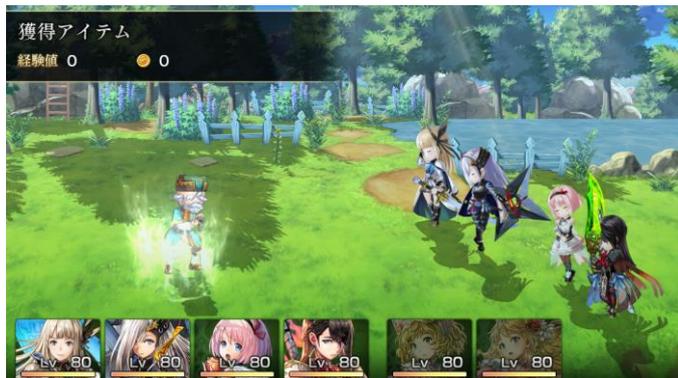


# 本気の村長からバフデバフの極意を体得する ～ 教えを活かし、第2ラウンドを完全完封 ～

## 【 Evidence Image 】



## 【 Member 】

村長の中途半端な速度に対応し、第2ラウンドも安定して戦えます。極端な長期戦を避けつつも、しっかり守れるパーティーです。

## 【 Subject 】

ミーユの VC と顕現イスカの速度デバフが大切です。ラディアスについては後述します。

## 【 Weapons and armor 】

特筆すべきことはありませんが、全員が VC グラスタを装着していることは前提条件です。私が組むループはそれなしでは成立しません。

他はアルティメットとディフュージョンフレイムに対応しやすくするために精神バッジを付けましたが、なくても良いです。

2020年2月現在、アナデン最後の強敵となっているため、ループの細部は少々矛盾するような感じで？ ぼかして書いています。

しかし、**異境武器を使っていないことだけは明言しておきます。普通の武器でOK。**

## 【 Evidence Label 】

昔の私であれば、村長の言っていることが理解できなかったでしょう。

しかし、今の私でも村長の教えは良き復習の機会となりました。

バルオキーの村長。

アルドとフィーネの育ての親。

文句なしの強者です！



## 【 Assessment 】

箇条書きにすると下記ようになりますね。

- アルティメットはミーユが、ディフュージョンフレイムはラディアスが防ぐ。
- 「本気でいくぞ！」を解除する必要はない。
- ディフュージョンフレイムを同じキャラが3連発受けても問題ない。
- アースブレイカーはペインダメージ以外ダメージ0。
- ペインを受けていようと、問答無用でエクステンペストはダメージ0。
- ペインを回復する必要はない。
- リフレク・アクアエッジは100前後のダメージ。

# 本気の村長からバフデバフの極意を体得する ～ 教えを活かし、第2ラウンドを完全完封～

上記のような状態で負けるわけがありません。

当然のことながら、第2ラウンドの話です。第1ラウンドの村長は大した攻撃力を持っていません。



## ★基礎的な立ち回り > VC 研究から派生

私のこの戦闘の場合、グラスタを含め火力を出すための装備は一切不要です。余計な被害を受けると攻撃するチャンスが減りハイプリエステスで回復しなければならぬターンが出てきます。一発でも多く攻撃を当てアナフォーゲージを貯めるために守備を固めているのですから。

古代八妖の話ではありませんが、**徹底的に火力を上げるか、徹底的にループを固めるか、どちらか**だと思います。

当然のことながら、村長の第2ラウンドに100%対応できることは大前提です。ここを火力に頼るくらいなら、第1ラウンドから徹底的に火力で攻めるほうが早いでしょう。

ラディアスはエレメントシールド、ブラッドアブソープ、クリムゾンブラスト。背水の蓄積を活用してダメージを抑え、クリムゾンブラストと翠晶の剣で回復を行います。

マナはクイーンオブハート、モンスターロ、プラクティカル。

ミーユはルーンブレイド、リトルスターズ、ハヤブサ斬り。

イスカは胡蝶の夢、神速の旋律。AF 時のみ無何有郷。

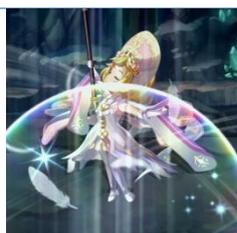
ツバメは滅魔手裏剣、双蛇脚、鬪経脈。

ハイプリエステスのオーロラフォースは使いません。

アナザーフォースを打てるのはアースブレイカーのターンとなっており、リスクなく何度でも斬ZONEの恩恵を受けながら打つことができるようになっています。



# 本気の村長からバフデバフの極意を体得する ～ 教えを活かし、第2ラウンドを完全完封 ～



## ★ヒーラーの動き > ヒーラー研究から派生

ハイプリエステスはVC回復とサナテオコルムナ1回ずつだけです。そもそも回復する必要がほとんどないループを組んでいるのです。しかしこれで安定しているとも言えます。

マリエルなしだとまた別のループが必要になりますが、ピンポイントでマリエルが回復するからこそ他の仲間が攻撃に集中できる側面があります。これは他の強敵戦でも全て共通して言えることで、**毎回のように大ダメージを受け、そのたびに回復しているとループが破綻**します。

