

開眼シェリーヌ編

～ サブメンバーを活用できる戦い方 ～

Introduction

2部の頃は単調なループさえ組めれば片っ端から勝てるような側面がありましたが、3部になって戦闘環境が本当におもしろくなりましたね！

いずれも多少の耐久戦さえ甘受すれば最新アタッカーに依存せずとも勝てることに変わりはありません。

しかし、環境とオーラができたことで一工夫する必要が出てきています。



今回のオーラは二つあります。

一つは、HPが50%以下に減らされると味方単体の攻撃力が半減されてしまう。もう一つは20%以下に減らされると敵の攻撃力が50%も上昇し、かつ先攻を取られる。

私はこれらのオーラを発動されないよう戦ったので実際の状況は未確認ですが、文面を読むだけでかなり不利な状況になることは容易に想像できます。

では、エニ・ヤクモといった最新キャラを持っていない場合、このような敵に対してどう戦うのか、5戦めであるサウザント・クイーンを中心に一例を見ていきます。



開眼シェリーヌ編

～ サブメンバーを活用できる戦い方 ～

Aura ～ オーラから見る ～



敢えてオーラを発動させるケースもあるし、ある程度は発動を許さなければならないケースもあるでしょう。しかし、とりあえずサウザント・クイーンのオーラは発動させない方向で考えてみます。

まず「ミッドナイトシーカーの威圧 → HPが「50%」以下になると発動。味方単体の与える

ダメージが50%DOWN」

少なくともアタッカーが大きなダメージを受ける状況避ける必要があります。

次に「ミッドナイトシーカーの脅威 → いずれかの味方のHPが「20%」以下になると発動。敵全体の与えるダメージが50%UP+敵全体の行動順が先攻になる」

パーティー内の誰であれ、大ダメージを受ける状況は避けなければなりません。すると、プライやASラディアスの守護はやめたほうが良さそうです。

こうしてオーラから見た結果、次のように大まかな指針を立てることができます。

- できる限りダメージを抑える
- 守護など大ダメージを許容するような戦法も避ける

私の場合、シェリーヌをアタッカーにしようと考えていました。夢見も地属性攻撃のキャラだったので、おそらく地属性で通るだろうと思ったのです。

それと上記を合わせて検討すると…お見せしているようなパーティーになったのです。

Valor Chant ～ サブメンバーはグラスタ置き場ではない～



ここでは物理デバフ耐性(P)を7つ用いているため、マナ・ESシュゼット・ASミーユにそれらデバフ耐性を複数持たせています。少し変則的な事例ではありますが、Pグラスタをサブメンバーに持たせているという点では変わりません。

これらサブメンバーはバックサイドに置い

たままであることも多いですが、このサウザント・クイーン戦では違います。— そもそも、よくイメージされるHP最大時強化(P)などはこの場合ESマリエルが持っています —

サウザント・クイーンの攻撃力はさほど高くはないのですが、鬱陶しいのが撃破が難しい眷属との連係プレーです。毒ペインに加えて混乱・盲目の状態異常。打・魔ZONE展開とZONE解除。吹き飛ばし・腕力累積バフ。

敵陣営の攻撃は多彩であり攻撃回数も多いため、一見するとかなり対応が難しいようにも思えます。

開眼シェリーヌ編

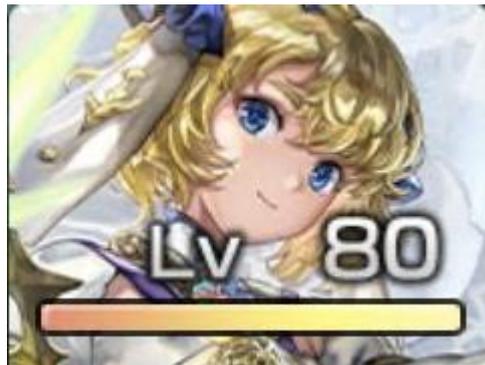
～ サブメンバーを活用できる戦い方 ～

しかし、マナと AS ミーユ、ES シュゼットの VC を適切なタイミングで用いれば、ES マリエルや AS ねここと合わせて敵陣営の攻撃からシェリーヌを守り抜くことができます。

