

ウクアージLv170・開幕アナフォ即撃破で見る濃密バフデバフ ～ VCは使わないけど、火力もバフデバフが重要なのです～



普段はループ攻略してますが、たまには火力も掘り下げてみましょう。

ここではウクアージLV170を題材にして、火力を出すためのバフデバフ等について考えます。

事前にASミュルスのMPを減らしておき、戦闘が始まったらアナフォボタンをタップ。

それから…

「ウクアージLV170・開幕アナザーフォースによる撃破」の事例

1巡目

- ASミュルス 「アーススパイラル」 知性+速度+自分にラパンクールを累積
- 顕現エルガ 「ツインドライブ」 ペイン確定付与+自分に速度累積バフ+斬耐性累積デバフ
- ASシエル 「エスプレッシーヴォ」 地属性攻撃+弓威力+クリティカル威力UPバフ
- ガリユ 「エクスプロージョン」 知性+杖威力バフ

2巡目 → 3巡目（下記を2回、繰り返す）

- ASミュルス 「アーススパイラル」
- 顕現エルガ 「クワトロドライブ」 自分に無属性バフ+ペイン時ダメージ増加+速度に比例してダメージUP
- ASシエル 「ヴィヴァーチェ」 全属性耐性累積デバフ+デバフ種類数に応じて威力UP
- ガリユ 「エクスプロージョン」

4巡目

- ASミュルス 「メタモルクロウ」 ラパンクールを全消費して超強力な魔法攻撃！
- 顕現エルガ 「クワトロドライブ」
- ASシエル 「ヴィヴァーチェ」

→ アナフォ終了。ウクアージLV170を即時撃破。

もちろん敵にもよりますが、これで私の時空では14,000,000前後のダメージを出すことができます。

アナザーフォース中はむやみに連打しなくていいです。落ち着いて、リズムカルにタップします。早くタップできるに越したことはありませんが、下記のようなアナフォに近付いてきたら、**可能かもしれないが現実味がゼロに近いアナフォ**であるとして私は廃案にしちゃいます。

- ぜんぜん余裕がない。超連打してなんとか回しきれるかどうか。(微調整が効かないほど速度が不足しているか、もともと成立していない)
- 低いクリティカル率へ望みを託さざる得ない。(何度やり直さなければならないのか)

ウクアージ Lv170・開幕アナフォ即撃破で見る濃密バフデバフ ～ VC は使わないけど、火力もバフデバフが重要なのです ～

Point

～ 火力を出すのに最も重要なのは、いかにしてバフデバフを積むかということ ～

敵を倒すのに必要な火力が 1000 だとして、その 1000 というダメージを出せるだけのバフデバフを 1 ターンの中に詰め込めれば良いのです。また、火力でもループでも、必要なバフデバフは敵を下げ味方を上げるという意味で本質的には同じです。

★火力攻略で必要なバフデバフ 敵の防御力をデバフし、味方の攻撃力をバフする。

★ループ攻略で必要なバフデバフ 敵の攻撃力をデバフし、味方の防御力をバフする。
つまり、大まかに考えればループ攻略と火力攻略で必要なバフデバフは対極的なのです。

では、開幕アナザーフォースの火力を上げるのに必要なバフデバフやパーティーを具体例に沿って見ていきます。

事例「ウクアージ LV170・開幕 AF による 1 ターン撃破」のバフデバフ

バフとデバフに分けて見ていきます。

これらのバフデバフは関連性を持ち、全てを重ね合わせた上で成立するアナザーフォースですね。

キュベレーのメタモルクロウが持つ潜在的なパワーを最大限に引き出し、**必殺の高火力**を実現しています。



徹底的に敵の防御力をデバフしつつ味方の攻撃力をバフ。まずはこのプロセスを把握しておかないと、いくら強いグラスタや装備を持っていても高い火力は出せません。

味方の攻撃力をバフする要素

- AS ミュルスのアーススパイラルで知性 UP
- ガリユのエクスプロージョンで知性+杖威力 UP
- AS シエルのエスプレッシーヴォで地属性+弓の攻撃力+クリティカル時の攻撃力 UP
- エルガのツインドライブでペインを付与。(AS ミュルスにはペイングラスタを装着しておく)
- エルガのクワトロドライブで無属性攻撃力 UP。(これはメタモルクロウには干渉しない)

