

無貌の討伐を神頼みにしない！

～ ランダム行動の強敵に潜む「運要素」を撃破する ～

Introduction —

そもそも、運ゲーとはどういう状況なのでしょう？

- 例えば開幕で唐突なる圧壊が来たらアウト。
- 例えば ZONE を張るため VC したターンに貫通する悪意 2 連発が 1 キャラに集中したらアウト。

意気揚々と向かったら開幕で唐突なる圧壊をくらい、

次は貫通する悪意 2 連発が 1 キャラに集中してしまい、

3 度目の正直でまた唐突なる圧壊をくらう…

さて、それでは今回はこの「運ゲー」にスポットを当てて記事をまとめます。



Summary —

どんな敵でもそうですが、どのキャラを使うかよりどのように対処するかという方向から先に考えます。要求が全て満たせるなら、ZONE なしとかそういう問題ではなく、さまざまなパーティーで倒せます。

ただ、無貌の場合は一応周回コンテンツですから、ゲージを貯めやすい ZONE が現実的かもね。過度な長期戦も連続すると疲れちゃいます…

- AS フォランの突 ZONE だとキャラ取得の敷居は低いですが、HP ストッパーを割るタイミングを見極めるのが少し難しいです。
- ラディアスの斬 ZONE だとキャラ取得の敷居は上がりますが、斬キャラの攻撃力も高いので長期戦になりにくく、HP ストッパーを割るのが簡単です。

無貌の討伐を神頼みにしない！

～ ランダム行動の強敵に潜む「運要素」を撃破する ～

| 無貌の行動 | 運ゲーポイント |
|--------|------------------------------------|
| 迎撃 | 無貌がこちらの得意属性で迎撃しようとしても、困らないようにできるか？ |
| 精神砕き | 混乱させられても、無事にリカバリーできる体制が整っているか？ |
| 見えざる斬撃 | 攻撃属性をちゃんと確認して、対処方法を知っているか？ |
| 唐突なる圧壊 | 先制攻撃で気絶しても、次のターンで困らないようにしてあるか？ |
| 貫通する悪意 | 連続攻撃を受け流せるバフデバフを常に準備できているか？ |
| 歪みの障壁 | 無貌が守備体制に入っても、次のターンで困らないようにしてあるか？ |

【TerraNiVium との比較（ここでは肝要な部分のみ）】

| | |
|-------------|----------------------------------|
| 無貌 | 物理攻撃が強力・気絶と混乱への対処が必要・HP ストッパーの存在 |
| TerraNiVium | 魔法攻撃が強力・多彩なバフデバフ・最大 HP-1 ダメージが脅威 |

無貌は状態異常と HP ストッパーへの対応。

TerraNiVium はバフデバフへの対応。

2体とも学べることの多い、良い実戦事例だと思います。

特に TerraNiVium は火力ワンパン以外で倒せる方法がないと言われているようですから、これとの比較を後ほど「運ゲー」という観点から詳しく記述します。

Party —

いろんなパーティーが考えられます。実際に私もそうしていますが…

紙面に限りもあるので、手軽に 100%勝てるパーティー例としてみましょう。




- **フロント**：顕現マリエル、ソフィア、顕現イスカ、ラディアス
- **サブ**：AS シェイネ、AS ツキハ（それなりに火力のある斬キャラならどなたでも良いですが、ここでは AS ツキハとしてみます）

無貌の討伐を神頼みにしない！

～ ランダム行動の強敵に潜む「運要素」を撃破する ～

顕現マリエル

| | |
|---|--|
|  | <p><u>スキル</u>： キュアリーフ・ホーリーバースト・無垢の揺り籠</p> <p>特に注意する<u>装備</u>：混乱耐性バッジ</p> <p>特に注意する<u>グラスタ</u>：MP消費減・テストメント</p> |
|---|--|


【この装備の理由】

- 状態異常回復ができるキャラが混乱したり気絶した時点で運ゲーとなります
- MP消費を抑えればフロントに立ちっ放しで延々と回復役ができます
- テスタメントはASシェイネと交代した時に彼女へバフを引き継ぐためです

【ポイント】

- テスタメントがあってもHPストッパーを割るとき以外にマリエルが下がることはできません。状態異常回復ができないターンの発生＝運ゲーのはじまりです。
- マリエルが他キャラと交代することもできません。交代したキャラが混乱したらアウトです。

