

枢機为天網の影 (15 ターン以内) ～ 祝福を受けし火力 ～

Introduction

先日の生放送を見ると、しばらく廻生の予定はないのかな？

それで、枢機为天網の影を何か印象に残る形にしたいと思うようになりました。題して「祝福を受けし火力」

禁忌による天罰を受ける

ことなく、シャングリ・ラへ向かう。ユダは防御スキルも強いですが、挺身もあることから、火力戦で使ってみたかった。

かといって既に倒した敵をボコボコにしてもね…おもしろくないし。



Strategies ～ 退却など、戦略の放棄だ～



枢機为天網は「禁忌」の仕組みがあり、こちらの動きに応じて天罰と祝福をもたらします。4ターン撃破がやりやすいことは以前から

試して分かっていました。

ここではエレメントの禁忌に触れずに祝福を受け、かつスムーズに「構え→AF→構え→AF」と4ターン撃破する…これを実行するには、無属性かつ ZONE に適合した攻撃ができる必要があります。だから1ターンめにユダがルナティックしてるんです。

加えて、ロストラボ外典の敵であり、書きたいコラムテーマもある。

そんなわけで自然とダブルイスカを公開用パーティーにしてレポートしようってなったんですよ。

イスカ&ユダは攻撃も防御もバフデバフもできる。あとは枢機为天網に合わせて動ければ…

枢機为天網の影（15 ターン以内）

～ 祝福を受けし火力 ～

Critical ～ グラスタと武器の配備 ～



悩んだのが、敵の数やクリティカルなど、グラスタ錬成と武器のバランスです。

そういう時はいつもキャラクターのステータス画面を一つ一つ見直すことにし

ています。分かってても、見る。

これでユダのアナザーセンスによってクリティカル付与ができることを思い出したんですね。

そうすれば敵の数は武器効果に任せ、グラスタ錬成は別に振ることもできます。

後半のアナフォはバフをもらえるから火力は足りません。

Another force ～ アラネアツェペシュ ～

今回のアナフォは忙しかったですね。フロント4名が全員3種のスキルをアナフォ中に使い分ける必要があり、早期にバフデバフを打ち込む必要がありました。



って…、この方向の「火力の出し方テク」っぽいというか、その系統の話は紙面都合で割愛します。

枢機为天網の影（15 ターン以内）

～ 祝福を受けし火力 ～



そんなことより、ここはとにかくユダのアラネアツェペシュとシャングリ・ラが見たかったんです。地を疾走する斬撃が、放たれる鋭利な武器が、最高にかっこいい！

特にアラネアツェペシュのエフェクトは全スキル中トップクラスに気に入ってます。

しかもただ打つだけじゃなく、アラネアツェペシュが意義を持ち、それで「火力を出して勝てる」ように持っていきたかった。

ユダの斬撃とともにアナザーゾーンがかかり、ミラ、イスカ、アルドが次々と各種バフデバフを打ち込みつつ、ユダもフェア・トラウムで支援。それからシャングリ・ラで斬耐性をもデバフしていく。

だって、ロストラボ外典のイメージにはユダの背後にある武器があるわけですよ。あれを使って枢機为天網を倒すの熱いですよ。ユダは声もいいしね。

何度も何度も同じやり方で戦いたくなるような、自分が見て「良い！」と思えるような、そういう戦闘を続けていきたいと思ってます。

★Column★ ～イスカ VS イスカ、どっちが強い？～



Twitter で話題になってた Tier 表というの？

私はその言葉を知らなくて、初耳でした。ランキング表といった意味でしょうか。ちょっと影響されて先日、攻略サイトアルテマのキャラ評価を久しぶりに見に行きました。ああいうのたまに見るとおもしろいよね。昔はねー…ああいったキャラ評価表を見ていて、私はあまり良い気分にはならなかったんです。

枢機天網の影（15 ターン以内）

～ 祝福を受けし火力 ～

でも、今は感じ方が変化しているんですよね。Twitter で話題になっている当時は言葉がまとまらず何も Tweet できなかったのですが。あってもよいと思いますよ？ Tier 表。

ただ、「自分の推しキャラが弱い扱いされた人の気持ち」には共感できるものがあります。

私もそれでフィーネやサキがずっと弱い扱いされてきて、複雑な心境を抱えていました。

そういうのもあっ

て、いわゆる「最新攻略情報」の類から離れ、「自ら創る攻略」にプレイスタイルがシフトしていった側面があったとも言えましょう。

Tier 表を見ても複雑な気分。肝心の攻略は自分で考えたほうが手っ取り早い。結果として、あの類の情報は私にとっては「縁がない情報」だという結論が早期に出ちゃったよね…。



重要なポイントは、【私が Tier 表を盲信し、強キャラに拘っていたなら、いつまでも倒せない強敵が多く発生しただろう】というコンテキストです。

言い換えると、【自分の場合、Tier 表を盲信すると敗戦の原因になる】というのが、私の認識なんです。

他の時層はどうか分かりませんが、私の場合、これは疑いようのない事実と言える。

だからね…いわゆる Tier 表というのは、そーんなに真剣に閲覧・検討するものじゃないと思ってるんだよね。

でも決して悪いものではないと思う。Tier 表があると夢見への意気込みに繋がるでしょ？ 起爆剤とでもいうの？ アナデンというゲームを間接的に応援できる側面さえあると私は思っています。捉え方と使い方ってやつですよ（笑）

