

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 ～

Introduction

本レポートはいろいろ悩む中で書きました。

私は当初、この 15 ターン以内に倒すという条件を見て「いよいよ潜在火力を試す時が来た！」と意気込んだものです。

これだけ火力がインフレしていながら、いつまでもいつまでも砂袋だけが相手であろうはずはなく、いつか火力を要するコンテンツが来ると考えていました。

それゆえに非攻略サイト型戦術で強敵を倒しつつ、俗に言う爆死リスクを避け、クロノス石やグラスタなどを延々と溜め込んできたのです。

火力はキャラとグラスタがあれば出ることが分かっていたからですよ。

だからこそ廻生の報酬条件を見て異節目的の周回を直ちに実施して次々と AS を獲得し、平日頃からお話していた「コンテンツが来てから動く」というプレイスタイルを実践するつもりだったのですが…

実際にやってみると少し雰囲気は違っていたのです。

廻生 15 ターンクリア後の所見・その 1

火力が重要視されるコンテンツでありながら、火力の手加減を求められた



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 ～

Attack ～火力を求められるコンテンツとは～

15 ターン制限ミッションがあるのは廻生の STAGE 3、STAGE 5、STAGE 7 です。

この3か所が、2021 年 1 月現在のアナデンにおいて火力が求められるコンテンツとなります。他の強敵戦は非攻略サイト型戦術（旧称ループ攻略）で立ち回りが可能であり、その合間が出る火力で十分に倒せることを私が確認しているため、昨今のインフレ火力を求められるコンテンツではありません。

ここで言うところの「火力を求められるコンテンツではない」という意味は、火力で倒さなければクロノス石等の報酬が得られぬコンテンツではないという意味です。

加えて、ナグシャムの砂袋や丸太は敵とは言いません。無力だからです。

しかし、廻生の STAGE 3、STAGE 5、STAGE 7 にある 15 ターン制限ミッションは違います。それを踏まえた上で話していきます。

廻生 15 ターンクリア後の所見・その 2

廻生「15 ターン以内に倒す」を満たせば、必要とされる火力が出る時空とみなして良い

Balance ～実戦で求められる火力バランス～

今までも非攻略サイト型戦術（旧称ループ攻略）で勝てるとは言え、一部の敵で多少の火力を要する場面はありました。

無貌やペルソナ双子の HP ストッパー後に削り切るシーンなどは記憶に新しいところです。

しかし、これらは私がやっていた趣味全開固定化グラスタ（笑）で必要十分な火力が出たこともまた事実です。

一方、この廻生 15 ターンはどうでしょう？

さすがに遊び半分の手抜きグラスタでは無理でしたが、P グラスタと毒ペイングラスタをゲーム内の説明通りにセットアップした結果として、過剰と言えるほどの火力が出たのです。

今までそんなことやった試しがなかったため、ちょっとその数字に驚きましたね。



廻生 15 ターンクリア後の所見・その 3

火力はキャラとグラスタの相乗効果によって「出る」ものであって「出す」ものではない。

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 ～

私が攻略にあたって気を付けたポイント、言い換えると考慮を要したのは火力ではなく、下記のようなポイントだったのです。

1. ゲージ蓄積ペース
2. 敵の HP 残量
3. タイミングの良い回復
4. いつもの防御系バフデバフ
5. WAVE 前後の立ち回り

特に 1. と 2. に関しては細心の注意を払いました。他は全部いつもやっていることなので特に問題はなかったです。

今までの強敵戦において、私は敵の HP 残量を気にしながら火力の手加減を行い、同時にゲージ蓄積を求められるようなことは経験していなかったと思います。

これは新鮮な体験であったと同時に、疑問を感じるポイントでもありました。



以下、具体的な攻略に関しては STAGE7 のパーティーを例にします。

Setup

～廻生ターン制限ミッションはグラスタセットアップ ゲーム～

さて、実際の攻略に話を移します。

簡素に表現するなら、廻生 15 ターンミッションはキャラを揃えた上でグラスタセットアップを行えばクリアできます。

本レポートの随所にスクリーンショットを掲載していますが、これはパーティー編成の一例であって、他パターンでもクリア可能なはずです。

具体的には、下記のようにグラスタセットアップを行いました。

1. マリエルは害毒錬成 2 と力の呪
2. AS ロゼッタは害毒錬成 3
3. ガリユは害毒錬成 1 ・薔薇棘害毒 1 ・知の呪
4. AS ミュルスは害毒錬成 ・薔薇棘害毒 1 ・背水害毒 1

