

## 赫灼たる豪炎猛火 Extreme 4 【20 ターン以内に 4 人以下のパーティでクリア】 ～ 天 255・AS サキが魅せた歴史的勝利 ～

### Introduction

赫灼たる豪炎猛火に関する Tweet を行うのは AS リヴァイア実装後と決めていたので【1】、日数は経ていました。

しかしながら、AS サキが Extreme 4 にて「4 人以下のパーティーで 17 ターンでクリアしている」という事実が私に気付かず、思い込みを抱えたまま 20 ターンを超過している前提でレポートを記載して



いたことは、本稿記載に係るスケジュールを大いに遅延させたのです。

行動表をしっかりと書いたところ事実が明るみとなり、赫灼たる豪炎猛火 Extreme 4 に関しては、はじめから AS ミュルス・AS ロゼッタ・AS デュナリス・AS サキでやっていたら良かったのだということになってしまいました。

とは言ったものの、フィーネが 20 ターン以内ミッションで活躍できたことも事実ですから、結果オーライと致しましょう。



本稿は AS サキを褒め称えるレポートであり、赫灼たる豪炎猛火 Extreme 4 の攻略レポートではありません。ゆえにスキルの細々とした扱い方や、手元の行動表も紙面都合でカットさせていただきました。

先日もフィーネを交えた 20 ターン以内のレポートで記述したとおり、どっちみちすぐにインフレして容易にクリアできることが明白だからです。

実際に AS リヴァイアや EX ナギが出たでしょう？

そもそも、廻生は新キャラ等が目立つように設計されたコンテンツと私が認識していることもありますしね。

赫灼たる豪炎猛火 Extreme 4 【20 ターン以内に 4 人以下のパーティでクリア】  
～ 天 255・AS サキが魅せた歴史的勝利 ～

## Absolute Zero Chain ～絶対零度の鎖～



AS サキのメインウェポン。ヨトゥンエフェクトの迎撃で発動するのもこのスキルです。

これまで多くの敵がこの絶対零度の鎖によって氷結され砕かれてきましたが、まさか赫灼廻生のボスたちまでそのような状態になるとは私自身も想定外でした。

次々と現れる強敵を一撃で屠る AS サキの勇姿は、fein 時空にその意外性とともな歴史的な勝利を、徹底的に見せつけたのです。原初の焔を氷結し、闇サラマンダーを跪かせ、オーガバロンとオーガベインも成す術なく散っていきました。

当初、私は AS サキで「4 人以下のパーティーで 17 ターンでクリア」などという芸当ができるとはとても思っておらず、その思い込みたるや強固なものであり、実際に目の前で見ていたのにターン数さえロクに数えていないという状態だったのです。【2】

## Sandae ～グラスピレ～



絶対零度の鎖のエフェクトが壮大でありその影に隠れるような形となってあまり目立ちませんが、威力が高いのはこのグラスピレの方なのです。

AS サキ自身に治癒も付与するため HP 最大時強化<杖>とも相性が良く、そのエフェクトや AS サキの動作も美麗です。

これで闇サラマンダーが何もできずに氷結されていくシーンには驚愕しました。

顕現も VC 証さえないのに、これほどの火力が出るのかと。

AS サキもいずれ何かしらの追加要素等が出るでしょうが、彼女の将来性には大いに期待していい。本当に強いです。

赫灼たる豪炎猛火 Extreme 4 【20 ターン以内に 4 人以下のパーティでクリア】  
～ 天 255・AS サキが魅せた歴史的勝利 ～

## Icicle ～ アイシクル ～



威力はさほどでもありませんが MP 消費も低く、fein 時空で一番使用頻度の高いスキルです。

ループを組んでいる以上ダメージソースは繰り返されるアナザーフォースなので、それまでは加減の効いたスキルで十分ですからね。

また、ゲイルキャリゴを粉碎するために

赫灼 Extreme 4 の 20 ターン以内はアナザーフォースで開幕しますが、このアイシクルを挟むことでゲージを伸ばしています。そうしないと最後までスキルを打ち切れない。

