

## からくり侍・呂心 ～ 最低限・敵の攻撃力はチェック ～

### Introduction



動きとか、ストーリーはすごくカッコいい！！

でも、AS ハーディー・レッドスコピオ・ES シュゼット・AS ラディアスのフロントメンバーで難なく倒せてしまった…。

開幕で閃撃陣アナフォ→守護+連撃でゲージ貯め

→半分アナフォ→守護+連撃でゲージ貯め→半分アナフォでおしまいです。

当初はそうやったけど、ちょっと、こんなのいくらなんでも、つまらな過ぎる…率直にそう感じてしまった…

そこで落としどころを見付け、敵の様子も少しは観察しようとしたのです。

いろんなパーティーが組めますね。

話題の AS ねここで属性付与すればゼロダメージにできるし、いかようにもやり方があるかと。

### Check ～ 詳細から、概略へ～

物理であれ魔法であれ、とりあえずどのくらいの攻撃力を持つのか、今の私はそれが大まかに把握できていれば十分です。

- アルドやフィーネの VC だけで防げるなら、大したことない攻撃力
- AS ねここのデバフ+普通レベルの耐性バフでも防げないなら、かなりの攻撃力

この程度でいいくらい♪

このからくり侍なら、たぶん最後の局面だけはかなりの攻撃力なのかな？ 第2ストッパーから最後まで HP も低いからね。無貌を思い出しました。

第1ストッパーから第2ストッパーは強度のバフデバフで反撃含めて凌げるみたいです。

## からくり侍・呂心 ～ 最低限・敵の攻撃力はチェック ～



解除できないタイプのバフが相手にかかっているなら、別にギミックがあるという典型例ですね。私がマナの天を上げている理由の一つです。

おもしろいと思うのは、各種の強敵戦において、敵側の腕力知性バフが味方側の高倍率腕力知性デバフに対抗する様相になっていないところ。

言い換えると、敵側の腕力知性バフが上がっていても味方側の高倍率腕力知性デバフが使い物にならなくなるという展開にはなっていません。

動きの全体像が違うんですね。

解除できないタイプのバフが相手にかかっている場合、何かしら切り抜ける手段が別途用意されている。

解除できる普通のバフが相手にかかっているなら、こっちの工夫でそれを解除する立ち回りを別途用意できるんです。

## Interception ～ ポイントだけ掴む ～

からくり侍・呂心は物理か魔法に対して迎撃してくるのが特徴になるでしょうか。そしてどっちの迎撃になるかはおそらくランダムと思われるます。

タスクキルは好きじゃないです…。根拠はないけど、アナデンアプリに悪影響を与える気がする。

それに…負けというか、敵前逃亡したような気分になります (笑)

ゆえに、どっちの迎撃体制が来ても対応できるようにしました。



## からくり侍・呂心 ～ 最低限・敵の攻撃力はチェック ～

さて、上記の AS ハーディー・レッドスコピオ・ES シュゼット・AS ラディアスによる連撃作戦は考えることも少ないので割愛して良いでしょう。

今回は運良く最新キャラが在席しているので、せっかくだし試してみました。

異時層ツキハ・AS ねここ・AS ラディアス・ノーナ、他に AS ミストレアを入れてみたり、いろいろです。



ササっと良さげな雰囲気には組んだだけですが、むしろこっちのほうが私らしく戦えた気がする。相手の迎撃特性に合わせてこちらの行動を変えていくのがおもしろかったです。その場に応じて適切なバフデバフを選び、タイミングを合わせてアナフォしたり。ノーナの運用も初歩的な動きを試す良い機会となりました。

紙面が余ったのでおまけ！ ★5ノーナがアナフォから追撃してるだけだけどね(^<sup>^</sup>)  
ラスイチ！



## からくり侍・呂心 ～ 最低限・敵の攻撃力はチェック ～

### Afterword



バフデバフの理解さえ大まかにできていれば、手持ちキャラやグラスタ&装備が少々貧弱でも問題が起きない。難なく勝てる。一方、バフデバフの理解ができていないと、手持ちキャラやグラスタ&装備が豊富であっても、至るところで問題が発生する。もがいても勝てない。

いつになってもアナデンの基礎は変わらないですね♪

以前は敵のこともいろいろ自分なりに調べましたが、今は敵のステータスや動き全てを把握する必要はないと考えてます。

2部はとうの昔に完結し、弊時層におけるループ型攻略の手法も…その意義を失って久しいです。懐かしいというか、寂しいというか…。

しかし、あの当時から積み上げてきたものが、いまの弊時層を盛り立てていることは疑いようのない事実です。

あの時期の判断と行動がなければ、マユもノーナも今ごろ天冥

255にはなっていません。

敵の動きに対応できるなら、いらぬ火力であった。私にとってはそれだけのことです。

このからくり侍・呂心戦は当時の名残というか、面影…なんて言うんだらう？ そのようなものが色濃く出たこともあり、とても懐かしい気持ちになりました。

今の余裕を作り出してくれたフィーネとサキに、感謝しなければね…

復元鉱石にせよ、夢見キャラにせよ、夢詠みにせよ、いろんな資源の獲得プロセスが確率モノ。

こういったものが変わらない以上、私の戦略が変わることは今後もあり得ません。

何事もさじ加減ってやつですな。