

廻生 強風暴乱・因果の軌 ～ ミッション達成に足る火力 ～

Introduction

廻生はターン制限ミッションがあるからどうしても火力に目が行きがちですが、肝心なのはその「タイミング」だと思っていますね。

高い火力を要求されているわけではなく、シーンに合わせた火力を用意するための動きを要求されていると思います。



さて、今回の強風と因果はとてもマイルドな難易度でした。

ガリュをある程度でも育てている方なら、わりとスムーズに突破したのでは？

よって普段通り攻略面に関してはほどほどにして、廻生の報酬とか、重荷にならないスケジュールとか、そういった感じのことを書いてみます。

Timing ～ 適度な火力を、適切な場面で ～



豪炎猛火の廻生なんか良い例ですが、あれほど高い難易度でありながら最新超火力を叩き込めとは要求されていないんですよ。今回は難易度こそ低いものの、要求される火力の性質は似通っていると思います。

各ミッションの説明文の傾向を見ると

…「回復できるようにしろ」とか、「アナフォのタイミングを考えろ」とか、戦闘シーンで求められる多種多様な動き方についてガイドされています。また、ターン制限などのミッションは単に難易度を上げているのではなく、むしろそのミッションそのものがヒントになっているように感じていますね。

ある任意のステージを滑らかに攻略しようとする、自然にミッションへ近付いて行くような…そういう感覚が私の中にあります。

そんなことを感じているのは私だけかもしれませんが。

そのようなコンテンツですから、私はいつも素直にミッションに従っています。ターン制限にしても、15 ターン以内と言われているなら、おおよそ 12, 13 ターンくらいで収まる雰囲気なんだろう

廻生 強風暴乱・因果の軌 ～ ミッション達成に足る火力 ～

うなあと考えて組んでいく。



アナデンはグラスタや防具等の UI がちょっと煩雑ですから、廻生攻略は手間がかかると感じるユーザー様もおられるかもしれませんね。

ただ、要求されるお題に沿ってやれば自然とコンプリートできるようになっている…まあ気持ちの問題を語っている

に過ぎませんが、そーんなに気負わずとも良くなって私は思っています。

Reward ～ 報酬付き戦闘レッスン ～



廻生で大切な部分は報酬でしょうね。

アナデンには各所にいろんな強敵がありますが、これまでの廻生で得た報酬アイテムを活用していない戦闘を見つけるほうが難しい。一風変わったクセのあるグラスタだったり、バッジだったり。

そういうアイテムがいざという時の高

難易度戦にぴったりハマるんですよ。火や斬の ZONE グラスタなんかどれほど使い倒しているか、もう分からないです。

クロノス石もいっぱいもらえるしね。そういう意味でも、廻生はおすすめコンテンツ。

アナデンは一見すると無関係なコンテンツ同士が、有機的というか、関連性があるように思います。ある任意の廻生ステージをクリアするために、人口精霊が持つ爆炎グラスタが必要だったり、枢機の天網の影を短ターンで倒すためにある任



意の廻生ステージで得られる ZONE 展開グラスタが必要だったり。

廻生はステージも多種多様で一気にやろうとすると大変です。そういうんじゃなくて例えば「週に1ステージだけ手を付けてみる」とか。そういうのも魅力的なスタイルだと思います。毎月追加されるようなコンテンツではないのですから。

Afterword



「廻生＝火力」

そういうイメージを持っている方は多いと思いますし、私もある程度までの火力を求められていると考えています。

だからこそ廻生の気配を感じたら石割り周回などを始めて新しいASキャラなどを集めたりしている。

しかしですねえ…実際にやってみると、そーんなに最新キャラを使う機会は多くないんです。

もちろん最新キャラが活躍できるようになっているんでしょうけど・・・たぶん、私が使い慣れた古いキャラを好んで起用するからなのでしょうね。

編成すると自然と見慣れたキャラばかり並んでしまいます。使い込まれ、いろんな強敵を相手にしてきた経験もあって古いキャラたちはその動かし方も把握している…

そのような馴染んだキャラだけで火力も足りることがほとんどなわけです。

私の中で廻生ってそういうコンテンツですね。

使い慣れたキャラたちの強さを再確認するといったような。

そして廻生が終わった後。それをきっかけに入手した新キャラたちも次第に馴染んでいき、次の機会で「自然と並んでしまう」古いキャラとなっていく。

そういうサイクルのようなものが、私の時層には確かにあります。

「推し」という言葉がありますが、特定のキャラを使い込んでいくのって大きいですよ？

スキルやVCの性質も自分のプレイに馴染んでいて、シナジーが効く状況も理屈なく感覚で、なんとなく分かる。

例えばクラルテやミュルスなんか、そういう使い込まれたキャラに含まれます。マユも既にその範囲に入ってる。

ウクアージ3人衆で火力を要求されたときも、真っ先に私が頼ったのはフィーネでした。そして火力も余裕をもって届くという…私の高難易度戦、いつもそんな感じです。