

通称ループ or 火力【攻略の選択肢】

～ クロノス石儉約 or 時間短縮【どちらを選ぶか】 ～

Introduction

廻生は 15 ターン制限がかかっているものがありますが、それ以上にある程度の縛り攻略を求められるものが多いです。

驚いたのは廻生の縛り方！

配布のみとか、そういう方向じゃないんですね？

前回の廻生レポートは火力に特化して記述しましたが、本レポートは通称ループ攻略が持つ様々な特徴を振り返りつつ、廻生ミッションにも触れていきます。

言わば、本レポートは廻生をこれまでの戦闘レポートのまとめ、ないしは区切りとして活用しているものです。



Playstyle ～ fein 時空の選択 ～

非攻略サイト型戦術（通称ループ攻略）と火力攻略は、別レポート記述のようにバフデバフの関係が逆です。

強敵戦において、防御力を上げ攻撃力を下げる。

もしくは防御力を下げ攻撃力を上げる。

※廻生に限定して考えると、連戦の性質上デバフはリセットされます。

同時に非攻略サイト型戦術（通称ループ攻略）と火力攻略は、メリット及びデメリットとなる事柄が異質です。

強敵戦において、長期戦を甘受しクロノス石を節約する。

もしくは長期戦を容認せず短期決戦を求める。

火力を出すにはキャラが必要である以上、その獲得にクロノス石は欠かせません。急ぐならグラスト集めの周回用クロノス石も必要でしょう。

通称ループ or 火力【攻略の選択肢】

～ クロノス石儉約 or 時間短縮【どちらを選ぶか】 ～

昨今の火力インフレ環境下において、火力を上げるのはクロノス石が必要であると大雑把にまとめてしまっても誤りではありません。

一方、キャラ不足を忍び長期戦を甘受できるなら、この長期に渡る火力インフレ環境は「クロノス石の蓄積チャンス」とも言えます。

私の場合はアナダン石割りによる天冥上げが好きなので、必ずしもクロノス石を常時蓄積しているわけではないんですけどね。

最低限の「実戦向け火力」だけ突貫工事でキープしておいて、後は好きなようにクロノス石を貯めるなり石割りするなり、気分次第です。

このプレイスタイルを考案したのは、アナダン魔獣城が実装された 2018 年 2 月。

より具体的に計画性・戦略性を帯び始めたのは、グラスタが実装された 2019 年 1 月。

今が 2021 年 1 月下旬ですから、いかに砂袋火力インフレ環境が長期間続いているかを実感するばかりです。



おまけ



これは stage7 15 ターン制限をクリアと同時に勲章を得たシーンです。

戦闘開始時にフィーネがフロントがいたんですよ？

このスクショなんか私の時空の象徴です。

押しキャラを使って火力を出す。

なんちゃってえ～（笑）

通称ループ or 火力【攻略の選択肢】

～ クロノス石節約 or 時間短縮【どちらを選ぶか】 ～

Revive ～ ループと蘇生 ～

ハイプリエステスの蘇生スキル、話題になりましたね。

あの文脈の中で「倒されなければ蘇生は不要」という文脈をタイムラインで見かけたことから、赤殿中を筆頭に古代八妖を ZONE 抜きループ攻略、それも即興でやろうと思いつきました。

普段ならパフォーマンス・プレイはやらないんですけどね。そのためにクロノス石等が消費されると無駄になります。でも手持ちでやれると踏んでいたことに加え、その場でどうにかしていくのも一興かなと思ったのです。

おかげでちょっと効率悪い編成だったりもしたけど。

赤殿中は「敵の攻撃に耐えられないから火力が必要。だからキャラを引かなければならない。」という文脈の象徴的存在だったのではないのでしょうか？

それとハイプリエステスの蘇生スキルと即死攻撃の相乗効果で一躍有名になり、さらにあのミュンファの速度を上げられる槌を得られるとあって、余計に注目された感じがあります。

最低でも赤殿中くらいはどうしても ZONE 抜きのループ攻略で倒したかったという気持ちもあります。非攻略サイト型戦術をプレイスタイルの軸に置いている私の時空としてね。TerraNiviumまでやれたのは想定外でしたが…