敵の防御力をデバフする要素

- AS シエルのヴィヴァーチェで全属性耐性を DOWN
 - エルガのツインドライブで斬耐性を DOWN (これはメタモルクロウには干渉しない)
- ※これらのデバフでヴィヴァーチェの威力が上がる

アナフォには**速度も重要**

- AS ミュルスのアーススパイラルで速度 UP
- エルガのツインドライブは本人の速度 UP

ウクアージ Lv170・開幕アナフォ即撃破で見る濃密バフデバフ ～ VC は使わないけど、火力もバフデバフが重要なのです ～

※これらの速度バフでクワトロドライブの威力が上がり、キャラの行動回数も増える。

開幕アナザーフォースでは VC を使いませんが、VC に見られるようなバフデバフが重要であることには変わりはありません。これができるスキルを持つキャラが必要であり、バフデバフの効果を増幅させるのがグラスタと装備なのです。

補足ですが、できる限りモーションがコンパクトで硬直の少ない連撃スキルを使った方がいいです。でもこれは見た目と慣れで分かるから大丈夫でしょう。

★事例「ウクアージ LV170・開幕 AF による 1 ターン撃破」のパーティー変更案

例えばこの事例であれば、キャラの天冥値がもっと高ければ AS シエルをツバメにしてもギリギリ 1 ターン撃破できるように思います。

また、ガリュじゃなくてディアドラでもギリギリ 1 ターン撃破できるかもしれません。

速度の上がる腕輪が欲しいけど、煮詰めればたぶんいけるでしょう。

ループを作るときもそうですがこの火力に関しても、私はキャラそのものに焦点を当てるのではなくバフデバフの種類に注目しています。

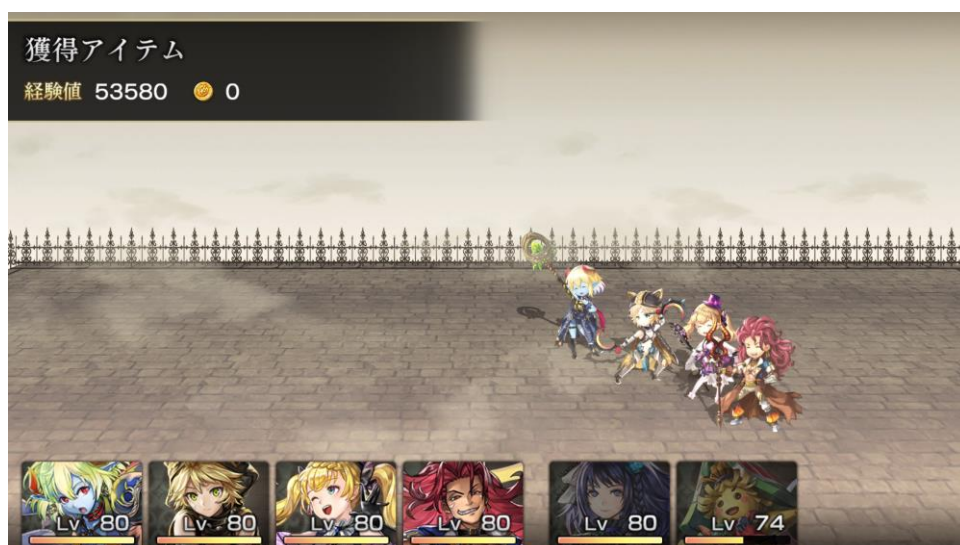
加えて、もっとインフレが進めばいろんな開幕アナフォのパターンができると思います。