ソフィア

| | |
|---|--|
|  | <p><u>スキル</u>： テリオスマズニ・ヒュプノツェクリ・イヒニスマズニ</p> <p>特に注意する<u>装備</u>：混乱耐性バッジ</p> <p>特に注意する<u>グラスタ</u>：MP消費減・テストメント</p> |
|---|--|

【この装備の理由】

- マリエルより先に動く可能性があり、かつテリオスマズニが極めて重要なバフであるため、混乱するわけにはいきません。
- テスタメントはギルドナなどと交代した時にバフを引き継ぐためです。


【ポイント】

- テスタメントがあってもHPストッパーを割るとき以外にソフィアが他キャラと交代することはできません。交代したキャラが混乱したらアウトです。
- マリエルとは異なり下がるだけなら可能です。1ターン下がっても運ゲーは発生しませんが、それなら通常攻撃の1発でも無貌に当てたほうがはるかに有意義です。

無貌の討伐を神頼みにしない！

～ ランダム行動の強敵に潜む「運要素」を撃破する ～

顕現イスカ

| | |
|---|---|
|  | <p><u>スキル</u>： 胡蝶の夢・無何有郷・神速の旋律</p> <p>特に注意する<u>装備</u>：なし</p> <p>特に注意する<u>グラスタ</u>：錬成 MP 快癒力</p> |
|---|---|

【この装備の理由】

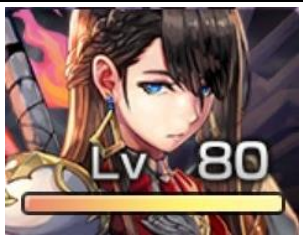
- イスカの MP が切れたら胡蝶の夢を使えないため、運ゲーとなります。しかしバフが十分であることを条件として、下がるだけなら可能です。そこで1ターンで MP を全回復できる錬成 MP 快癒力を付けています。
- 胡蝶の夢で速度デバフすることで運ゲーを断ち切っています。ラディアスが無貌より先に動ける速度ではないため、精神砕きが続くとエレメントシールドが切れる可能性があります。無貌より先にラディアスが動けるからこそ、このパーティーは運要素なしで100%勝てるのです。
- 同じ理屈で神速の旋律も運ゲーの防止に有効です。しかし胡蝶の夢で攻撃を当てながらのほうが効率は良いでしょう。これは好みですね♪
- イスカがマリエルを追い抜く可能性はないため、混乱してもリスクはありません。確実にマリエルが回復できます。

【ポイント】

速度バフデバフができるなら他キャラでも運ゲーなしの立ち回りが成立します。

しかし、潤沢な MP を持って一撃が重く、速度がマリエルを超えない斬キャラとして、私の時空では顕現イスカが適任です。

ラディアス

| | |
|---|---|
|  | <p><u>スキル</u>： エレメントシールド・クリムゾンブラスト ブラッドアブソーヴ</p> <p>特に注意する<u>装備</u>：デアクシフォス・気絶耐性バッジ</p> <p>特に注意する<u>グラスタ</u>：MP 消費減</p> |
|---|---|

【この装備の理由】

- 唐突なる圧壊が連続でマリエル、ソフィア、イスカに落下すると運ゲーとなるため、気絶耐性バッジを装着したラディアスが引き付けます。
- ラディアスがマリエルを追い抜く可能性はないため、混乱してもリスクはありません。确实

無貌の討伐を神頼みにしない！

～ ランダム行動の強敵に潜む「運要素」を撃破する ～

にマリエルが回復できます。

- MP 消費を抑える最大強化されたデリアクシフォスと MP 消費減グラスタにより、クリムゾンブラストが打ち放題です。火力も高いため過度な長期戦を防げます。ただし、エレメントシールドが余裕をもって張れているという条件付きです。

【ポイント】

イスカが無貌の速度をデバフし続けるため、ラディアスのエレメントシールドが切れることはありません。

ラディアスは気絶することがなく、混乱してもマリエルが次ターンに回復するからです。

そして、ラディアスは無貌より先に動き、エレメントシールドは確実に間に合います。

加えてテリオスマズニを持つソフィアも混乱しないため、常に鉄壁の0ダメージを維持できます。

この関連性こそが運ゲーを断ち切っているわけです。

AS シェイネ

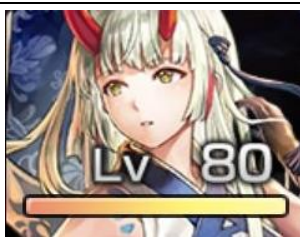


スキル、装備、グラスタに制限はほぼありませんが、ある程度の火力が出るようにしておきます。

ポイントは HP ストッパーを割るために AS シェイネの VC であるクリティカルバフを使うところ。後述もしますが、無貌が怒った次のターンでアナザーフォースを打てるのがもっとも簡素な立ち回りです。