ちなみに天キャラだけで倒すこのミッションはそんな厳しい縛りでもないと感じました。

ジオアングラスは短ターン撃破できるとやりやすいかも。典型的な「意味ある火力」の発露ですね。

それからギルドナと小競り合いしつつアナフォゲージを貯めて最後にぶっ放せばいい。

AS ヒスメナが想定以上に強いことに驚きました！



通称ループ or 火力【攻略の選択肢】

～ クロノス石節約 or 時間短縮【どちらを選ぶか】 ～

Survive ～ 守り抜く ～

「倒されなければ蘇生は不要」の文脈に関連し、誰も戦闘不能にならないというのが私の中における勝利の定義としてあります。

蘇生できるとはいえ戦闘不能者を出さないというのは重要な側面だと以前から思っていたのですが、それが廻生の条件として提示されたのは嬉しいニュースと言えるでしょう。

まず私は蘇生スキルが不要とは思いませんが、その私本人が「戦闘不能になったキャラがいるなら、それを勝利とは認めない」と考えているなんて…なんだか矛盾してますよね（笑）

でも廻生の特定ミッションでなければ、勝利ポーズを決める画面で全員元気であれば良いのですから。

そういう意味では蘇生も有りと考えているのですよ。

少なくとも砂袋火力のような虚しさは、蘇生スキルにはありません。

リバイヴグラスタも非攻略サイト型戦術（通称ループ攻略）の有力な選択肢として今後は組み入れるつもりです。

要するに「その段階で不在となっている夢見キャラの火力に依存しなければ勝てない状況」にならなければ、私のプレイスタイルは恩恵をもたらし続けるのですから、手段を選んでいては損ですな♪

このアルド・エイミ・リィカを入れる縛りもそれほど厳しくないと感じました。

エイミが風属性ですから、あとはパーティー編成ですよな。

必要ならマリエルでしっかり守れば問題ありません。



通称ループ or 火力【攻略の選択肢】

～ クロノス石儉約 or 時間短縮【どちらを選ぶか】 ～

Choice ～ ループと火力の選択肢 ～

今後とも、私は非攻略サイト型戦術（旧称ループ攻略）を選び続けます。

可能な範囲でそうしていれば、火力インフレに振り回されない安定した時空を構築できるからです。

2部配信以降の火力インフレでは次々とガチャが来て、そして今後も来るでしょうが…「これ以上は砂袋用の火力でしかない」と判断できれば容易にクロノス石の儉約が可能となります。

ゆえに「攻撃力強化が先。防御力強化が後。そして相手は砂袋。」という状況が続く限り、指針変更は有り得ません。

でも敵の登場や味方の調整によって火力インフレが止まった場合はこの限りではないんですよ。

言い換えると、

- ・砂袋火力インフレが続き、fein 時空の安定性が維持され続けるか
- ・砂袋火力インフレが終わり、fein 好みの戦闘環境へ戻るか

この2択となっている状況なんです。

アルド・フィーネ・サイラスの縛りも厳しいものではありません。

注意すべきは ZONE の張り返しタイミングと、物理攻撃対策だけ。

AS ミュルスでも良いでしょうけど、顕現ミュルスなら物理攻撃にすごく強いです。

彼女一人でいくらかでも安定するのでラクでした。

ここでちょっと一息。コラムはさみます。



通称ループ or 火力【攻略の選択肢】

～ クロノス石節約 or 時間短縮【どちらを選ぶか】 ～

★ column 1 ★ 火力がインフレするとどうなる？

砂袋火力インフレがアナデンの戦闘へ与えている影響と、それに係る対応策を私は重要視してきました。そして先日の廻生 15 ターンによって、「昨今の異様な火力は攻略として明確な意味を持たない」ことが分かったのです。低火力の私の時空でさえ、グラスタ交換だけで突破できるのですから。

インフレし続ける火力に昔のような攻略としての必要性や意義を見出そうとしていた私の模索そのものが、方向性として間違っていたのだと考えるべきです。

初めからガチャの付加価値として見れば良かったただよね。残念だけど…。

さて、気を取り直して♪

廻生 15 ターンミッションを満たすというのは、言わば「理想的な火力のラインを満たす」ということです。

言い換えると、いかに火力がインフレしていてもその理想的な火力のラインさえ満たしているなら、それ以上は必要ないということです。

このような諸要素を鑑みた上で「火力がインフレするとどうなるの？」という疑問に対し、私は明確な回答を出せずにいます…

確かにどうなるんだろうと私自身が疑問に思っています（笑）

どうなるんでしょうね？

次の廻生まで間があるでしょうし、これ以上火力がインフレしてもありがたみがないですよ…。非攻略サイト型戦術（通称ループ攻略）が通りにくい敵が出てくるのだとしても、廻生 15 ターンミッションを満たす火力が出る時空であれば大きな問題は出ないでしょう。

私としては立ち回りの幅が広がるように、これまで通り防御力や対応力の強化に励むだけです。皆様はどちらが良いとお考えですか？

- 火力インフレが進みクロノス石の節約がしやすい状況が継続される。すなわち今のワンパン環境が続く。
- 火力インフレが止まり強敵戦に試行錯誤を要するようになる。すなわちワンパンできず通称ループ攻略が必須になる。

