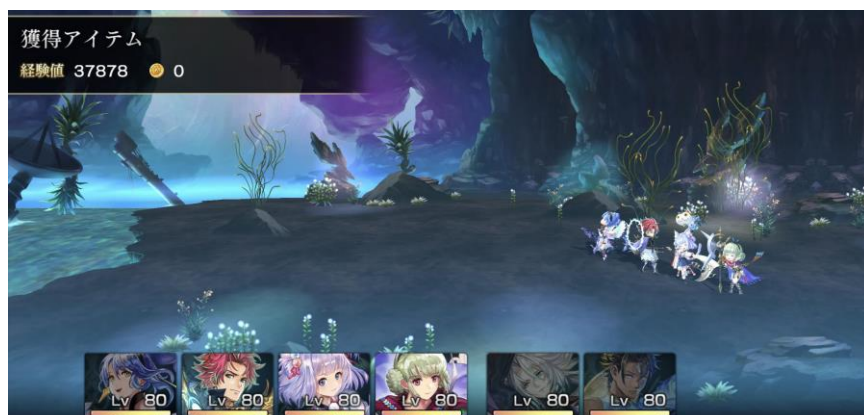


歪なるカオスオーガ (HARD)

～ AS ヴィクトとねここの VC ループ ～

Introduction



先日話題になっていた「インフレ」ですが、それと対を成すような戦い方が *fein* 時層における「ループ型戦術」です。

攻略サイトなんかだと「耐久」とか呼ばれているけど、この用語だとただ耐えてるだけになってしまうような気がして。

そうではなく、守るべきところは守り、攻めるべきところは攻める。

このメリハリを一つの戦闘の中に盛り込んでいく戦い方です。

2部期間中はこれの実践を徹底してたんですよ。インフレ火力にさえ頼らなければクロノス石等の資源を使わずに済むと分かっていたからです。

Process ～VCを積極的に使う～

今回のカオスオーガ HARD は思いっきり旧式の VC ループがハマりました。



運が悪いと石化するから状態異常回復ができるキャラを該当ターンに2名以上はフロントに配置しておく必要があります。

吹き飛ばしから火 ZONE 展開、覚醒までやってくる。火 ZONE を固定されると不毛な長期戦になるので、ここは吹き飛ばしも計算に入れ、こちらの雷 ZONE を覚醒させるように持っていく。

ダメージを受けた MP を回復したり、キャラの入れ替えが自在にできることで戦略の幅は大きく広がるよね。戦ってて楽しいもの。これこそアナデンの戦闘って感じる！

歪なるカオスオーガ（HARD）

～ AS ヴィクトとねこの VC ループ ～



攻略していた当時は異時層デューイやプレメアを使っていたんですが、VC で ZONE がかかってしまうので入れ替えタイミングを図るのに手間がかかる側面がありました。

でもレポートの推敲してたら急に AS ヴィクトを思い付いたんですよ。

雷キャラであれば基本的な立ち回りは変わらない。試してみたら大当たり！

急遽中身を差し替えることとなったのです。

Golden Flower Cat ～ねここ～



またしても ねここ です。

天 255 にして大正解だったと思います。

HPMP 回復、状態異常回復、クリティカルバフ、そして腕知デバフの VC。頼りになる。

今回は雷 ZONE を公開用パーティーとしたんですが、この最新 ZONE の中でもまったく乗り遅れることなくその強さを発揮してくれています。

速度も高くてアナフォも伸びるんですよ。

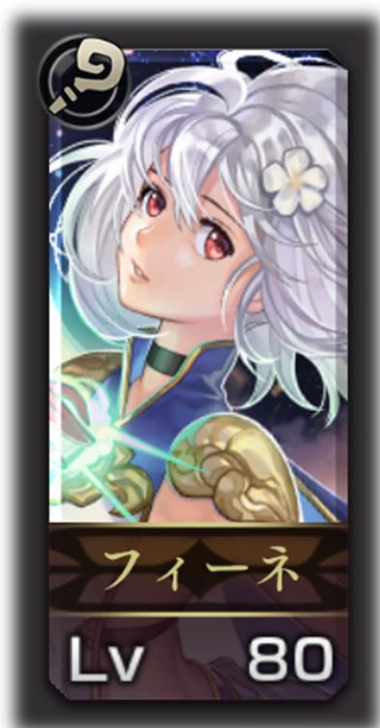
強敵戦抜擢率が高すぎて、そろそろ書くネタも尽きてきました（笑）

ねここ はとにかく汎用性が高いんだよ。攻守ともに押さえてるじゃん。

歪なるカオスオーガ（HARD）

～ AS ヴィクトとねこの VC ループ ～

Afterword



これはおおよそどの敵が相手でもそうですが、火力の出どころを見極めて戦っていかないと凄まじい長期戦になります。スマホのバッテリーが保たないほどの長期戦は私の中で負けと認識するのですが…

そうではなく、適度にバランスの取れたループ型戦術がいいんですよね。こういった戦い方を私が好んで採用する理由は、最新インフレキャラに頼らずとも勝てるからなんですよ。

このカオスオーガ HARD なら ES ミーユということになりますね。他にもいるかな？ AS イーファ？ ちょっと分からないけど、ここの本質は今でも変わっていませんね♪

ほんと久しぶりに2部期間中の「インフレシカト型プレイスタイル」をやってしまいました（笑）

インフレはインフレで良いところもあるんですよ？

今のこうした強敵たちもいずれ、開幕の通常攻撃1発で倒せるようになるでしょう。



紙面が余ったのでおまけ！

最後はHP ストッパーさえ意識しなくていいんです。

物理耐性バフをかけられるようにしておけば、カオスオーガ渾身の打撃も防ぎきれます。

あとはゲージ貯めてアナフォするだけよ。