今のメルヴィル・レーヴがそうであるように、一部のキャラの芸当である期間はさほど長くはないでしょう。

ゆえにこのワンパン撃破そのものはさほど重要とは考えていません。

言い換えると、仮にワンパンできなくてもやり方さえご存知なら単純にキャラとか、グラスタとかの有無だけですよというね。

ウクアージ LV170 を題材とした事例紹介はここまでです。



ウクアージLv170・開幕アナフォ即撃破で見る濃密バフデバフ ～ VCは使わないけど、火力もバフデバフが重要なのです～

ここからが本レポートの主題ですが、私が自分のやり方をまとめるために記述しているようなものなので、ご興味があればどうぞ♪

そもそもアナザーフォースで火力を出すまでのプロセスは人によって違うはずです。

ゆえにこの記述は、あくまでも私はこうしていますというだけですね。

～ 自分の時空にいるキャラたちが出せる火力を推測する ～

このインフレですから、今いる敵は近いうちに簡単に火力で倒せるようになるかも。よって、ここで私が記述したいのはウクアージ Lv170 を開幕 AF ワンパンするための火力の出し方ではありません。それはすでに上で書きました。

そうではなくて、自分の手持ちキャラでどこまで火力を出せそうか、だいたい良いので推測する方法です。

自分の時空が持てるであろう火力を推測できて、同時にどのようなループが組めそうか想定しておけば、**時空育成の指針**が立てられます。

あのキャラはどうしても必要か、その周回は急ぐ必要があるのか…**自分に合う計画を自ら立てて動く**ことが可能になるのです。

1. いつもいろんなキャラに触れています

時空の環境は千差万別であり、自分の時空は自分で把握するしかないのがソロ RPG たるアナザーエデンの特徴です。

確かに爆発的な火力が出る傾向のあるキャラは存在します。

でも、私は外部から流れ込んでくる情報はとりあえず脇に置き、自分の時空にいるキャラクターたちにまんべんなく触れてみることにしています。

すると…だんだん火力が出やすいパーティー編成がなんとなく分かってきます。

重要なのは、火力が出る「パーティー編成」ということです。火力が出る「キャラ」ではありません。

いくら AS ミュルスが強くて、ウクアージ Lv170 に一人では勝てないのです。

1段階目：火力の出るパーティー編成を察することができるようになった

2. 普段のアナダン周回を徹底的に活用しています

アナザーフォースの練習で有名な「ナグシャムの砂袋」ですが、残念ながらお土産をもらいかけた後はメリットがありません。毎回セリフも挟みますし、正直ここで何度も練習するのは煩わしいと私は感じます。

私がアナザーフォースの練習をするのは日々のアナダンです。

ウクアージ Lv170・開幕アナフォ即撃破で見る濃密バフデバフ ～ VC は使わないけど、火力もバフデバフが重要なのです ～

例えばウクアージ Lv170 をターゲットにするなら、火 水 地 の属性が耐性や弱点でないボスや Fear であれば相手にできます。相手に耐性や弱点があると AF ゲージの伸び率に影響しますので、ウクアージと同じ条件でなければいけません。ただし風属性に耐性や弱点があっても良いです。どっちみちウクアージ LV170 に風攻撃は行わないので。

例としては魔獣城のジオアングラス、ミグランズ城の魔獣王、現代ガルレア大陸のからくり侍、あとはダマクの竜神の遣いなんかぴったりですね。

合計ダメージ数に関しては敵の防御力に依存しますし、デバフは敵の HP が 0 になると消えてしまうので初めの段階では気にしてません。

まずは毎日通うアナダンで、毎回同じ敵に、毎回同じようにアナザーフォースをやってみる。すると、少しくらいスキル選択の手順が複雑なアナザーフォースでも指が慣れてきます。