マリエルとソフィアが下がりつつ、イスカとラディアスが確実に無貌の HP ストッパーを発動させます。

AS ツキハ



スキル、装備、グラスタに制限はほぼありませんが、ある程度の火力が出るようにしておきます。

ある程度の火力を出せるキャラなら誰でも良いですが、AS ツキハは適任だと思いますね。

クリティカルバフが強力で、いとも簡単に高い火力を出せるからです。

無貌の討伐を神頼みにしない！

～ ランダム行動の強敵に潜む「運要素」を撃破する ～

★column★

顕現武器で残念な性能ってあるの？



去年に連続実装された顕現。昔のキャラが再度活躍できる素晴らしいイベントでしたね。

さて、この中で「残念な性能の顕現武器」はあるのでしょうか。

先に私の見解を述べると「それは敵と味方の状況次第としか言えない」ということになります。

例えば残念と言われている(？なぜ？)、顕現イスカは典型例だと思います。

私の時空において、周回するのに現実的な範囲かつ無貌に100%勝つための立ち回りを展開するには、顕現イスカがどうしても必要でした。

昔から私はこんな経験ばかりしていますね。

どこでどんな性能が輝くことになるのか分からないのですからね？

キャラ性能の評価は慎重に。

これが私のプレイスタイルです(この言い回し気に入った♪)

Basic —

無貌の注意点は「開幕時」と「HP ストッパーが発動する前後」です。まずはここから各シーンに分けて詳説します。

——<開幕時>——

開幕時の布陣

フロント：顕現マリエル、ソフィア、顕現イスカ、ラディアス

サブ：AS シェイネ、AS ツキハ

即座にアナザーフォースでまずバフデバフを張り尽くします。開幕と同時に唐突なる圧壊が来たらまずアウトと考えていいからです。これを運ゲーにしないためにゲージが必要です。

注意すべきは無貌の属性迎撃。例えばフロントに水属性攻撃キャラがいて、かつ無貌が水属性迎

無貌の討伐を神頼みにしない！

～ ランダム行動の強敵に潜む「運要素」を撃破する ～

撃を張ってきた場合はアナザーフォースのコマンドに十分注意を払います。目的はバフデバフを張り尽くすことですから、丁寧にコマンドを選択して該当属性のキャラは無属性か通常攻撃とします。

上記のメンバーの場合、具体的には下記のようにします。

1. 顕現マリエル、ソフィア、顕現イスカ、ラディアスによる開幕アナザーフォース。これによって何が来ても問題ない。
2. ラディアスはいったん下がる
3. 再度ラディアスが上がり直し、斬 ZONE を展開する

こうすれば運ゲーせずに ZONE 展開ができます。

しかし、2ターン目でテストメントを使い他キャラと交代するのはダメです。下記のリスクがあるからです。

- 交代したタイミングで前に出たキャラが混乱すると、ラディアスが上げられなくなります。
- マリエルは下げられません。混乱が来て無貌が風迎撃を張り、イスカが属性攻撃を無貌に放てばアウトです。
- ソフィアもテリオスマズニが貯まり切るまで下げられません。ラディアスがいない状態でソフィアが下げれば全属性バフが半減するリスクが生まれるだけでなく、イスカの速度デバフさえ切れる可能性があります。ラディアスがいないということは、唐突なる圧壊を連発で受けて気絶し続けるキャラが出るということです。これもアウト。
- イスカは下げられますが、確実に下げられる保証がありません。ラディアスがいない状態で唐突なる圧壊が来るからです。その次のターンに誰かがまた唐突なる圧壊を受ける可能性もあります。これもまたアウト。
- そもそもラディアスが下がってよいのは1ターンのみです。2ターンに及ぶと唐突なる圧壊の当たり所によってはバフデバフが切れるリスクがあります。もはやこの時点でアウトなのです。