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 ～

5. 他、フィーネに錬成済みの虚空・爆炎・HP 最大時強化・全能猫好き、トゥーヴァに同じく錬成済みの激震です。

※だったはず。特に薔薇棘あたりはありあわせのものを使ったのでかなりテキトーですね（笑）

基本は前衛でメインアタッカーとなるキャラに害毒を盛ること。

また、後衛やサブキャラに P 効果のあるグラスタを持たせること。

毒付与は害毒グラスタを錬成すればできます。

で、毒ペインの**運ゲー**と思いますよね？
でもそうじゃないんです♪



Point

各 WAVE 開始時にアナザーフォースをタイミング良く用いれば、錬成グラスタによる毒ペイン付与は運ゲーにならない

私は毒をよく使ってましたが、ペインでも良いのですよ？

私がペイン系をあんまり持っていなかったから害毒にしかただけです。

P グラスタに関してはゲーム内の説明をご覧ください。

<補足>

5. は全能魔獣を付けることを考えるとデュナリスが良かったかも。でもそんなことを気にせずとも火力は強烈過ぎました。

一応 4 人編成についてもお話ししましょうか。

4 人編成は害毒を削り、支援グラスタを忘れないように P グラスタを詰め込めば良いだけです。天冥値も低くてかまいません（別レポートにて記載します）

これでもなお、火力は過剰過ぎます。ゲージ蓄積ペースを考えながら敵の HP 残量も見なければなりません。



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 ～

Unit formation ～火力が出るパーティー編成～

以前も記載しましたが、バフデバフと「火力とループ」というのは下記のような関係を持つものとして記述可能です。

Point

- ループ攻略で中心となるのは…敵の攻撃力を下げ、味方の防御力を上げるバフデバフ
- 火力攻略で中心となるのは…敵の防御力を下げ、味方の攻撃力を上げるバフデバフ

すなわち、廻生 15 ターンミッションにおけるパーティー編成というのは、敵の防御力を下げ、味方の攻撃力を上げるバフデバフに秀でたキャラを用いる必要があるということです。

他に考えるのは敵との相性ですね。魔法耐性があるのに魔 ZONE で挑んでもちょっとやりにくいでしょ？

火力の出るキャラが誰か分からない場合は、何でも良いのでいろんなキャラでいろんなアナダンに行くなど、とにかくご自身で試してみることをお勧めします。期間限定もないのですから「今この時期にこんな場所に通ってるのは変かな…」なんて心配は無用です。好きなようになさってください。

さて、STAGE 7 では下記のようにパーティー編成しました。

- 顕現マリエル：魔法クリティカルバフ
- AS ロゼッタ：精神統一や全属性耐性デバフ
- 顕現ガリユ：杖＋知性累積バフ。そして必殺の炎獄。
- AS ミュルス：速度＋知性累積バフ。そして必殺のメタモルクロウ。
- フィーネ：冥 255 なので各種の P グラスタを持っていただきました！サキでも良かったね。
- トゥーヴァ：なんとなく？ グラスタが持てれば。