私はどっちでもメリットがあるのですが、いかがでしょう？

コラムここまで。本文へ戻ります。



通称ループ or 火力【攻略の選択肢】

～ クロノス石儉約 or 時間短縮【どちらを選ぶか】 ～

Aptitude ～ ループと火力+適材適所 ～

いくら非攻略サイト型戦術（通称ループ攻略）とは言えど、火力がまったく不要というわけではないです。

そもそもループ攻略はそういう戦術ではなかったですね。

耐えるべきシーンは耐え、ここぞというタイミングでアナザーフォース。

最初から最後まで耐え抜いてループしなきゃいけないなんて…戦い方以前に現実味のある攻略とは言えません。

無貌やベルソナ双子などは典型例でしょう。

さて、立ち回りが安定している限りにおいて出ている火力はそのまま享受してます。これも火力インフレ活用の一つ。

毒ペインでもPグラスタでも、ゲーム内の説明通りに積めば必要な火力は自然と出ます。そういうシステムだからね。

戦い方を先に決めて強引にキャラを連れてくるのではなく、

適材適所を考えてパーティー編成をした結果として通称ループ攻略となるのか火力攻略となるのかという道筋です。

火力の出るキャラが揃っていないなら、通称ループ攻略でやれば勝てます。

この剣・弓・槌の縛りも従来通りです。

手持ちの中から該当するキャラを見て、バフデバフが整う属性でやれば大丈夫。

私の時空では風 ZONE がやりやすかったですね。

浮いてる石はストームパイツの累積デバフ入れながらシュゼットで薙ぎ倒し、パルシファル王の盾を叩いてゲージを貯める。

あとは幻視胎の時にタイミング良くアナフォという流れで戦いました。

小競り合いをやってる時はクロード、マリエル、ヴェイナで守れば良いだけです。



通称ループ or 火力【攻略の選択肢】

～ クロノス石儉約 or 時間短縮【どちらを選ぶか】 ～

Constraint ～ 縛り攻略 ～

廻生で縛りの形が規定されたのは大きいです。縛りって加減が難しいんですよー…

あっちもこっちも縛ってしまうとやりにくいだけで攻略としてどうなのかと思いますし、縛りをゼロにすると味方側が強すぎて正常な戦闘とは言えません。

廻生で縛り方までガイドしてくれているのですから、今後は無理な縛りにこだわる必要もないでしょう。

余分な検討は不要となり、強敵戦がより一層身近なものとなりましたね！

ちょっと前は異様に「ZONE」が強い状態が続いたので、ZONE だけは縛って戦ってみたり、工夫していました。

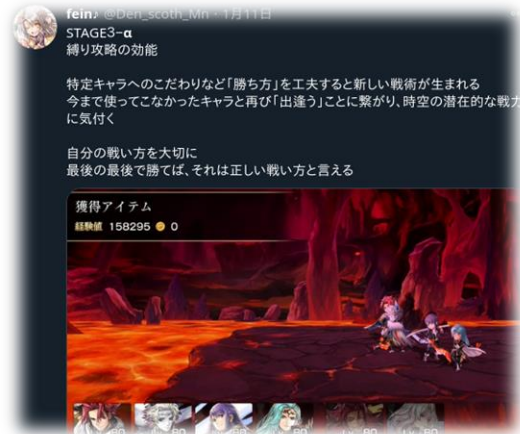
特に古代八妖や顕現 2 戦目なんか ZONE に無防備でそもそも戦闘として成立していないと私は判断しています。