基礎の部分さえ分かればパーティーを変えても活かせますよね？

だから「キャラじゃないのですよ」といつも私は言っているわけです。



あと、テストメントがあるから誰でも交代できるというわけではありません。

無貌の討伐を神頼みにしない！

～ ランダム行動の強敵に潜む「運要素」を撃破する ～

特にこの開幕時は斬 ZONE を展開できないだけでなくラディアスがフロントにいないために唐突なる圧壊を安全に受けられるキャラがいなくなることになります。

何のために盾キャラを入れて先制気絶攻撃を引き付けているのでしょうか。

そして次の無貌の行動次第ではそのまま運ゲーへ突入するでしょう。

ここまで状況が悪化したら、もう負け戦です。

——<HP ストッパーが発動する前後>——

このインフレの中、無貌の HP ストッパー後を削り切る火力を出すのは簡単です。

ゆえに確実にストッパーを割れるかどうか重要なポイントとなります。

ここでは HP ストッパーが発動する前後に絞って詳説します。

HP ストッパーが発動する直前の布陣

フロント：顕現マリエル、ソフィア、顕現イスカ、ラディアス

サブ：AS シェイネ、AS ツキハ

ここが運ゲーかそうでないかの境目です。

そして**極めて重要かつ、無貌戦で最も美しいシーン**。

以下、**4つのフェーズ**に分けて詳説します。

●第1フェーズ：AF ゲージを満タンに！

まずはアナザーフォースのゲージを満タンにしてから、無貌の HP ストッパー発動ポイントぎりぎりまで削りましょう。

HP ストッパーが発動するまでの間合い（無貌の HP 残量）をより図りやすくするために、AS シェイネの VC を使うのです。

●第2フェーズ：チャンスを伺う！

| | |
|--------|---|
| 顕現マリエル | 無垢の揺り籠を連発しつつ様子を見るか、精神砕きが来たらキュアリーフ |
| ソフィア | テリオスマズニを連発しつつ、たまにイヒニスマズニでパーティーの腕力を上げておく |
| 顕現イスカ | 神速の旋律をかけつつ、胡蝶の夢も当てておく |
| ラディアス | エレメントシールドを連発しつつ、たまにブラッドアブソーヴを当てておく |

この体制で無貌が 火 風 以外の迎撃を張り、かつ歪みの障壁・精神砕き以外の行動を取った時がチャンスです。次へ移行します。

無貌の討伐を神頼みにしない！

～ ランダム行動の強敵に潜む「運要素」を撃破する ～



ここで待てないから運ゲーになるのです。
無貌のランダム性を逆に利用してやりましょ
う。
こちらの都合の良い行動を取るまでバフデバ
フを盛り盛りにして機会を伺う、完璧な立ち
回りです。

HP ストッパーが発動するターンでは無貌は迎撃してこないと思うので（試したことがないです）、無貌が 火 風 の迎撃を張っていても第3フェーズへ移行しても良いかもしれませんね。

しかし、渾身全力の無何有郷とクリムゾンブラストを当ててからやっと無貌が怒ったシーンも見
たことがあります。

顕現イスカとラディアスの速度事故も懸念されるため、やはり無貌が 火 風 以外の迎撃を張る
タイミングまで待った方が賢明でしょう。

歪みの障壁もダメです。無何有郷とクリムゾンブラストが通らなくなるため第3フェーズへ移行
できません。

精神砕きは混乱しなければ良いですが、イスカとラディアスが混乱していたらそもそも攻撃でき
ませんし、HP 最大時強化グラスタを使っている場合に無何有郷とクリムゾンブラストの威力が落
ちてしまいます。これが来ても様子を見た方が賢明です。

●第3フェーズ：無貌を怒らせる！

| | |
|--------|----------------------------|
| 顕現マリエル | AS シェイネとチェンジ（クリティカルバフをかける） |
| ソフィア | AS ツキハとチェンジ |
| 顕現イスカ | 無何有郷 |
| ラディアス | クリムゾンブラスト |

極めて重要なターンであり、**失敗は許されません**。確実に HP ストッパーを割り、無貌を怒らせる
必要があります。

この腕力バフ+クリティカルバフが付いた無何有郷とクリムゾンブラストを叩き込む1ターン
で無貌の HP ストッパーが発動しなければ、**次のターンから運ゲー**となるからです。



