

fein♪ のアナデン戦闘手帳

～ ないものねだりをしなくて済む時空を目指して ～

前提：これまで空想を体現した形の無理ゲー敵は実装された試しがない

安定体制の構築 【敵】 ← デバフ | バフ → 【味方】

<継戦能力の高い時空>

- 持久戦に向けたキャラを強化（必要資源も少ない）
- 火力不足はインフレで解決（グラスタなど）

「安定体制」を維持できるかどうかで勝敗が決まる



<阻害要因>

- 状態異常（対策可能）
- 各種デバフ（対策可能） 他…



防戦一方になるほど攻撃が激しい&ターン制限有（リスク）

- 状況は限定的で容易に押し切りやすい（例：廻生ミッション
や古代 Terra Nivium）

<リスク対策案>

非攻略サイト型戦術を続けることで普段からクロノス石等の余力を蓄積

1. はじめっから火力で押し切る → ×ボツ

- これだとクロノス石節制ができない

2. 全ての攻撃に対応できるようにする → △大変過ぎる

- 過度な長期戦へ陥る

3. できれば通称ループ攻略で倒す → ○現状最も有望

- 攻撃が激しいケースだけ敵の動きをキャンセルできる火力を準備する
- ベストタイミングのHP ストッパー割り
- 回避系スキルの検討・・・他には？



付箋紙：

火力インフレ環境下における非攻略サイト型戦術は、強敵戦の難易度が下がりにくい。その反面、火力増強にクロノス石を使わずに済むメリットがある。いつまでこの体制を続けられるか、見極めを慎重に！