

黒衣の刀使いの影 ～ 敵を見切った碧光の鎌 ～

Introduction

またもやマユ主体の攻略を公開用パーティーとしました。

推しキャラの活躍+好みの戦い方といった考え方を中心にすると自然にこのようなパーティーになったんです。



冥が高いチェルノボグの火力は非常に高く、第一 HP ストッパーから第二 HP ストッパーまですぐに到達できます。

何より、黒衣の刀使いの影（以下、黒衣影と呼びます）が発動する覚醒斬 ZONE を利用するシーンが戦略的ですごく気に入った。

Start ～ 短ターンキルされないように ～

アナデンの高難易度ボス戦は基本原則として、バフデバフをかけておかないとこちらがあつという間に短ターンキルされます。

今回の公開用パーティーは「マユ・チェルノボグ・ガラムバレル・ピチカ・ES シュゼット・レンリ」ですが、一見すると ES シュゼットは貢献していないように思えます。連撃主体のキャラで黒衣影特有の防御手段に対し相性が悪く、有効な属性でもない。

しかし、ここで ES シュゼットは極めて重大な役割を 2 つ、担っています。



一つめは戦闘開始直後に「ロストエデン」をかけること。これがあればこそ、他メンバーが自由に動き回る布陣が完成します。

二つめは HP 最大時と全能のロストラボ・グラスタを持つこと。チェルノボグの火力を間接的に上げています。

黒衣の刀使いの影 ～ 敵を見切った碧光の鎌 ～

ES シュゼットが活躍するのは最初の1ターンだけですが、円滑に星海陣へ持ち込むためには欠かせません。

それに、戦闘開始直後に ES シュゼットとチェルノボークが並んでいるのは景色とマッチしていますね。BGM も相まって美しくすらある！



黒衣影と対峙するシュゼットとチェルノボーク。シュゼットのロストエデンで戦闘が始まります。ロストラボ外典のストーリーにぴったりで、すごく気分が上がる。

Realtà ～ 静かに杖を構え直すマユ ～

マユは基本原則として、短期決戦に向いていないと言って良いでしょう。それもあって天上げ対象としたんですけどね。持ち前の高倍率バフデバフで味方を支援し続けるタイプです。

そのバフデバフは持続ターンも長く、AF ゲージ満タン+リアルタ最大累積状態のマユは一人で全員を支え続けるポテンシャルを持っています。

短期決戦に向いていないだけで、天 255 まで上げれば火力も低くはありません。



ここではアントラクト、紅粉の舞い、久遠の静寂、コギトエルゴスムを用いて戦況をコントロールするマユの姿があります。

ほしのめざめ、青蛾の戯れを含めれば、マユはたった独りで「水属性魔法攻撃・HP回復・ダメージカットシールド／高威力水属性魔法攻撃・高倍率全属性耐性デバフ／治癒・状態異常回復&無

黒衣の刀使いの影 ～ 敵を見切った碧光の鎌 ～

効／高倍率腕力知性バフ・クリティカル威力バフ／高倍率腕力知性デバフ・毒・ペイン付与／高倍率全属性耐性バフ・MP 治癒」と実行でき、加えて VC で星海陣を展開しつつ状態異常回復・HP 回復までやれる…さらに持続ターン数まで伸びるものまである。

マユはもともと推しキャラではありませんでしたが、この恐るべき性能にも私は目が眩み、直ちに育成を開始しました。



ピチカのオラトリオの中で、マユが味方を回復しつつ走り出てきます。同時に星海陣を展開、アナザーフォースのゲージも満タンになる。そしてリアルタ蓄積を始める。戦闘序盤の盛り上がりといったところ。

Buff & debuff ～ 敵をも利用して火力を出す ～

黒衣影は HP ストッパーに至ると覚醒斬 ZONE を展開します。一見するとこれは不利な展開ですが、この時こそチェルノボーグが本領を発揮します。覚醒斬 ZONE に入る前にマユがコギトエルゴスム＋紅粉の舞



い、チェルノボーグはトルメンタルパー。いったんリュシオルサイズを挟んでから覚醒斬 ZONE 展開を確認、チェルノボーグが七夜の仇風。ガラムバレルのペイン、ピチカのブレイク・・・そして、マユの治癒によりチェルノボーグの HP が最大となるタイミングがあります。

ここでチェルノボーグが渾身のリュシオルサイズを叩き込む！

このタイミングのリュシオルサイズ一発で、単調作業的な長期戦を避けられます。

本戦闘において、アタッカーはチェルノボーグ独りです。たまにマユがコギトエルゴスムを当てにいけますが、黒衣影の HP 全てをチェルノボーグが削っていると言っても過言ではありません。まさに「碧光の鎌使い」という名に相応しい活躍ですね。

黒衣の刀使いの影 ～ 敵を見切った碧光の鎌 ～

いくらループ型戦術でも、固定行動でなければならぬというルールはありません。火力を出せる、攻めることができる場面なら変化をつける。柔軟な戦略がすごくおもしろいと感じます。