枢機为天網の影（15 ターン以内）

～ 祝福を受けし火力 ～

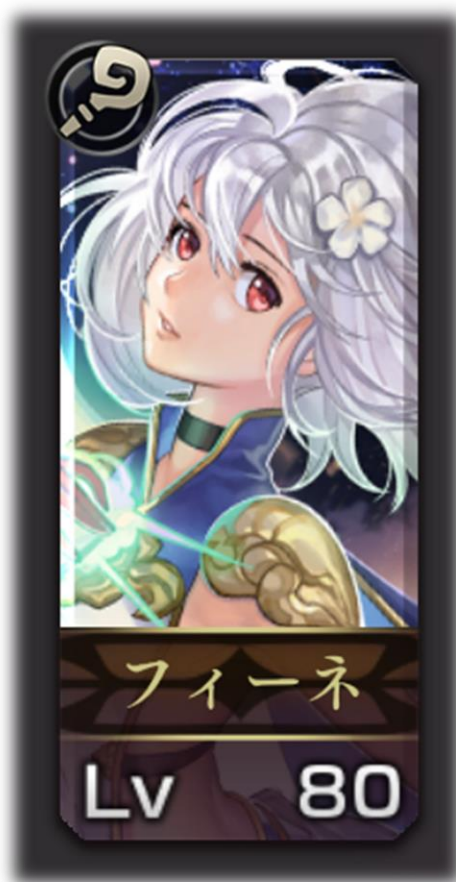
でも、キャラランキング表作成
そのものがおもしろいのかも
ね？

ならばいっそのこと、全ての強
敵に対して、一つ一つ Tier 表
というのはいかがでしょう？
その後の継続的な更新作業も
含めて。それなら「全ユーザー
に当てはまる Tier 表」では？

でも…願わくば、私がリヴァイアサンで大苦戦している4年前に、そういったものがあれば良かったな…



Afterword



とりあえず強敵戦のレポートはここでいったん小休止
としましょうか。刀君と女の子は驚き要素の一つだと思
うから。でもいきなり気が変わるかもしれないけどね？

さて、相変わらず細かい攻略法については何も書いてお
りません。2022年4月14日時点であれば、あるいは雷
ZONEでも攻略できるかもしれないよ？

アナデンって攻略法を細々書いてもすぐに塗り替わる
んですよね。2部期間中のように数カ月間も強敵が登場
しない時期であれば話は違ったけど、今はそうではあり
ません。

それに加えて、なんと言っても「**グラスタ集め**」があり、
それにはけっこうな時間がかかります。他にも細々とし
た装備とかがある。

つまり、ある時点における攻略法“A”を実施するために
数ヶ月の時間を要し、その数カ月間で攻略法“A”はアプ
デによって攻略法“B”へと、容易に書き換えられてしま
う…そういう状況下にあると私は認識しています。

先日5周年を迎えたアナデンには多くの新しいユーザ
ー様が来訪していることでしょう。その方々が枢機为天網の影を攻略する頃には、晶 ZONE での 2
ターン撃破が最適解かもしれませんからね。

枢機为天網の影（15 ターン以内）

～ 祝福を受けし火力 ～

そんなこんなで、私の強敵戦レポートも2部結戦役を境にその様相を変えてきました。

私のような「アナデン婆さん」が新しいユーザー様にやたらと先輩風を吹かせまくっているのは、そもそも、みっともない行為であると考えていることもありますね。

ほら、コロナ禍でアウトドアが流行し、キャンプ場で「教えるおじさん」が問題視されているというニュースがあったでしょう？ あれですよアレ（笑）

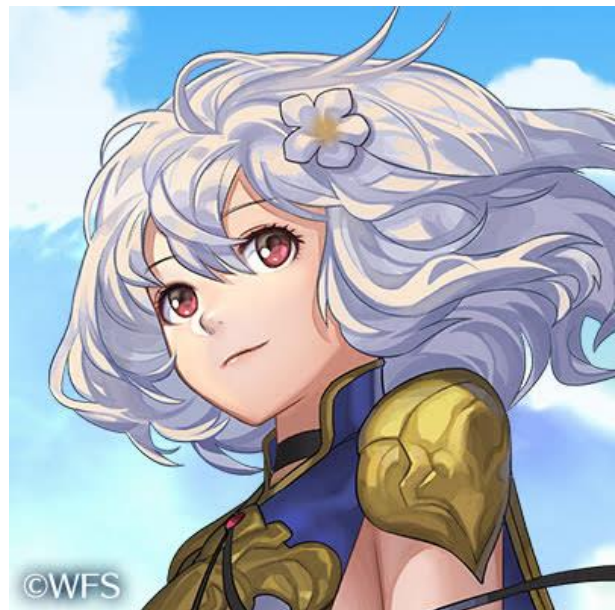
私もこの5周年を機に、自分がアナデンを始めた頃を思い出し、今一度…いや何度でも「推しキャラ道」を見つめ直していきたくて考えています。

それがあってこそその fein 時層オリジナルの攻略が創られてきたわけですし、そういったプレイスタイルは今後も変わりません。

いや…なんかキメちゃってるよーこの人…これ年取ってから読み直して毛布引っ被るやつww

まあでも、推しと共に見る夢のお話。

これくらいがちょうどいいのかもね♪



紙面余ったのでおまけ。ミラ・マクスウェルのハイアーザンスカイは使えますよ。

登場当初は本人火力が出ないから大して注目されていなかったけどね。

天 255 のミラは私の時層で大活躍しております！