私はこのターンが一番お気に入りです！
いかにもイスカとラディアスらしい、スマート
で美しい剣技を見ることができます。

狙い澄まして「そこだ！！」とクリムゾン
ブラストを当てる**テクニカルな一瞬こそ、完全完
封の美しさ**です。

無貌の討伐を神頼みにしない！

～ ランダム行動の強敵に潜む「運要素」を撃破する ～

●第4フェーズ：トドメのアナフォです！

AS シェイネ、AS ツキハ、顕現イスカ、ラディアスにて、フルゲージのアナザーフォースで無貌にトドメをさします。

このパーティーなら無貌が怒った後の行動にある程度持ち堪えることも可能ですが、長くは持ちません。

完璧に対応しようとするればその分ヒーラーやサポーターが必要となり、無意味に戦闘が長引きます。

とは言ったものの…この火力だけが続々と上昇するインフレ模様ですから心配しなくて良いのです。



1500万くらいでしょうかね？ 簡単に出る火力です。

私のこのパーティーとて運ゲーを100%防ぎたいだけであって火力重視の組み合わせではありませんし、そもそも攻撃グラスタは中途半端だったりします。

特にアナザーフォースはインフレが激しい部分ですしね。

いずれにしても、「ランダム行動だから運ゲーを甘受しよう」というのはできる限り避けたいんですよね。勝った気になれないと言いますか…

きちんと勝つためなら、腰を据えて待つ。これが私のプレイスタイルです。

無貌の討伐を神頼みにしない！

～ ランダム行動の強敵に潜む「運要素」を撃破する ～

★column★

ランダム行動の敵にループは作れるの？



ランダム行動の敵について記述する時、いつも慣例や慣用を取るか違和感のない言葉を取るかで迷います。

結論から言うと、ランダム行動の敵に文字通りのループは作れません。

しかし、アナザーエデンというゲームの話のするときにつまらない言葉の定義にギシギシこだわってもね…笑いのネタとするにしても寒すぎます。

ゆえに乱暴にループは作れますと言っちゃっても良いと思ってますね。

だいたい同じような動きの繰り返しだから。

ランダム行動の敵はどうしても運ゲーのイメージが付きまとうんですよ。

長年「子夜のサンドリヨン」がない状況でメルヴィルレーヴが存在していた影響や印象があるからでしょう。

Healer —



ヒーラーは顕現マリエル。

彼女のサンクチュアリは素晴らしい顕現武器であり、私はこれを待ち続けていました。

無貌に限らず、今回の強敵であるクダンや氷獄鬼も顕現マリエルで倒しています。

工夫次第で MP が切れることもなく、フロントにいたまま回復し放題。本当に強い！

上記でも記載しましたが、今回の無貌戦では顕現マリエルのスキルにオーロラフォースはセットしていません。

普段はキュアリーフと無垢の揺り籠を使い、アナザーフォースにはホーリーバーストで参加します。魔法クリティカルバフ付きでなかなかの威力ですし、これを生かしていきましょう！

無貌の討伐を神頼みにしない！

～ ランダム行動の強敵に潜む「運要素」を撃破する ～

Point

——<マリエルはヒールに集中>——

オーロラフォースは強力な防御スキルですが、2 ターンで持続も短いです。マリエルがこの持続の短いオーロラフォースで味方を守りながらキュアリーフや無垢の揺り籠もやるという立ち回りそのものが、この無貌戦では無理があるのです。

言い換えるとそのようなことをやっていると運ゲーです。オーロラフォースが切れたら守り切れないということなのですから。

また、マリエルがキュアリーフ・オーロラフォース・無垢の揺り籠というセッティングだとアナザーフォースもやりにくいいため、HP ストッパーに至るまでに無駄な時間がかかります。(運ゲーのためマリエルは下がれません！)

で、そこで火力を上げようとするでしょう？ マリエルにテストメントを付けますよね？ いざアナフォをぶっ放そうとチェンジします。そして、無貌が精神砕きをやってくる。交代したアタッカーが混乱してしまう…

