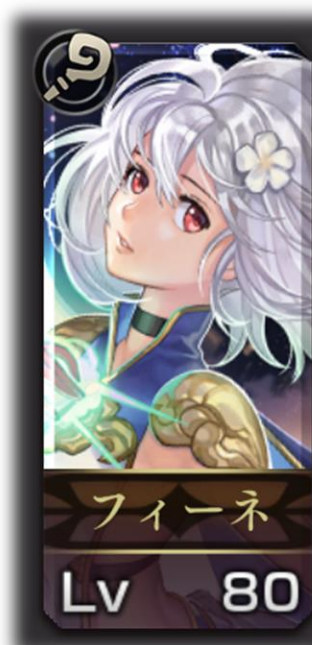
次に状態異常の対応や回復のポイントを定める。最後に火力が出るポイントを規定できそうか考え、仕上げに全体のバランス調整ですね。

ちなみに「周回の効率化」に関してはキーの浪費に繋がるので、あまり積極的にはやらないです。アナデンは期間限定がありませんからね。時間的に早くてもほぼ意味がないケースがほとんど。アナデン戦闘のおもしろさは、この強敵戦の試行錯誤にあると思っています。

混沌の影

～ フィーネをメインアタッカーとしたループ型戦略 ～

Afterword



本レポートのテーマは、「敵の動きを見る」です。この倒し方で言うなという展開でいきましょう（笑）

仕様を勘違いしたまま長期戦で倒しちゃったので、一度やり直せば良かったよね。速度デバフに対応して事足りりとしてしまった…。

実は、混沌に関してはイマイチ印象に残らなかったのです。演出はカッコよかったけど。

混沌陣にしても放っておくとアナフォゲージが貯まりにくくて長期戦になるよってことなのかな？

とりあえず解除させてもらって、フィーネの魔法連撃で一気にゲージが貯まるのを見るのが楽しかったです！

それだけ眺めてて満足しちゃったような感がありますね。

フィーネは昔からそうだったけど、速度バフがあるからマリエルより攻撃的なイメージがあります。

正確には、フィーネ中心のループ型戦略が、マリエルより攻撃的になりやすいんだよね。

ニュアンスを記述するのが難しいのですが、最低限の回復でチェンジを駆使して攻めるような、そういう方向に流れやすい。

今回の一連の強敵戦だと、別レポートにある「赤殿中&天狐」などが良い例です。フィーネを中心にすると、私が普段やっていない火力ワンパン撃破になりやすいのかもね？

一概には言い切れない側面がありますが、どちらかというとなフィーネよりマリエルのほうが回復力としては秀でているように思えます。しかし、マリエルは速度バフを 15%までしか持たず、物理攻撃に対応しにくいですよ。そこらへんが作用しているのかもしれない。

さて、ここに来てフィーネが昇格し、マリエルとペアで動けるようになりました。

アナザーフォースは 4 人で実施するものですから、単純に「アタッカーやバフデバフ役の 4 人。プラスでフィーネとマリエル」というパーティー編成が可能になったのです。

これが私の時空にどのように作用するのか、それを確認するという意味でも一連の強敵戦が役に立ちました。

ぶっちゃけ、強いですよ。フィーネとマリエルのコンビ。