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 ～

私の時空の魔 ZONE メンバーだと、このメンバーが「火力の最適解メンバー」です。直後に AS デュナリスが SC したのでまた少し変わるかもしれないけど。

また、この高度火力インフレ期間中は「火力が出るキャラ」の順位などいくらでも変動します。

どうでも良いんだよそんなの（笑）

自分の時空だけ見ていれば、勝てます。



Point

自分の時空における「火力の最適解メンバー」をイメージしておく

勝つために必要な情報は、火力の出るキャラランキングではありません。

勝つために必要な情報は、自分の時空の中にあります。

ここでちょっと一息入れます。ページ割り振りの都合でコラムはさみませね。

★ column ★ 実戦向けの火力は匙加減？！

私は正直、戸惑いました。

はじめは私が何かバランスを見誤っていて、それでこんな状態になっているのだろうと信じようと思いました。

だって「15 ターン以内に倒す」と条件設定されているのに火力の手加減が必要だなんて…正直ピンと来なかったのです。

それでもとりあえず事実として飲み込んでクリアしてから、いろいろ試してみました。



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 ～

しかし結果は変わらず、手持ちキャラによる廻生 15 ターン攻略では途中経過で手加減が必要だという理解に至ったのです。

具体的にどういうことかと言うと、次に来る WAVE のやっかいな敵を速攻で消し飛ばすためにアナフォゲージが必要で、それを貯めようとするとう敵が倒れてしまうんです。

火力が高過ぎて（笑）

仕方なく手加減しながら苛めるようにしてゲージを貯め、トドメを刺してから次 WAVE へ進むという形になったのです。



私の時空は 2 部開始と同時に始まった火力インフレに参加せず、さまざまな強敵を非攻略サイト型戦術（旧称ループ攻略）で倒してきました。

そのような人間にとって、今回の廻生 15 ターンミッションは 2 年間待ってやっときた「火力が必要なコンテンツ」であったのです。

それでもなお、手加減が必要なのか…

何とも言えない「インフレした火力の無意味さ」を感じたものです。

じゃあここまで上がった火力にいったい何の意味があったの？

グラスタの倍率が高過ぎるのではないの？

いろいろ考えました。でも答えは見えてきませんでした。

あるいは…上がり続ける火力に「意味」を見出そうとした、私の模索そのものが間違っていたのかもしれない？

初めからインフレそのものが目的というか、インフレそのものが価値となっていて、敵と向かい合った時にどうかという側面など関係ないのかもしれない。すなわちこういうことです。

- 2 部開始とともに始まったインフレ。それによって与えられた火力に意味などない。
- その極端に大きな火力は、砂袋を叩き大きな数値を出すためだけに存在した。
- 上がる続ける火力、それは以前登場したキャラより付加価値があると示すためだけの数値だった。

もちろん火力インフレにまったく意味がなかったというのは極端すぎます。私とてグラスタを使っているのですから。

そして何よりも、ガチャによる爆死を避けやすいという大きな恩恵が火力インフレ環境下における非攻略サイト型戦術（旧称ループ攻略）にはあるのです。

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 ～

これは逃がしてはならないメリットです。
そして、私はもうほとんど結論を見出しつつあります。

今あるコンテンツをクリアできるのなら、それ以上の火力は無用の長物。
キャラ自身の魅力は別に考えるとして、火力を追うためにクロノス石を使うことはできない。

火力を重要視したと思われる高難易度コンテンツでさえ、そして低火力の代表格である fein 時空でさえグラスタを交換するだけで突破できるほど、火力インフレは進行していたわけです。

これは紛れもない事実なのですから。

廻生 15 ターンミッションは、際限なく上がり続ける火力に対して私が持ってきたイメージを増強すると同時に、自身が語ってきた「火力はキャラとグラスタによって出るもの」という文脈を補強するものとなりましたね。



[コラムはここまで。攻略レポート本文に戻ります。](#)

Haste ～実戦向けの火力でターン数を縮める～

いわゆる「砂袋相手の火力」と「実戦で用いる火力」とはまったく違います。
巷では「接待」などと呼ばれているようですが、実戦環境において、AS ミュルスだけのことを考えて5ターンもの時間が無条件に与えられるなどという状況はほとんどありません。
敵は動き、こちらを滅せんと攻撃をしてくるのですから。
そこをどうにかするのが、ゲームです。

