

片車輪&玄亀

～ フィーナスタートのゴリ押し火力 ～

Introduction



何と言うか…とっても特殊な 16 妖だと思いませんか？

ここはさすがにフィーネが主人公の戦闘でなくても良かったのです。

火力ゴリ押しができちゃう戦闘はやはり、ぬるい…。そう思いました。敵について考える必要がないからね。

廻生と同じです。

でもせっかくなので、フィーネにも少し活躍してもらったのですよ。

buff & debuff ～ただの火力ゴリ押しです～



腕力知性デバフと AS ヴェイナのウォールは使ったかな。

ほんとうにそのくらいです。

シュゼットの VC はアナデン戦闘の基本中の基本。元祖火力 VC。

それだけで勝てる感じ。

メリッサも ES ツキハも何もない。あるいは何かしらの調整がミスってる？

ああでもねここ使ってるよ。でもそれも別レポートで詳述しています。

そんなことより、ここではシュゼットと AS ティラミスが入っているのもポイントです。AS ティラミスのキャラクエを戦闘で再現してみたのです。シュゼットと AS ティラミスって、いい関係になりそう！

片車輪&玄亀

～ フィーナスタートのゴリ押し火力 ～

Testament

～ 必要不可欠な知識は、もともと少ない～



フィーネにのみ、テストメントを付けました。

1ターンめに AS ヴェイナの速度バフをフィーネが受け、それをシュゼットへ引き継ぐためです。他にはいらない。速度が火力に貢献するのはご存じですか？

もしよろしければ、すでに販売されているアナデンの「アルティマニア」をご参

照ください。そこには他にもいろいろなネタがあります。バフデバフの重ねがけとか、読み物としても面白いですよ。

Unit formation

～ シュゼット&クロードは基本でしょ～



フィーネ・AS ヴェイナ・AS ティラミス・シュゼット・ねここ・クロードですね。ストームバイトで突累積デバフをかけつつ、シュゼットで突き抜ける。

完璧な布陣。アナデン伝統の火力。言うことないです。

私シュゼット大好きなんですよ。お気に入りキャラの一人です。火力で見劣りし

ようと勝てるのだから関係ないよ。勝てば官軍。勝ちこそ価値であるってね(笑)

さらにねここで火力アップ！

AS ヴェイナも強いですよ。攻守ともに強い。[1]

片車輪&玄亀

～ フィーナスタートのゴリ押し火力 ～

Grasta ～無理な周回をしないコスト意識～



火力が出るグラスタの基本に沿う形で、でも無駄なコストを抑えてあるものを使う。シュゼットなんか毒とペインが入り混じってたりしてました。

物理キャラにはペイングラスタの方がいいっちゃいいんだけど、あんまり決めつけないほうが良いと私は思ってますね。もし仮に私がここで物理＝ペインと思

込んでいたら、最悪 地水廻生 が勝てなかった可能性だってあるよ？

今回も特に問題はなかったですね。

他 16 妖と同じく片車輪&玄亀戦でもシビアなグラスタ設定はしていません。

言い換えると、そこまでせずとも済むのが昨今の**火力インフレのメリット**です。最大限享受させていただきます♪

Loop strategy ～細かい作戦は不要～

簡単に流れを書いておきましょう。

フィーネのように天冥上げで高い速度を持てるキャラは便利ですね。装備次第で低速度に調整することもできるのであります。



1 ターンめ：AS ティラミスが先に動いて AS ヴェイナを、フィーネが次に動いてシュゼットを VC。同時にクロードが腕力知性デバフ。ねここは攻撃してゲージ稼ぎ。
2 ターンめ：アナザーフォース。これで 2 体まとめてストッパーへ至る。
3 ターンめ：AS ヴェイナはウィンドウォール。他メンバーは全力攻撃。

4、5 ターンめあたり：途中で吹っ飛ばしが来るのですが、無関係です。そのまま上がれば良いだけです。

アナフォゲージが溜まり次第そのままアナフォでフィニッシュ。

これほど考えることが少ない強敵戦って滅多にないよ？

あ、途中で適度に回復やバフデバフを入れてください。

片車輪&玄亀

～ フィーネスタートのゴリ押し火力 ～

★column★～ やってみる。大切です～



アナデンは常に「どのキャラを育てればいいのか」とか、「どのようにアナデンを回ればよいか」といった疑問がありますよね。これは「その時空によります」というのが答えなんですけど、それだけだとちょっとね。

実際に、ウクアージでもどっかやり残しの顕現や八妖とか、強敵戦をやってみると良いと思いますね。すぐに何が足りないか分かります。攻撃力なのか防御力なのか。キャラなのかグラスタなのか。私はずっとそうやって来ました。

自分の時空のことは自分が一番良く分かります。自分の時空は自分しか触れません。だから、試しに何かそこらへん

の強敵戦をやってみる。

とても合理的で、自己解決を可能とする手法です。

アナザーエデンは他プレイヤーがシステムの的に干渉できないため、自分で自由にキャラとかを育てていけるのが大きな魅力だと思っています。

でも、コスト意識は常に持ってます。アナデンはこれからも長く続いていきますからね。

自由に時空を育て、自由に勝ち続ける。これを体現しているのが、fein時空なのです。

新たなクラス解放

いま時空を超えて 魂の歌に耳を澄まし
つなげてみせる…… みんなの想いを！

ジオのちからを秘めし、星の夢を織る者

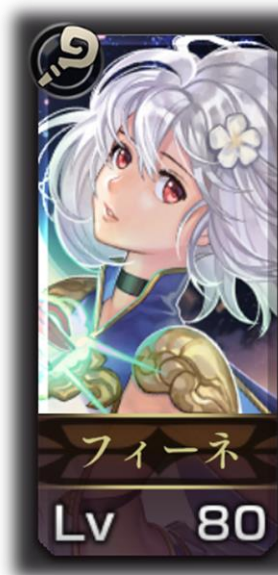
フィーネ



片車輪&玄亀

～ フィーナスタートのゴリ押し火力 ～

Afterword



本レポートのテーマは「ゴリ押しに作戦不要」です。

このレポートも短く構成することができました。単純にグラスタセットしてアナフォボタン押すだけだもん。

グラスタの仕組みって複雑なものではありません。どこかで時間を作り、じっくりいろいろと見てみるとすぐに分かります。

日々アナデンにも通うのですから、グラスタを付けたり外したりして試していく。こうすれば何も特別なことをせずとも、自然にセットアップできるようになります。

ゲーム内にある説明書を読み、試しに自分でやってみる。

火力が上がったかどうかを見してみる。いまいち火力が出ないなら各グラスタの説明をまた読んでみる。

火力は出すものではなく、出るものです。

少なくとも学習や修練、修行、訓練、そういったものが必要なものではありません。

精神的苦痛を伴う荒行もないので、これからアナデンを楽しんでいく皆様もご安心ください♪

footnote

[1] AS ヴェイナのように守備よりのキャラは本当に重宝します。特に今は火力が異様にインフレしているのですから、防御面さえ重要視していれば他テキトーでも勝てると言っても過言ではないですね。例えば、先日登場した伝説の強敵「テュールメナス」が一例として挙げられるでしょう。