このような状態である限り、いつまでたっても運ゲーです。

そして「火力が出るキャラがいないと確実に倒せません」という、TerraNivium や赤殿中のときのような結論へ至るわけです。

もっとも、これはいつもの強敵登場時における恒例行事なんですけどね？

Buff & Debuff —



そもそも強敵を倒そうとパーティー編成をする時、私は「キャラ」を軸にして考えません。

そうではなく、必要なバフデバフは何かという視点で考えます。

私が理想とする美しい戦いというのは、不足を戦略で補った上で完璧に倒すプロセスにあります。

これが私にとってゲームを楽しむということだよ。

例え話をしましょう。

「この物理攻撃がうざい斬弱点の敵を倒すには、シオンとシグレが必要だ！」ではないんです。

この考え方、やりにくいくないですか？

じゃあシオンとシグレがいないと勝てないってことですか？

無貌の討伐を神頼みにしない！

～ ランダム行動の強敵に潜む「運要素」を撃破する ～

これはもう昔からですが「どのキャラが必要か」というキャラを軸にしたパーティー編成には常々疑問を感じておりました。

私はこの類の考え方をした試しがありません。

そうではなくて、私は「この敵を倒すには腕力デバフと物理耐性バフが欲しい。かつ斬であれば理想的だ」と考えるのです。

まずはそこから出発し、改めてキャラを眺めていきます。

「腕力デバフと物理耐性バフ…あと斬…」と考えながら、キャラクターたちを見ていく…。

この考え方であれば、シオンとシグレがいなくても、ギルドナとアルドがいるとなりますよね。

Point

——＜守りから考え、次に攻めを考える＞——

それでは、具体的に無貌戦を見ていきましょう。

必要なのはどんなバフデバフでしょうか？

まずは守備から考えます。RPGはHPがゼロになればゲームオーバーにはなりませんので、守れば勝てるからです。

【守りに必要なバフデバフ】

- 全属性（晶属性）耐性バフ+物理耐性バフ（これが不十分なら腕力デバフ）
- 速度バフかデバフ

これを満たすのが、顕現マリエル・ソフィア・顕現イスカ・ラディアスです。

【攻めに必要なバフデバフ】

- 腕力バフ
- クリティカルバフ
- 速度バフ
- （その他、余裕があれば確定ペインや斬耐性デバフ等々）

これを満たすのが、ソフィア・顕現イスカ・ラディアス・ASシェイネ・ASツキハです。

【守りと攻めのバフデバフを補う諸要素】

- 混乱と気絶の耐性バッジ
- 各種グラスタ
- （その他、ステータスが上がる装備等々）

このようにしてパーティーを組み上げていくのです。

まず強そうなキャラを探すのではなく、必要なバフデバフを持つキャラを手持ちから探してくるのです。

無貌の討伐を神頼みにしない！

～ ランダム行動の強敵に潜む「運要素」を撃破する ～

それでどうしても満たせなければ、待つなり代替手段を考え直すなりすれば良いでしょう。

注目すべきバフデバフは速度ですかね。

ラディアスはどうしても速度が遅いため、無貌に先制できないことが多いです。

しかしラディアスには無貌の唐突なる圧壊を引き付け他メンバーが気絶しないよう守る役割があるため、混乱防止バッジを付けられません。

するとどんなことが起きるかと言うと、無貌に精神砕きを連発され、ラディアスが混乱しっ放しになり、いつまでもエレメントシールドを張れないという事態が起きるわけです。

こうなるともう運ゲーですよ。

それを防ぐために速度バフかデバフが必要です。

ラディアスに速度系の装備かグスタを盛る手もあるのですが…そうすると今度は MP 枯渇に悩まされるようになります。

ラディアスを下げたしまうと気絶で運ゲーになってしまい、まず第一にクリムゾンブラストを放つ余裕がなくなります。

そうすると、無駄に時間をかけた超長期戦に陥るわけです。

効率良く守ることで、効果的に攻める。

これによって無理なく周回できる戦闘が可能となります。



以上、火力が必要なのは、どうしても**敵の動きに対応できない**、もしくは現実味がないほど難しい場合のみ。これが私のバトルスタイルです。

と言いますか…こうしないと、毎月毎月インフレ夢見を追いかけなければならない状態になりませんか？

Gamb ling —



運ゲーの代表選手であったメルヴィルレーヴとミミちゃんは★5リセットが味方側に与えられていなかったために運ゲーになっていたわけですが、今回の無貌は対処手段がちゃんと実装されています。

また、TerraNiViumも同じことが言えます。すでにマナがいるのですから、速度デバフに対処できれば良いわけです。

今回のレポートの主題は「**The 運ゲー**」ですから、まずは TerraNiVium と比較しつつ改めて詳しく見てみます。

無貌の討伐を神頼みにしない！

～ ランダム行動の強敵に潜む「運要素」を撃破する ～

比較用：TerraNiVium の運ゲーポイント

| TerraNiVium の行動 | 運ゲーポイント |
|---|---|
| 「Kuiper belt」 物理耐性バフ+知性デバフ(効果は大：3 ターン) | こちらが知性デバフされても回復できる手段は用意できているか？ もしくは知性デバフされてもダメージを与える手段は用意できているか？ |
| 「Damocloid」 全属性耐性バフ+腕力デバフ(効果は大：3 ターン) | こちらが腕力デバフされてもダメージを与える手段は用意できているか？ |
| 「Gammaray burst」 全体：1500 固定ダメージ+敵味方全てのバフデバフを解除 | バフデバフが敵味方全て解除されても、即時バフデバフを張り直す体制を構築できているか？ |
| 「Absolute zero」 全体：水属性魔法+ペイン | 高威力の攻撃から味方を守るバフデバフを常に用意できる体制となっているか？ |
| 「Graviton」 単体：キャラ1体の最大HP-1の分だけ固定ダメージ+速度デバフ(効果は中：3 ターン) | TerraNiVium が動く前に常に味方のHPを最大の状態に維持できるか？ 加えて速度デバフされたキャラを逃がすなどのケアが即座にできる体制となっているか？ |