さて、本項はちょっと記述が難しいです…。
ケースバイケースであり、時空によって違いがありますからね。
例のごとく STAGE 7 を引き合いにします。

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 ～

<STAGE 7 敵の様相>

ポイントとなるのは2者の動きの違いとゲージを貯めるための「標的」として弱い方のHPを残すことです。

WAVE 1 ギルドナとヴァレス

どちらもかなりの攻撃力を誇りますが、腕力デバフ+物理耐性バフをかけながら魔ZONE展開を行えば数ターンなら耐えられます。

2ターン目にアナフォ。ギルドナを真っ先に消し飛ばします。火属性攻撃に対応する必要が出るからです。



ヴァレスのHPをたっぷり残すため、アナフォ中にマリエルはシャイニングアローに切り替え魔法クリティカルバフを解除。

他メンバーも適当にバフデバフしたり威力の低いスキルにします。

ヴァレスの無属性全体物理攻撃が来る前にゲージを半分以上貯めつつ倒します。

Point

やっかいな行動を起こす敵を狙うのは、火力活用の基本

WAVE 2 ヘレナと合成ドローン

前WAVEで貯めたゲージを使って即座にアナフォ。合成ドローンを消し飛ばします。いきなり知性依存の魔法全体攻撃が来るためです。

残りのヘレナのHPは30%くらい残っていれば問題なし。地耐性なのでASミュルスで叩いても耐えてくれます。



ヘレナは物理耐性バフを張った後に高威力の地属性魔法を放ちますが、それまでは物理攻撃ばかり。腕力デバフ+物理耐性バフで対応できます。

つまり、ヘレナが魔法を放つ前にゲージを半分以上貯めつつ倒せば、こちらが用意するのは物理攻撃対策だけということになりますよね。

※ヘレナの盲目は無視してOK。こちらは魔法パーティーです。

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 ～

Point

撃破ターン数を節約したければ、防御で使うバフデバフを最低限に抑える

WAVE 3 ファントムとパルシファル王

前 WAVE で貯めたゲージを使って即座にアナフォ。ファントムを消し飛ばします。ころころ耐性が変わる上に魔法攻撃が強力なためです。残りのパルシファル王の HP は 30% くらい残っていれば問題なし。地耐性なので AS ミュルスで叩いても耐えてくれます。



※AS ミュルスに挑発耐性バッジを付けておけばファントムだけ狙いやすいです。敵の弱点とこちらが準備できるポイントを見極めるのも「攻略」です。

ここまでの経緯もすべて同じ要領ですが、魔法クリティカルがかかったままエクスペロージョンなどをぶっ放してしまうと、ゲージを貯めるための「標的」が倒れてしまいます。

次 WAVE のためにゲージを貯めつつ最低限のターンで倒すために、アナフォ中にシャイニングアローへ切り替え魔法クリティカルを解除しつつフレイムストライク等の低威カスキルを使って少しずつ「標的」の HP を削っていきます。

そして「ここで消えてほしい」というターンで思い切り特大スキルでぶっ飛ばせば良いのです。ちなみにパルシファル王の攻撃力は大したことないです。腕力+知性デバフと各種バフで十分耐えられます。できれば盾を構え直される前にぶっ飛ばしましょう。

Point

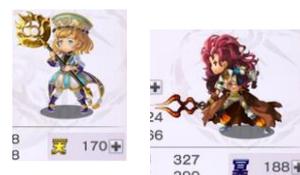
アナザーフォース中にスキルの打ち分けができると便利

補足

火力の話だと天冥値が気になりますよね。

それが原因で火力が出ないこともあるでしょう。仕方ない。

でも、ちょっと考えてみると意外と解決策があるものですよ？



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 ～

WAVE 4 魔獣王とオーガベイン

魔獣王は開幕でいきなり火 ZONE を展開してきますが、付き合う必要はありません。

WAVE 開始直後にアナザーフォースをぶっ放します。ここは手加減無用の全力総攻撃です。半分くらいゲージがあれば余裕で魔獣王は消し飛びます。



オーガベインには HP ストッパーが付いておりすぐには倒せませんが、相手の HP は低く調整されています。恐れる必要はありません。

HP をストッパーラインまで減らされたオーガベインはそのまま、「ホーリーバースト → デニス・イラエ → 炎獄 → 最大蓄積メタモルクロウ」とやれば大丈夫。簡単に吹き飛びます。