あとはゲージが貯まり次第アナザーフォースですよ。ちゃんとサウザント・クイーンにダメージを与えることができます。

おおよそ 20 ターン前後で勝利することができたと記憶しています。

Arcanum ～ 救済の祈り ～



マリエル本人の HP を上げて救済の祈りをメインに運用すると、その防御性能の高さは目を見張るものがありますね。継続ターンも長く、バリアは毎ターン張り直されます。バフデバフをしっかりとやっておけばそうそう大ダメージを受けることもないので、事実上、こちらの HP が減らないのです。様子を見てみるとほとんど無敵に近い感覚。サウザント・クイーン戦では HP が 50% を切ってしまうとオーラが発動してしましますが、そのリス

クはほとんどありません。

晶は通るようなので ES マリエルをアタッカーにしても良かったでしょうけど、今回はせっかくの開眼なのでシェリーヌをアタッカーに、ES マリエルを防御側サポートにしたのです。

今まではアタッカーとしての ES マリエルしか私は知りませんでした。歪なる生まれし命をワンパンしたり、その火力は必要十分なものであることを実際にこの目で見ています。

今回は、ディフェンダーとヒーラーを兼務する ES マリエルを知ることができたわけです。



紙面が余ったのでオマケ！

最終戦はマナで敵軍のバフデバフを消去しながら猫娘オマジナイ。AS ミーユの VC で状態異常対策を行いつつ、ES シュゼットと ES マリエル+コロボでゲージを貯めていく。頃合いを見計らって ES マリエルがルナティ

ック、シェリーヌ VC からアナフォです。基礎的な立ち回りさえしっかりしていれば、そんな難しくくないよ♪

開眼シェリーヌ編

～ サブメンバーを活用できる戦い方 ～

Afterword



サウザント・クイーンの動きを見ていて、シェリーヌをアタッカーとしたパーティー編成にしたのは大正解だったと感じましたね。「これで勝ったらいい思い出になる…」そう考えた。ノーマルのシェリーヌは顕現武器があるけども、今の最新キャラほどの高性能ではありません。ある程度の耐久戦を要求されるでしょう。そんなことは百も承知ですよ。こういう部分も、私がキャラクターの強弱ランキング的な考え方を自分のプレイスタイルに採用しない理由の一つ。強弱の問題ではないし、納得できる勝ち方を作るために必要な情報ではないからです。ただ、ビジネス的な観点からはそういうランキングがあってもいいし — 大人の話と言えば良いかな？ —、TL での雑談として見れば、おもしろいネタではあるのかも。

その一方、シェリーヌをアタッカーとしたパーティーをすることで、ディフェンダーとヒーラーを兼務する ES マリエルを知る絶好の機会ともなりました。

ここで言う「知る」というのは、解説や動画を見て「つよーい！と感じる」ことを意味しません。そうではなく、自分の指でキャラを動かし、その長所と短所を「実体験として把握する」という意味です。

ある任意のキャラの持ち味を知りたいと考えたとき、私は砂袋や伝聞ではダメなんですよ。実戦の中で自分で考えて動かしてみないことには、そのキャラが分からない。ちゃんとした相手がいないことには話が始まらない。

そういう意味でも、最近のアナデンはさらにおもしろくなってきたと感じています。



紙面が余ったのでオマケ！

こんな場面でも、私の天冥上げ優先順位のお話ができますね。

最新の夢見アタッカーが不足することなど、今のインフレ状況を観察していれば事前に分かることです。

ならばサポートキャラの天冥値を上げておけば編成や立ち回りがやりやすいでしょ？

これまた、私の狙い通りの展開ですよ（笑）