率直に言うと、TerraNiViumの方が運ゲー要素を取り除くのが難しいです。

無貌と違ってこちらに腕速知デバフがかかるため、パーティーの動きに支障が出るからです。

次は無貌の運ゲーポイントを詳しく見ていきましょう。

●火 水 地 風 雷 陰 に対する迎撃

ターン開始時にランダムで入れ替わるため、それを見ておくだけで反撃されずに済みます。こちらに都合の悪い迎撃属性なら何かしらバフでも張る機会にすれば良いですし、通常攻撃でも良いでしょう。対応は難しくありません。

しかし、無貌のHP ストッパーを割るタイミングで該当属性の迎撃を張られると少々めんどろ…と言いたいところですが？

改めてバフデバフを張り直して機会を伺えば良いのです。

言い換えると、チャンス待ちが1ターンもできないようなパーティー編成や立ち回りは運ゲーやっているとということです。

ちなみに無貌のストッパーラインまでの残りHPとこちらの火力のバランスをきちんと計れているのであれば、迎撃の該当属性で攻撃してしまっても良いでしょうね。たぶん。

でも危ないからこっちの路線はやらないほうがいいかな？

無貌の討伐を神頼みにしない！

～ ランダム行動の強敵に潜む「運要素」を撃破する ～

私はその気になればいくらでも待てるようにしてあるので試したことないです。

●精神砕き 全体：2,000固定ダメージ+混乱付与

私は混乱して良いキャラとそうでないキャラで分けることによって対応しました。

混乱して良いキャラの条件は、マリエルより確実に速度が遅いキャラ、またはマリエルより早く動く可能性があるなら属性攻撃を持っていないキャラです。

混乱したキャラが無貌の属性迎撃へ向かって該当属性で攻撃した時点でゲームオーバーとなります。

私の場合フロントでヒーラー、サポーター、アタッカー、ガーディアンと布陣を敷いたため、必然的に混乱しても良いキャラというのはサポーターとガーディアン、もしくは速度の遅いアタッカーということになります。

●見えざる斬撃 全体：昌属性斬攻撃

特色のある技ではありません。

また、分かりにくいものの無貌の攻撃スキルは精神砕きと迎撃以外、全て晶属性物理攻撃なのでオーロラフォース系で軽減可能です。

●唐突なる圧壊 単体：昌属性打攻撃+気絶付与（先制扱い）

ベルトランやラディアスの速度が無貌よりかなり高い場合、シルトシュトースやブラッドアブソープが唐突なる圧壊に先制できることがあります。実際どのくらい速度が必要なのでしょうね？もっとも、それが分かったところで私の勝敗に影響はありませんが。

さて、この圧壊を至るところに落とされては困ります。たまになら大丈夫ですが、例えばサポーターへ連続ヒットするとこちらの耐性バフが切れるという最悪のケースが想定されるからです。私はガーディアンに気絶耐性バッジを付け、無貌に挑発を常時付与することで対処しました。こうすれば何の問題もないです。

