

ナイトメア-ラビリンス 基本情報まとめ

Kafka86

★執筆者はしがき(Kafka86)

本文書は、大型イベント「回帰定理」のランキングである「ナイトメア-ラビリンス」の基本情報をまとめたものになります。

編成や新規敵等、その他の情報については下記のリンクを参照して下さい。

・編成ガイド

<https://kafka8698.hatenablog.com/entry/nightmare-echelon>

・新規敵解説

<https://kafka8698.hatenablog.com/entry/nightmare-enemy>

・おススメの参考動画

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1hQsAkv6VTxhV5Y5VsKlq1uwg_nYMSZNi/edit?usp=share_link&oid=118361666882982438435&rtpof=true&sd=true

本文書と併せて、他の指揮官のプレイ動画を参照される際に、お供として使っていただけると幸いです。

これらの一連の解説記事が無事に完成させることが出来たのは、偏に海の向こうにいる偉大な先駆者指揮官たちの多大な情報提供・共有のおかげです。執筆者として、ここに心より感謝の意を表します。

★前置き

今回のランキングは、二重乱数や鏡像論と違ってランキングは1つだけです。

(A)「ナイトメア-ラビリンス」は、二重乱数の「血潮逐浪」や鏡像論の「霧払い作戦」と同じように、「プレイヤーの練度」で点数が決まるランキングです。ここで言う「練度」とは、簡単に言うと、人形や空挺妖精等の育成進捗を指すものです。

そして、プレイヤーの「練度」でランキングの点数が決まると言うことは、得点に「運要素」が殆ど絡まないということでもあります。

(B)「運要素」が絡まない理由は、敵の行動パターンが規則的(警戒or拡張or巡回)で、敵の動き方が事前に全て分かっているからです。プレイヤーが同じ部隊展開を100回繰り返したら、敵の動き方も100回とも同じになるというイメージです。

更に、飛行場から湧く敵の戦力値も殆ど同程度であるため、「敵湧き」でも殆ど得点差がつかないのです。

(C)これらの特徴は、鏡像論のランキングである「霧払い作戦」にも見られたものですが、「ナイトメア-ラビリンス」は与えられている行動ポイントが比較的シビアであるという側面も持っています。そのため、全体的に行動ポイントが足りません。そして、不足している行動ポイントを補うには、空挺妖精を沢山使うのが一番手っ取り早いです。

(D)こう言う訳で、所謂「練度が低い指揮官」(≡人形や空挺妖精をあまり育てていない指揮官)と、「練度が高い指揮官」(人形や空挺妖精を沢山育てている指揮官)では、与えられた行動ポイント差(+それによって生じる得点差)が明確に生まれます。「異性体」等の他のランキングであれば、ここで生まれた得点差を「敵湧き」や「敵移動」の「運要素」によって、ある程度解消することは出来ます。しかし、(B)の項で述べたように、「ナイトメア-ラビリンス」では、敵移動・敵湧きに一切の乱数がないため、運に頼って得点をupさせることは全く出来ません。

(E)長々と語りましたが、最初に覚えていて欲しいことは1つだけです。

今回のランキングは、空挺妖精の価値が非常に高いです。

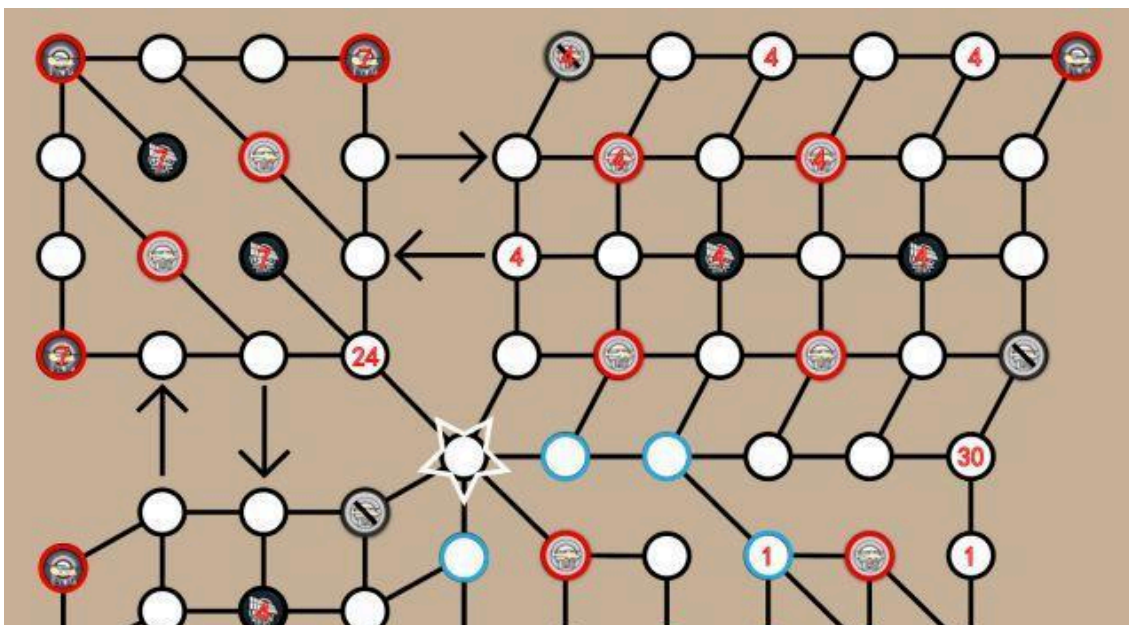
CN鯖指揮官の星詠さんによれば、後述するギミックの関係上、空挺妖精(★数不問)は1体につき、1万点程度の価値があり、更にデバフ下での戦闘が可能な空挺部隊であれば、1部隊につき2~4万点の価値があります。TOPを狙う場合、これまでで最も部隊練度を求められるランキングであると言えるでしょう。