Point

重要なのは敵の HP が 0 になることであって、味方の攻撃力ではない

はい。おしまい。

2021 年 1 月現在のアナザーエデンで最高峰の火力コンテンツを突破すれば、その時空の火力ラインは合格です。他パーティーでも大丈夫だと思いますよ？

私も何か思いついたら再戦してみましよう。

小話…

謎だったのが、廻生の報酬ですよね…

生命か支援グラスタ、それ系統のバッジが多かったです。

Tweet もしたけど、それをもらっても 15 ターン撃破の助けにはならないよねと思った。

何か意図があるんでしょうかね？

個人的にはリセット+リリースの「解除の呪」が最高の報酬でした！

これにて、「★5 リリース不在問題」が解決したよね！

赤殿中のループも組み放題ってわけだ（笑）

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 ～

Sorting ～グラスタの使い分けが重要～

補足の役割を果たす項となります。
多少の天冥値の差もグラスタセットアップ
で何とかできる場合がほとんどです。
廻生に限らず瞬殺できる状況でないのなら、
その場に応じて生命や支援グラスタを使う
ことも必要です。

私の時空は基本原則として「運ゲーが必要」
「誰かが倒されている」といった状況を勝利
とはみなしませんので、注意深く敵の攻撃
から味方を守る必要があります。

普段は生命グラスタが主役ですが、今回は支援グラスタが主役でした。
力の呪、知の呪はどのキャラであっても敵全体に腕力もしくは知性デバフを打つことができる
ようになります。
廻生 15 ターンミッションにおいて、防御目的のバフデバフは最低限で済ませる必要があります。
そこに手数を割けないからね。
そこで、マリエルとガリュに腕力デバフと知性デバフを持たせることにしましたのです。
他の 15 ターンミッションでも同じですね。

火力が求められる 15 ターンミッションであると言っても、全部がぜんぶ毒ペインで埋め尽くせば
良いというわけではありません。
時として、その 1 ターンをどうにかするために九死一生を使ったって良いでしょう。
あれ、それだとクリアしたことにならないんじゃないでしたっけ？
私ふんばるを使ったことないんです…

まあ、勝って報酬を得られれば良いのでしょうか？
必要な時に必要な火力が出るなら、それは勝利ですよ。



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 ～

Afterword



火力は「出す」ものではなく、「出る」ものである。

私はずっとそう思っていたのですが、それを立証できそうなコンテンツがなかなか来なかったのです。

ぜんぶ非攻略サイト型戦術（旧称ループ攻略）で倒してこれたからね。

でもようやく火力を要求されるコンテンツが来た。この時を待ってたよ…低火力の fein 時空で検証すれば十分でしょう？

ただ、少し穴があります。

私はグラスタとキャラを揃えただけで火力が

出たと考えているのですが、下記のような可能性がありますよね？

可能性 1：グラスタとキャラを揃えただけで火力は出ない。テクニックも必要だ。

→ そうかもしれません。ならば、私の時空は非攻略サイト型戦術（旧称ループ攻略）を主力としながら、火力を出すテクニックをも獲得していることになります。それはそれでおもしろい展開になりますね♪

可能性 2：さほど高難易度なコンテンツではない。

→ これは私も少し感じました。でも、それはもともと生放送でも言っていたこと。重要なのは、公式にターン制限であったことなんです。

昨今の「火力インフレ」の対策は本当におもしろい！　そう思いませんか？

この火力インフレ、言い換えると砂袋インフレが続く限りは考察を続けます。

加えて、私個人としては夢見抑止をメイン戦略として据えていたことでクロノス石の大幅な節約に成功。爆死リスクを激減させました。火力アタッカーばかりが夢見で登場したからね。（キャラ本人の魅力は別に考えているので、それはまた別の話ですね）

さて、今回の廻生（ボスラッシュ）を一つの区切りとして良いでしょう。

火力インフレ期間の対応として構築したプレイスタイルは、すばらしい成果を出せたと思っています。

※でも、このレポートのコラムはタッチを変えて記述してるよ（笑）