●貫通する悪意 単体：昌属性突攻撃（挑発が効かないランダム扱い）

これをギリギリで耐えているようでは、「精神砕き」が前後に来た場合に最悪運ゲーになりますよね。

余裕をもって耐えられるようにしています。

別の視点から考えて、2連発が1キャラに集中しても倒されないで済むなら無貌戦におけるバフデバフによる守備が満たせているということになります。

また、この技に挑発は効きません。

無貌の討伐を神頼みにしない！

～ ランダム行動の強敵に潜む「運要素」を撃破する ～



1キャラに集中して2連発ヒットするのをよく見ますし、**同じ運勝負でも貫通する悪意をお祈りゲームにすると特に分が悪い**です。

これは村長のディフュージョンフレイムと同じ性質を持ちます。ディフュージョンフレイムは3発の火球が1キャラに集中することも、ばらけることもあります。

●歪みの障壁 自身：物理&全属性耐性バフ

脅威にはなりません。むしろこちらがバフデバフを準備するチャンスです。アナザーフォース直前に貼られたところで、バフでも貼りながら延々と待っていれば良いです。

言い換えると、障壁を貼られると都合が悪いような立ち回りであるなら、それは相手の攻撃の順序によっては耐えられない動き方であるということです。

共通する運ゲーポイントは「ランダム行動の敵の動きを全て把握し、どう動かれても問題が起きないように対処ができるパーティー編成ができるか？」というところですね。

細かいところまで考え抜くのは時間も要しますが、これこそゲームのおもしろさですよ。

こういうのがおもしろいからアナデンやってます。

私の書く膨大な記載量のレポートは、言わば記念の作品なんです♪

I ndividuality —



ソロRPGならではの良さを活かし、もっと自分らしく、さらに自由に、オリジナルの攻略を築き上げていきたいですね。

自分で考えて、自分で生み出していくプロセスこそ、こういうゲームのおもしろさだと私は思ってる。

その積み重ねがあつてこそ、個性ある時空ができるんだからさ。

さて、私がいつもやっているのは下記の手順です。

1. 敵の行動に対応するためのプランを大まかに立てていく
2. 必要なバフデバフを検討する
3. 必要なバフデバフを持つキャラが自分の時空にいるかどうか探す（もしくは代替手段を探す）
4. 必要なバフデバフを取り入れたパーティーを組む
5. 具体的な立ち回りを想定する

無貌の討伐を神頼みにしない！

～ ランダム行動の強敵に潜む「運要素」を撃破する ～

6. 装備やグラスタ等の微調整を行う
7. やって見ないと分からなかった改善点も後から取り入れる

基礎的で退屈なことしか書いてませんね？

どのような攻略であっても、大切なのはバルオキーの村長が語るバフデバフなのです。

運ゲーを避ける工夫というのは、精巧で緻密でガチガチなループ（この言葉ほんっと違和感ありまくりです）をめっちゃぐっちゃに組むことじゃないのですよ。

そうやって考えれば、オリジナルなパーティーが自然に、各時空の事情に応じて組めるようになってきます。キャラ選びに自由が利くことも体感できるでしょう。

この経験の積み重ねこそ…「**自分なりの攻略を築き上げる**」ということです！

<話のオチ。注意点>

ここで注意すべきは、再戦できないタイプの敵は「7.」のプロセスが適用できないという部分です。

ゆえに古代八妖などのタイプは慎重に計画を立てざる得ません。

一応自分なりの基準として一番周回が重い VC グラスタをある程度整えてからというマイルールを作っています。

より思い出深いバトルにするために、ゆっくり考える時間を作るためですね。

Afterword —



無貌戦でやっと…私の時空でも火力の意味が与えられました！

インフレが始まって以来、私の時空ではこれまで高い火力を必要としなかったため、せっかく味方の攻撃力が上がっても使いどころがほとんどない状況が1年以上もの長期にわたって続いていたのです。

キャラが揃っていない私の時空でさえ、AS シエルが加入しただけでウクアージ 170 をいとも簡単にワンパンできてしまう始末…

でも「火力の出し方レポート」を作成する良い機会にはなったのです。残念な側面ばかりでもない。

それに比べ、無貌のアナザーフォースフィニッシュは本当に久しぶりにやりがいのある、意味あるアナフォチャレンジとなりました。

無貌の討伐を神頼みにしない！

～ ランダム行動の強敵に潜む「運要素」を撃破する ～

実戦で役に立っているアナフォを最後に見て以来、どれほど時間が経っただろう…アナフォの意味とは？ そう思いました。

無貌は HP ストッパーが発動すると威嚇のポーズを取り、その後の行動が変化しますね。

ここを耐えきるなら精神砕き 2 連発に対応できるパーティー編成が必要になりますが、そうすると HP ストッパーに至るまでの火力が低すぎて時間がかかり、現実味がありません。

いずれにしても最悪 4000 ダメージは確定してしまうことと、グラスタで盛らないと HP4000 に到達しないキャラも多数いるため、HP ストッパー後の猛襲を耐えるよりはアナフォで倒し切るほうが良いと判断しました。

いつもオーバーキルなので正確には分かりませんが、おおよそ 1500 万弱くらいでしょうか？ 無貌の HP を削り切る必要があります。

この火力を出すにはある程度の攻撃グラスタが必要ですし、HP ストッパーを割りながらバフをかけるプロセスも事前に考えなければなりません。

これなら私も俄然やる気になるよね！

動かない砂袋や無抵抗の敵をただタップ連打して消してるのとはワケが違いますし、ちゃんとゲームになってると感じました！