## Hailstorm ～ ヘイルストーム ～



低い威力の全体水属性攻撃ですが、赫灼 Extreme 4 に登場するデスオーガ&ヘルオーガなどこれで十分。一撃です。

普段はアナザーダンジョンを回るときや、通常フィールドでの素材集めに有効活用しています。

モーションもコンパクトでリズムカル。

手軽に使える便利なスキルです。

—— ページ配分の都合もあり、次ページにコラムを挟みます。 ——



## 赫灼たる豪炎猛火 Extreme 4 【20 ターン以内に 4 人以下のパーティでクリア】 ～ 天 255・AS サキが魅せた歴史的勝利 ～

### Column ～天255 AS サキ～



AS サキは天上昇とともに、最終的に「HP+400、MP+160、速度+30、耐久+35、知性+40」といった形でボーナスが付き、加えて「スキル・バッチ・グラスタ枠拡張、オールステータス+10」という特典があります。

私がサキの天 255 を達成したのは 2019 年 4 月 15 日のことです。

AS 登場前の★4 時代からサキの可能性を信じ、  
そしてフィーネやエイミと共に達成したものです。

さすがに 255 ともなると活躍の幅は非常に広く、その高いステータスを活かしてあらゆるシーンで活躍してくれていました。

そしてそういった大活躍の極めつけとなった出来事が、この赫灼たる豪炎猛火 Extreme 4 【20 ターン以内に 4 人以下のパーティでクリア】という歴史的勝利であったわけです。

できればその場で 20 ターン以内であったことを実感したかったけど、このインフレの中、そんな事象が目の前で起きているなんて、とてもとても…

## 赫灼たる豪炎猛火 Extreme 4 【20 ターン以内に 4 人以下のパーティでクリア】 ～ 天 255 ・ AS サキが魅せた歴史的勝利 ～



もともと赫灼廻生は AS シーラを使ってやっていたと思います。(たぶん)

それが Extreme 4 になってイマイチ扱いにくいように感じて早々に AS サキに切り替えたんじゃないかな？ たぶん…。

あるいはマイティーを使う手もあったでしょうね？ただ、天 255 でグラスタもバッジも優位にある AS サキのほうがやりやすそうだったことは記憶に残っています。

このレポートを書いた 2021 年 9 月 9 日時点であれば、AS リヴァイアや EX ナギとかを使ったほうが良さそうだね。攻略など、インフレであつという間に

過去のものになるんですよ。

廻生というのは新登場のガチャキャラが露出しまくるように設計されていると私は思っているので、特に EX ナギなんか良いんじゃないかしら？

—— コラムここまで。本編に戻ります。 ——

## Jotunn Effect ～ヨトゥンエフェクト～



AS サキの象徴。迎撃を伴う氷の壁。

数々の強敵がアナザーエデンには登場してきましたが、赫灼たる豪炎猛火 Extreme 4 のボスたちでさえ、この氷の壁を砕くことはできなかったのです。

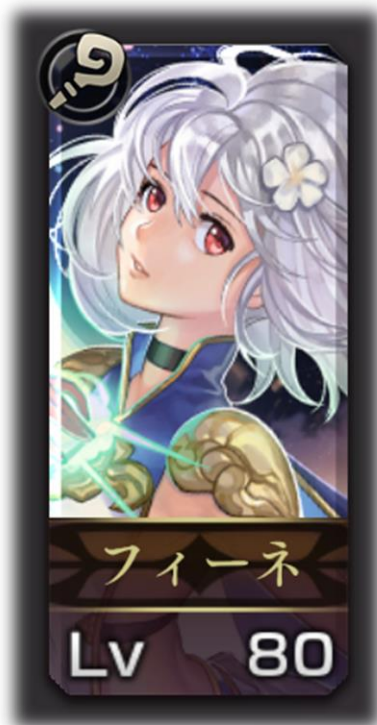
このスキルがあればこそサラマンダーの幻霊が持つ焔からパーティーを守るわけですし、ミスイルキャリゴに 2 連発で迎撃する AS サキは本当にかっこ良かったですよ！