ただ、そんな私も最近顕現くらいなら ZONE でワンパンしちやったりしてますね。

なぜっていつまでも無防備のままですし、もう「顕現は高難易度コンテンツではない」という結論に至ったのです。

おそらく公式もそういうスタンスにしたのでしょう。

いずれにしても、縛り攻略を試みると新しい立ち回りやキャラの特性に気付くことがあるんですよ。



この男性縛りもキャラの選択肢が狭いだけで難易度としてはいつも通りです。

私の場合は運良く AS デュナリスが SC できたので、多少は手早く倒せたのかな？

火力が出ればループ攻略の撃破ターン数が縮まる。今回もいつもの展開です。

オーガベインがあまり累積するようならバニッシュでバフデバフを消してしまおうと考えていましたが、それまでにゲージを貯めながら倒せました。

コツらしいものがあるとすれば、オーダベインが倒れる前に AS クロードを下げておけば良いだけですよね。

それでサラマンダーは AF ワンパンできるし、途中の恐竜 2 匹も同じ要領で AF ワンパンしちやえばいい。

まさに「ループと火力の使い分け」が成立している事例と言えます。

ここでちょっと一息。あとがきの前にコラムはさみます。

通称ループ or 火力【攻略の選択肢】

～ クロノス石儉約 or 時間短縮【どちらを選ぶか】 ～

★ column 2 ★ クロノス石は貴重品

当たり前のことを表題にしてるけど、実際そう
ですよ？

私が避けたいのは次のような状態なんです。

「敵の行動に対処できないからワンパンしちゃおう。

でも火力の出るキャラがない。

残ったクロノス石でガチャしたけど爆死しちゃった。

勝てない…どうしよう…」



敵の攻撃に対処できるキャラを持っているのに活かすことができず、かといって意図があつて時期を待ち、何かを狙っているわけでもない。

ただ単純に、勝てない。

まさにこの状態から「クロノス石のジリジリ蓄積待ち」が発生します。

常に石に困ってる状態。貯まるたびに爆死。

アナデンを始めた頃の私がまさにこの状態であり、拳句の果てに★5 はほとんど引けなかったです。

当然ですよ。もともと確率は低いのですから。当たると考えるほうが不自然です。

じゃあ課金しまくる？

そんな解決手法を選ぶのは絶対にダメだと私は考えていました。

もっと抜本的に、何かを変える必要がある…ガチャを当てる前にゲームを攻略するべきだ…

そういった歩みの果てにあるのが、今の fein 時空です（笑）

非攻略サイト型戦術（通称ループ攻略）を主戦力とすることを選んだんだよね。

通称ループ or 火力【攻略の選択肢】

～ クロノス石儉約 or 時間短縮【どちらを選ぶか】 ～

インフレ環境が続く限り、私は今後もクロノス石を儉約できる今のプレイスタイルを選択し続けます。

「クロノス石を儉約できる」のがなぜかという、普段のアタッカーインフレ火力ガチャを流し続けることが可能だからです。

その中でたま～に出る防御系サポートや ZONE キャラなど、必要そうなものだけ狙っていく…

このようにすればインフレ火力ガチャが乱発されればされるほど、たま～に試みる夢見において神引き率が上がります。もちろん引き続きクロノス石も儉約できる。

火力インフレ環境下におけるアナデンでガチャがいっぱい来るのは、私にとって好都合だということです。



手持ちが少なければ少ないほど夢見で新キャラ等がヒットする確率が高いのですから、これは当然ですよ。普段の「アタッカーインフレ火力ガチャを流し続ける理由」も簡単です。非攻略サイト型戦術（通称ループ攻略）でいろいろ倒せるなら、度が過ぎた火力は無用の長物だからですよ。

砂袋のためにガチャをしても私の時空に何の恩恵もないのです。

だからこそ、私は「運営が発信した火力を要するコンテンツ」をずっと待ち続けてきました。

どの程度の火力が公式スタンスとして必要とされているのか、推し量る必要性を感じていたからです。

運営バトル調整班が求めるであろう火力ラインを推測する材料がないと、どのあたりから私の時空に不要な「砂袋火力」なのか推測しにくいでしょう？

その指標となるコンテンツが廻生 15 ターンミッションだったというわけですね。

コラムここまで。本文あとがきへ戻ります。

通称ループ or 火力【攻略の選択肢】

～ クロノス石儉約 or 時間短縮【どちらを選ぶか】 ～

Afterward



これからのバトルスタイルは廻生をある種の参照先、ないしはひな形とするのもいいですね。公式から「縛り攻略の例」「理想的な火力のライン」などが提示されたなら、そこだけ満たしていれば十分。他のポツポツ出る強敵はクロノス石を浪費することなく倒していければと思いました。

ずいぶん身軽になった印象なんですよ。どこまでを配布キャラと解釈するかなんて…もう正直どーでもいいです（笑）

いわゆる一つの分岐点として解釈してよろしいかと？

今まではプレイヤー自身がバトルスタイルを考えていましたが、公式から各種バトルスタイルの事例が示されたのは初の出来事です。

縛り攻略の例としては、本レポートにあるようなストーリーに沿うような形であったり、無理のない制限であったり。

理想的な火力のラインとしては、先日のレポート※にあるように廻生 15 ターンミッションを達成できればよろしい。

表現を変えれば、それら以外のは求められることがないので、他のことにクロノス石等の資源を回したほうがトクであるという考え方が成立します。

また、目標コンテンツがある程度定まったのも良いことです。何を準備して何を蓄えておけば良いのかが分かりやすい。

同時に「コンテンツが来てから動く」というプレイスタイルの意味するところを明確化し、なおかつ実践し成功したのは私の時空の出した結果です。

この成果を糧にして、今後もアナデンを楽しんでいきたいと思っています！

※廻生 15 ターンミッション・勝つための火力 ～ 火力は出るものであって、出すものではない ～