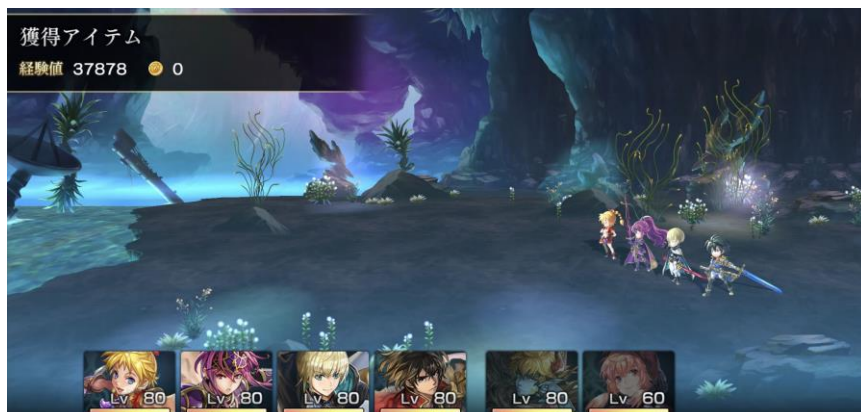


アルマエテルナ HARD・配布縛り ～ ノーナと振り返る…古き時代のアナデンバトル ～

Introduction



まさかこの期に及んで配布縛りをやるとは思わなかったよね。

もうすっかりそんな戦略は忘れてしまったと自分で思っていたけど、アルマエテルナ HARD の敷居が低いから問題なくやれた感じです。

遙か遠い昔、アナデンには普通の★5キャラを獲得するだけでも難しい時代がありました。運命夢見なんてものではなく、有償石を注ぎ込んででも★4とコピペだらけ…怖くておいそれと夢見なんてできなかったです。

今となっては良い思い出ですが、アナデンにとって必要な期間だったのでしょうか。

そして、この時代でのみ、「配布縛り」はその意義を持たた。これが私の解釈です。

それは「夢見運が最悪であろうと、どうにかなることを確認する」という意味があったからです。

Nona ～★4 : Ariadne ～



もはや★4の強調など無意味と言って良いです。グラスト&装備もいっぱいありますからね。★4独特の弱点も容易にカバーできる。

しかしながら、ノーナ本人の強さは特筆しなければなりません。そうでないと、この配布縛りは成立しませんからね。今回使ったのはノーナの下記スキルです。

- ・VC (ヴァリアブルチャント)
- ・プレギーエラ
- ・カルテロズウォルタ

オリジンフォースを使ったアルドと交代し、VC を行いセニャーレを蓄積。それからプレギーエラを用いて回復し、状態異常に備える。さらにカルテロズウォルタでバ

リアを張り、クリティカル事故から味方を守る！

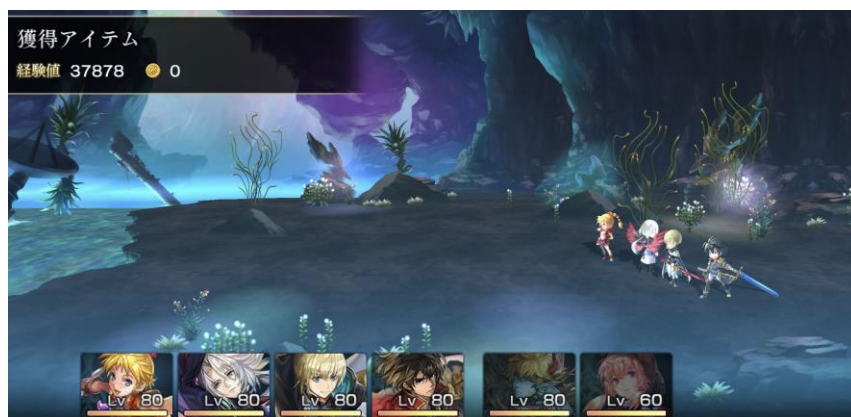
クオーレカリタでも全然いいけどね。バリアのほうが雰囲気も出るから、そっちを好んで使っただけです。見た目にもまだこだわる余裕がある。

アルマエテルナ HARD・配布縛り ～ ノーナと振り返る…古き時代のアナデンバトル ～



せっかくの配布縛りだもの。可能ならストーリーにも沿ってみたいもの。
アルドと交代しながらパーティーを支える光景は外史ストーリーにも準拠しています。
アルマエテルナと睨みあうノーナの貢献ぶりには目を見張るものがあり、★4というキャラの強弱評価など彼女の勇姿の前では完全に無用の物差しとなっていました。
こういう戦い方こそ、fein時層が理想とするアナデンの戦闘であり、勝利の在り方です。