やはりここでも火力の話へつながりませんが、マリエルのMPが切れるほど回復を必要とするループを組むのであれば、今なら火力で一気に倒したほうが良い状況でしょうね。



## ★特に注目すべきバフデバフ

まずはミーユのVC。アルティメットのターンでミーユが最後に出てきて全属性耐性35%バフをかけることでループが安定します。第1ラウンドはさほどでもありませんが、第2ラウンドのアルティメットはこれなしではほぼ耐えられないです。

次に**イスカの胡蝶の夢**。

この**速度50%デバフ**は決定的な役割を持っています。斬ZONEの中でゲージを稼ぎつつ、村長の速度を半減させます。

村長はもともと中途半端な速度を持っており、仲間が先制したりそうでなかったり、安定しません。しかしここでわざわざ全員に速度装備をさせて耐久力を落とすくらいなら、デバフ一発で先制したほうがラクです。

一方、真VCグラスタを装着したラディアスは確定で挑発を付与するため、アースブレイカーを引き付けることができます。

村長の強さは後半のアースブレイカーと、ペイン時にダメージが上がるエクステンペストでしょう。これを防ぐために、私は**ペイン以外のダメージをゼロにする**手法を選びました。

マナのプラクティカルとラディアスのエレメントシールドを用いて完璧に防ぎ切れるのです。

また、エレメントシールドはマリエルのオーロラフォース同等の効果を持っているため、ディフュージョンフレイムからイスカやツバメを守る役割も果たしました。誰かがディフュージョンフレイムを3連発で受けても余裕で耐えることができるのです。

このようにして被ダメを徹底的に抑えることで、村長のHPストッパーからの本気モードなど私のパーティーには何の脅威にもなりませんでした。

同じことを繰り返しているだけで勝てるのですから。

アナザーフォースは大して火力出ていませんけど（笑）

# 本気の村長からバフデバフの極意を体得する ～ 教えを活かし、第2ラウンドを完全完封 ～

追記しますが、村長のアースブレイカー、エクステンペスト、リフレク・アクアエッジは物理の斬攻撃です。しかし、ラディアスの斬 ZONE 下でもゼロダメージにすることができます。

ゆえに「本気でいくぞ！」で村長にバフをかけられても無視してよろしい。

どうせゼロダメージになりますし、ディフュージョンフレームとてエレメントシールドで防いでしまうのです。

村長がこちらにダメージを与えられない仕組みにしたのですよ。

村長の教えに従ってね♪



## ★運任せの戦闘をしないために > 速度事故でやり直しを防ぐ

イスカで速度を半減させてしまう以上、こちらの行動順を制御するだけで運ゲーの回避が可能です。

一応注意すべきポイントとしてミーユが最後に出てきて VC を行い、これでアルティメットを防ぐ場面はあります。

ここで速度事故が起きると大ダメージを受けてしまいますが、そのために精神バッジ等を付けているため万が一の速度事故が発生しても問題ないように準備はしていました。

同じような理屈でディフュージョンフレームのランダム性があります。運が悪いと魔法防御が低いキャラが集中砲火を浴びますが、それとて防げる準備をしてあるのです。ループが進めばマリエルが回復するため、徐々に HP が減るようなこともありません。ここでも運ゲー要素は一切ありません。

さらに、アナザーフォース直後はラディアスの累積が溜まっていませんが、これとてリフレク・アクアエッジとアースブレイカーで多少のダメージを受けるだけで、エクステンペストはゼロダメージです。アナフォの間は存在しません。ここでも運ゲー回避。

私にとって（現段階では）最後の強敵戦でした。完璧を目指したかったことはもちろん、あまりに長期に及ぶ戦闘を避けたかったのもウクアージ戦と同じです。

ZONE を使わない戦闘は古代八妖の全撃破で十分と考えたんですよね☆彡

## 【?“Run around” or “Loop” ?】

1 回のアナフォで出せたダメージは百万前後ですかね？

イスカの無何有郷とラディアスのクリムゾンブラストでクリティカルが出た時はもっと出ましたが。

ちなみに胡蝶の夢で突デバフもかかっているため、マナのモンスターもそれなりのダメージ（笑）

イスカの **innocence** は IDA メンバーと息が合うようになっているのでしょうか。



# 本気の村長からバフデバフの極意を体得する ～ 教えを活かし、第2ラウンドを完全完封 ～

# 本気の村長からバフデバフの極意を体得する ～ 教えを活かし、第2ラウンドを完全完封 ～

※こちらはアナザーダンジョン特化のコーナー。別紙扱いとなる。

<b>【 efficiency 】</b> アナダンを回るときに効率の良い手法などがあれば記載。	<b>【 data 】</b> Git や経験値等、特筆すべきデータがあれば記載。
<b>【 “purpose” or “plan” 】</b> 天冥上げや武器強化等、目的や計画を記載。	
<b>【 On the way 】</b> 道中効率化は優先順位が低いため、最下層へ。 特筆すべき内容があれば記載。	