2段階目：火力の出るパーティーを組み、ミスなくコマンド入力することに慣れてきた

Topics ～ フィーネ冥上げで築いた基礎 ～

私はフィーネの冥上げをしているとき、冥報酬を満たしにくかったこともあっていろんなキャラクターに頼りながら VH 魔獣城をどうにかクリアしていました。

いろんなキャラを使い、様々なパーティーを組み、そのたびに AF のパターンも変わったため、けっこうキツかった記憶があります。

しかし、その体験を通してアナザーフォースの火力を出すにはスキルそのものの強度だけではなく、速度、キャラの並び順、モーションの硬直などなど、単純な強弱だけではないことを学ぶことができたのです。

今回の「ウクアージ LV170 の開幕アナザーフォースによる撃破」とて、あの頃の練習がなければまず間違いなく不可能だったでしょう。今でもあの頃に積み上げた基礎が生きています。



3. グラスタをきっちり付けるのはパーティーに慣れてからでいい

攻撃グラスタには速度が上がるものもあり、速度が変わるとアナザーフォース中にキャラが動く順番が変わったりします。

キリがありませんが、細部を詰めていくのは最後の最後でいいと思います。まずはミスなくコマンドできて、どれくらい火力が出そうか想像します。

これで属性攻撃力 UP を付けたら 3 割くらいダメージ上がりそうだな？ とか、この段階まで来るとおおよそイメージできるようになります。

ウクアージLv170・開幕アナフォ即撃破で見る濃密バフデバフ ～ VCは使わないけど、火力もバフデバフが重要なのです ～

試しに中位攻撃グラスタを★4キャラに1つだけ付けてみるとかオススメですね。それならさほど手間もかかりません。

グラスタは取り外しに多額のGitがかかるため、これの試行錯誤は最終段階でいいと私は思っているんですよ。日常のアナダンならそんな大きなダメージ必要ないのでから。

3段階目：

火力の出るパーティーを組み、ミスなくコマンド入力できて、調整後の火力をだいたい想像できる

Topics ～ アナフォの練習は大変なのか ～

高い火力を出すまでのプロセスに労苦が多いかどうかは、やり方次第だと思っていますね。少なくとも私は高火力研究のためだけに時間を取ったことはないです。

ほとんど全てのプロセスはアナダンの周回にできることですし、今は顕現も来ているのでアナダン内部の Fear で試せることも多いから。

ダメージ数の大小はインフィニティーフォース達成で十分とされていて、それよりも敵を倒すのに必要な火力を無理なく出せるかどうかを重視しています。

これはループ攻略中でも変わらないから、開幕 AF や短ターン撃破もそれを実現する手法の一つに過ぎないということです。



4. 装備もパーティーに慣れてからでいい

グラスタより手軽ですし正直どちらでも良いのですが、装備に関しても火力の出るパーティーに慣れてからが良いと思っています。

特に開幕アナザーフォースはゲージが半分しかないため速度は非常に重要です。

行動回数が変わりますし、これは速度バッジに変えたりしながら何度も何度も同じパターンのアナザーフォースをやっていると分かります。(正確な数値が知りたい方はアルティマニアをご参照ください)