私の記憶が正しければ、ヨトゥンエフェクトはアナザーエデンで初の「迎撃」形態であったかと。

私が普段やっているループ型戦術とも相性が良く、強敵戦で愛用しています。

## 赫灼たる豪炎猛火 Extreme 4 【20 ターン以内に 4 人以下のパーティでクリア】 ～ 天 255・AS サキが魅せた歴史的勝利 ～

### Afterword



まあ正直、サキの天を上げておいて良かったと思っています。ハッキリ申し上げますと。

ピチカのスキルを見ただけで廻生に向いていると容易に想像できますし、実際にピチカゲーと化した赫灼廻生を見ていると余計にそう思うよね。

サキの天が 255 でなければ、「烈火の防壁獲得バッジ・宿命の力(火)・火精霊の腕輪」を入手するのに fein 時空は本格的な作戦を立てなければならなかったでしょう。【3】

AS シーラ・顕現ヒスメナ等を使ってクリアするルートも fein 時空にはあったでしょうが、AS サキを使ったルートの方が容易に導き出せることは当たり前なんです。

いつも使ってるキャラだしね。あの AS サキの超火力は想定外だったけども…

同時に、もはやこれ以上美しく好みに合う強敵戦攻略は、fein 時空から今後生まれないのではないかと…

そんな気がしているんです。

そういうのもあって、プレイスタイルの見直しを図ろうと思っているんですよね。

フィーネが 16 妖を殲滅して確保した亜空武器。これを用いて AS サキが豪炎猛火 Extreme 4 【20 ターン以内に 4 人以下のパーティでクリア】した。

これ以上の戦果を、fein 時空がどうやって今後達成することができるのでしょうか？

もちろん配信されるコンテンツ都合もあるでしょうけど、この流れ以上の戦果など…

もう出せる気がしないというのが本音なんです。それほどに美しかった。

ゆえに、fein 時空における強敵戦というのはここで一区切りとされ、今後は穏やかにアナデンを楽しみ続ける。そんなストーリーにしたいと考えているのです。

私の想定を遥かに超えた推しキャラの大活躍に、fein というプレイヤーが戦意を喪失してしまったというのが率直な気持ちですね。この表現が一番しっくり来るかも。

達成感と喪失感が混ざりあったような、とても複雑な気持ちなんですよね…

フィーネとサキ…あなたたちは本当に強いよ。私の負けです(笑)

「ここに、自らが育てた推しキャラに攻略されたプレイヤーがいた」

推しキャラ持ちとして、理想的な最後でしょ？

## 赫灼たる豪炎猛火 Extreme 4 【20 ターン以内に 4 人以下のパーティでクリア】 ～ 天 255・AS サキが魅せた歴史的勝利 ～

### Footnote

【1】当アカウントは、強敵戦に係るクリア報告やそれに付随する内容は事前計画に基づきスケジュールに従って行っています。今回はそれが自らの勘違いによって狂ってしまったということです。

【2】配信当初は6人で 20 ターン以内を満たして4人クリアは途中でループを挟みながらと考えていたこともありますね。途中の動きで AS サキが敢えて下がる場面もあることから、てっきり 23 ターンかそこらだろうと勝手に思っていたのです。

【3】もう AS リヴァイアや EX ナギがいるのでさほどではないと思いますが、実装当初の「豪炎猛火 Extreme 4 コンプリート」は難しい部類だったと思いますよ？ これまでとは格が違う難易度であったかと。普通にクリアするならピチカを待つのが賢明でしょうね。私はそう感じた。たまたま私の時空の AS サキが強すぎただけよ（笑）



おまけ♪

この時なんです。20 ターン以内を意図して、ちゃんと計画的に初達成したのは。  
やっぱりフィーネ強いね！

### Other missions

時の歪を糺せし者の試練はメロン爆発が少々めんどろなだけで難しくありません。

AS サキやフィーネといった推しキャラが活躍した時点で、赫灼廻生の攻略もこれが最適解であり、かつ最高峰の攻略手法と言えましょう。

これ以上に美しい攻略は fein 時空にとって存在しません。

# 赫灼たる豪炎猛火 Extreme 4 【20 ターン以内に 4 人以下のパーティでクリア】 ～ 天 255・AS サキが魅せた歴史的勝利 ～

この場で他のミッションパーティーを全部掲示しておき、2021 年 8 月に実装された廻生に係るレポートをおしまいとすることにします。