Party ～ 扱いやすい配布キャラたち ～



攻略についてちょっと語る？

編成にそんなに制約ないと思うけど…私は「キッド・キュリオ・アルド・ノーナ・ギルドナ+ディアドラ or クラルテ or ジェイド」でやりました。

ただ私のプレイスタイル都合があって、アルド・ギルドナ・ディアドラ・クラルテ・ジェイドは天冥 255。ノーナも冥 200 あります。

普通なら耐えられない攻撃にも耐えられるし、火力も大きく違う。もう敵によっては配布縛りのほうが倒しやすいというのが、本音です。

このアルマエテルナ HARD のような強敵は盲点に付け込まれると脆い側面があるため、特に上記傾向が強いですね。

アルマエテルナ HARD・配布縛り ～ ノーナと振り返る…古き時代のアナデンバトル～ *Necessity* ～変化に合わせて柔軟に～



これから書くのは「わたくし fein の事情と私見」です。他ユーザーには当てはまらないケースもあるかと思うので、そこはご留意くださいね？

昔は私も配布縛りだけでなく、細々としたことを重要視していましたね。それも、遥か遠い昔の話だけど…。

Introductionにも書きましたが、もう私の時層ではその意義をとこの昔に失っています。フィーネもクラスチェンジしたからなおさら。

このアルマエテルナ HARD 戦だっているんなグラスタや装備をふんだんに使っているし、それらは夢見キャラによって得た廻生報酬等もあるんです。

そう考えるとキリがないと思うんですよね。

- じゃあ、夢見キャラを頼って得たグラスタを使ったら配布縛り不合格なの？
- ならば、夢見キャラに一切手を触れずにやり切るの？
- それらを成し遂げたとして、その先で何が得られるの？

私の立場&プレイスタイルから言うなら、最新インフレキャラへ過度に依存せず勝てればそれで合格としています。

もちろん運よくたまたま在席している時期なら、最新インフレキャラへ過度に依存して勝ってもいい。

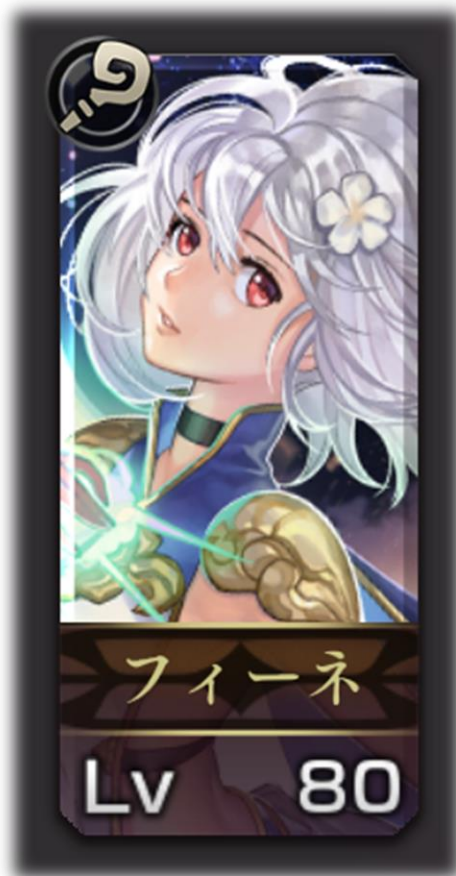
ヌル過ぎると感じるなら、また改めて縛るなりすれば良いわけで。

そういうのは昔から一貫して変わらない私のバトルスタイルですよ。



アルマエテルナ HARD・配布縛り ～ ノーナと振り返る…古き時代のアナデンバトル ～

Afterword



そのキャラにもよりますが、配布キャラというのは癖のない、プレーンな性能を持っていることが多いですね。必要十分なバフデバフを備えており、特殊な動きをユーザーに要求しない。

大きく目立つような性能ではないかもしれませんが、編成に組み込みやすい。

これが何を意味するかというと、無理にインフレ爆発キャラに頼るより、配布キャラ中心のほうが勝利に結び付きやすいケースもあるということです。

アルマエテルナ HARD のようなややこしい敵にこそ、今一度「基礎」に戻る。そういうのも悪くないよね。

さて…攻略話はこのへんにしておきますか♪

ぶっちゃけ、配布縛りで難敵を倒せるかどうかは重要ではないんですよ。

このアルマエテルナ HARD なんか 2022 年 8 月 8 日現在、最強の敵だと感じるけどね。

私なんか 5 年もアナデン続けててさ…

このようなレポートに書ききれない「慣れ」を積み重ね

ているわけで。

そういうのって、ゲームが上手い下手とか、そういう話じゃないと思いますよ？



紙面が余ったのでおまけ！

このカルテロズウォルタがいわゆる「運ゲー」を防ぎます。

アルマエテルナは稀にクリティカルを出すからね。

ここでキチッとガードしておけば、クリティカルヒットをくらっても受け流せるんです。