今回の「火力の出し方」は敵の行動を利用しているという点で、いかにも戦い慣れたチェルノボーグらしい演出ができたと思います。

延々と続く長期戦を回避できる、重要な場面です。

★Column★ ～ 天冥255選抜基準 ～



今回は「天冥を上げるキャラは誰か」という話を書いてみます。

本戦闘で活躍している天冥値の高いマユとチェルノボーグはまったく別系統のキャラなので、良い機会かと。ここで重要なのは「天冥を上げるべきキャラは誰か」という話ではないということです。

これは当たり前のことであって、アナザーエデンをプレイする主体者は、他人ではなく自分だから。そのプレイする主体者基準で判断して良いからです。

そういったニュアンスを前提とし、私が天冥を上げようとするキャラの基準のお話です。

黒衣の刀使いの影 ～ 敵を見切った碧光の鎌 ～

(改ページ挟んだので…)

改めて、「天冥を上げるべき」という表現ではなく、私が天冥を上げるときの基準です。

「べき」という表現だと…アナザーエデンの性質から適切でないと感じるからね。

人によっては、「べき」とされた方法に合わせなきゃいけないような気分になるでしょ？

1. 推しである

これは大前提かつ最優先。これがなければどんな手段であれ、天冥 255 を目指すモチベーションになりません。むしろ推しであるなら、これから記述する原則から外れることもあります。チェルノボグなんか最たる例ですよ。

2. 末永く前線で使えそう

アナデンのインフレは、火力や攻撃力が先であり、かつ激しい傾向が非常に強いです。—もっとも、私はソーシャルゲームやったことないけど。普通の RPG には攻撃力が異様に高いと感じています—

一方、回復や防御手段は後であり、かつそれらのインフレは緩やかです。

このインフレ傾向が大きく変わらない限り、基本原則としては火力が出るキャラではなくサポートや守備性能の高いキャラが抜擢されます。

せっかく高いコストをかけて天冥 255 にするなら末永く使いたいからです。

加えて、グラスタのおかげで本来守備系サポートのキャラでも十分な火力を出せるんです。天冥が高ければね。

3. 上昇するステータス種別も見る

判断基準の優先順位としては低いけど、HPMP・耐久精神・速度とバランス良く上がったほうが良いと考えてます。

腕力知性は…基本原則として、物理キャラなら腕力が、魔法キャラなら知性が上がる仕組みになっていますよ。



4. アナダン報酬の良し悪しは関係ない

これはちょっと…これからのアナデンでは注意が必要だと思います。もし本レポートを読み込んでいる方がおられるなら、真に受けず流してください。

2部期間中に限り、異節や夢詠み等が落ちるアナダンじゃなくても良かったんです。だから私はディアドラ・サキ・ジェイドが 255 になっています。

しかしこれは fein 時層特有の事情に過ぎません。私の場合、外伝キャラの天冥上げをするなら 2部期間中以外にチャンスはなかったというだけ。

黒衣の刀使いの影 ～ 敵を見切った碧光の鎌 ～

天冥を上げる基準はやっぱり自分の推しであること。これが一番だと思ってますよ？

自分の推しを懸命に育てて、大活躍している推しを見て、それって

最高のアナデン体験だと思っています。特にフィーネ昇格後はその傾向が強いですね。



Afterword



本戦闘はちょっと珍しいタイプのパーティー編成になりました。一見すると無秩序な組み合わせです。しかし、安定して勝てる。

マユとチェルノボグは相性が良いとは言えません。属性や武器種も異なり、星海陣はアナザーゾーンにならない。延々と続く長期戦になるかと思いきや、わずかなチャンスを見極めてチェルノボグが強烈な一撃を叩き込める。このような戦闘ができるのは、ガラムバレルやピチカと相乗効果を発揮できるマユのバフデバフによるところが大きい。しかもそれは火力面だけでなく、防御面でも重要な役割を担う。

作り物じゃないマユの世界が、この戦闘では描き出されているのです。その中で碧光の鎌が光る。

「推しキャラ主役の高難易度戦」もここまで来ると病気かもしれませんね（笑）

普通にセヴェンなりで戦えばいいじゃんと思いません。でも、マユとチェルノボグをなにげなく動かしていたらピンと来ちゃったんですよ。（そういえば黒衣影って ZONE 覚醒しなかったっけ…！）というふうに。

そうしたら最高の公開用パーティーができた。理想的な強敵戦の流れです。

黒衣の刀使いの影 ～ 敵を見切った碧光の鎌 ～



あと数ヶ月もすれば、チェルノボグは冥 255 です！

このレポートを書いている 2022 年 4 月当時はメビウス迷宮が配信されていましたね。

あれはあれですが、メビウス装備の目的は、アナデン本体の戦闘に役立てること。ここの軸はブレません。

アナザーエデン本体の戦闘についてあれこれ考え、良さげなパーティーで勝って、思い出をレポートに残していく。これが一番楽しいよね。