まず必要なだけキャラがアナザーフォース中に動けるかどうか事前に把握しておき、あと少しの速度UPでどうにかかなりそうなら速度バッジ等で微調整します。

上述したように速度が変わるとキャラが動く順番が変わったりするので、ここまで来てもお、私はアナダンで繰り返し同じアナフォをやりま。

どうせ周回するのでから、そうやったほうが時間的な効率が良いと考えているのです。

ウクアージLv170・開幕アナフォ即撃破で見る濃密バフデバフ ～ VCは使わないけど、火力もバフデバフが重要なのです～

4段階目：

火力の出るパーティーを組み、ミスなくコマンド入力できて、調整後の火力を想定しつつ、装備の微調整を行う

Topics ～ 上位のグラスタや特別な装備は絶対に必要か ～

グラスタや装備はキャラ本人の能力を増幅させるものです。

特にグラスタの効果は大きいですが、敵を倒せる火力が出せるなら無理に上位攻撃グラスタじゃなくても良いのです。

私だって「TerraNiVium・開幕 AF による1ターン撃破」ではグラスタなんか適当という方がいい加減ですよ？

AS ミュルスの攻撃力さえ上がれば火力は足りることが容易に想像できたため、他のツバメ・エルガ・ガリユのグラスタはいつもの生命グラスタでした（笑）

ちなみに現代ガルレア大陸はほとんど石割り周回を行っておらず自然回復キーのみなので、まだまだ全部の上位攻撃グラスタを覚醒できていませんが…もう十分間に合っています。

要するに、そこらへんのマジメな調整を考える必要性がなくなるほど、火力だけが突出してインフレしてるんですよ。



5. 私は最後のリハーサル段階まで進んでから砂袋を使います

砂袋は素晴らしいコンテンツなのですが、何度もアレで練習するのめんどくさいんです…。私の感覚ですけどね？

砂袋を叩きながらパーティー編成してグラスタ付け替えして装備微調整して、ゲージも貯めてきて、それでやってみたらアナフォの火力が想定より出なくてまた振り出しに戻る…それもまた楽しいですが、私はめんどくさいんです（笑）

私の場合、パーティー編成・グラスタ・装備等の微調整が完了してから砂袋でリハーサルします。ここでおおよそ想定通りの火力が出れば合格としてるかな。

ここまで来てなんか火力が出なかったら、だいたい何かしら付け忘れてます。

試行錯誤は段階を踏みつつ普段のアナザーダンジョンで周回のついでに行う。本番前のリハーサルは砂袋で手早く済ませる。私はいつもこれですね。

5段階目：

火力の出るパーティーを組み、ミスなくコマンド入力できて、グラスタや装備等を調整し、砂袋でだいたい想定通りの火力が出せる

ウクアージLv170・開幕アナフォ即撃破で見る濃密バフデバフ ～ VCは使わないけど、火力もバフデバフが重要なのです～

6. あとはリハーサル通り、ターゲットをアナフォで倒すだけです

できれば私は一発で決めたいタイプですね。何度もゲームオーバーになるより入念な準備をする方が性に合っています。重要なのは「アナザーフォースもバフデバフで火力を出すもの」ということです。ここで今までやってきたことをおさらいしてみましょう。

(開幕を含めて) アナザーフォースで火力を出すには…

- 時空にいるキャラを見て、自分で触れてみる
- 普段からいろんなパーティーを組んで実際にやってみる
- 続けられる自分なりのやり方を見つける

私の感覚だとアナザーフォースはテクニカルなものではないんですよ。

要するに普段からバフデバフに慣れ親しむようにして、自分なりに試行錯誤を楽しめるルートを考えれば、どなたでも高火力アナザーフォースができると思っています。

キャラがいるかどうかは夢見の運。グラスタや武器が揃っているかは周回の数。そういうのはまた別の問題というのが私の感覚なんです。この認識は今後も変わらないでしょう。

火力レポートの締めくくり…あとがきにかえて



私は昔から攻略サイトにあるパーティーが組めなかったので、「fein流・自作ループによる戦闘スタイル」を生むしかなかった経緯があります。

また、私はアナデンのアプデにおいて「攻撃が先で防御が後」と感じています。

お小遣いも少ないので、常に最新のキャラを追い続けることはできません。

こう考えると、私が火力中心の攻略手法を適用する機会は今後もほぼないということになっちゃうのです(笑)

ただし、AS ミュルスのように後からキャラを運良くお迎えできる状況もたま～には…あります！

そういう時は火力ワンプン攻略を試してみることがあるよってことですね♪

再戦できる敵に限定されてしまうけど。