ここまで脅しすぎたかもしれませんが、「1%」までの順位であれば、空挺妖精の数は1で足りません。

本記事は以下の4つのパートで構成されています。

- ①MAPのエリア区分とそのメカニズム
- ②BOSS, 強敵の分析
- ③大まかな攻略の流れ(星詠)
- ④参考動画集(省略)

①MAPのエリア区分とそのメカニズム



白★⇒補給線マス
 青★⇒ダンドリー初期位置
 黒○⇒レーダー(施設建設マス)
 赤○⇒敵飛行場
 赤数字⇒初期敵の戦力
 30→30万グラディエーター
 24→24万ピクシス(+Boss出現マス)
 その他数字→n万の初期敵位置

※このランキングMAPは10×10の正方形であるため、便宜上特定のマスを示すために、左下隅のマスを(1,1)、右上隅のマスを(10,10)とXY平面の座標のように表記します。
 例えば、味方指揮部であれば(9,2)となります。

★基本情報

◆基本的なランキングの仕様

重装、鉄血を含めて、配置できる部隊の最大数は10で、開幕は3部隊だけ配置可能です。

占領点はありますが、司令部10,000点、大型飛行場7,500点、普通飛行場5,000点のみで、通常マスを占領した場合の占領点はありません。

又、今回のランキングには「補給線」があり、座標(5,6)のマス(上の画像の白☆位置)上に合流ポイントがあります(補給線によって獲得できる点数を以下の表に記載)
 1ターン遅れて補給線を繋ぐと、少なくとも80000点の損失になるので、**1ターン目に補給線を確立させる動きをするのはマストと言えます。**

該当ターン(開始時)	獲得点数	増え幅(係数)	得点の和
2	5000	+5000	5000
3	10000	+5000	15000
4	20000	+10000	35000
5	30000	+10000	65000
6	40000	+10000	105000
7	50000	+10000	155000
8	60000	+10000	215000
9	70000	+10000	285000
10	80000	+10000	365000

◆ダンドリーについて

ダンドリー(初期位置は座標(8,3)=MAP画像の青★位置)は、**毎ターン3歩まで行動ポイントを消費せずに移動可能**です。

又、MAP上のレーダーマス(計7つ)の上に施設を建設することができます。1回施設建設する毎に10,000点獲得できますが、同一のレーダーマスでの施設建設は1度しか出来ません。建設可能な施設の種類は以下の通りです。

結論だけを先に言ってしまうと、得点を最優先で考えるならば「データステーション」、戦闘をとにかく楽しみたいという指揮官は「EMPタワー」を建設することをおススメします。

施設①: テレポートマス

任意の場所からテレポートマスにダンドリーをテレポートさせることができますが、実用的な価値はなく建設は非推奨

施設②: EMPタワー

毎ターンEMP爆弾(効果は偏極光と同じ)を1つ獲得出来るようになります。又、EMP爆弾を1回敵に投げる毎に5,000点を獲得することが出来ます。通路上の障害敵やボスに対して、簡単に対処出来るようになるので、低練度の初心者指揮官は建設が推奨されます。

施設③: データステーション(変換推奨):



データをダウンロードし、得点を獲得出来ます。

得点を獲得するためには、**毎ターンデータステーションのマスの上で自部隊がスイッチを起動させる必要があります**。基本となる得点は5,000点、その後毎ターン1,000点ずつ増加します(上限10,000点)

最も得点効率が良いので、基本的には全てのレーダーマスで、データステーションを建設すれば良いです。

施設④: 修理マス

3回まで修理と補給が出来るようになります。実用的な価値はないので、建設は非推奨。

施設⑤: 起爆モジュール

20,000点獲得し、2マス範囲内の敵全員に対してEMP爆弾と同じ効果を与えます。

(施設の効果は変換時の一度のみ)

又、爆破に伴いレーダーマスが封鎖されます。

あまり使い所はないので、建設非推奨。

◆テレポータルマス(ダンドリーの施設とは別物)



敵味方問わず、青色のテレポータルマスから黄色のテレポータルマスまでテレポータルすることが出来ます。

青色の方が入り口(ポータル)で一方通行にしかテレポータル出来ません。

テレポータルマスの位置は、2ターン毎(つまり3、5、7、9ターン目の開始時)に変化します。

テレポータルマスの位置関係は上記画像にまとめてあるので、そちらを参照して下さい。

テレポータルマスを手上手く利用して、自部隊を効率的に動かしたり、ラストターンの終了時には、テレポータルマスの「出口」に部隊を配置して、「1部隊2Kill」を狙ったりすると良いです。

★各マップ区域概説

本ランキングは、第一象限から第四象限というように4つのエリアに大別出来ます。各エリアの敵の強さは明確に区別されており、大型飛行場からは戦力値の高い敵が湧きます。

・「第一象限のエリア」(=座標(5,6)から座標(10,10)までの「右上」エリア)

敵の強さは中程度で、最大で54,000(72,000)の敵が湧きます。大型の敵(ガンダム、ケループなど)や高装甲(ヘビーハンマー)の敵が多いです。湧き敵の戦力値は、ターン1~7では高く、ターン7~10では非常に低くなります。

飛行場に配置されている敵の行動パターンは「拡張」、残りの敵は「警戒(攻撃)」です。

30Wグラディエーター(座標(10,6)が初期位置)の行動パターンは、「巡回」で、座標(10,6)から座標(6,6)に沿って移動します。

・「第二象限のエリア」(=座標(1,7)から座標(4,10)までの「左上」エリア)

本ランキングの中で最も強い敵が湧くエリアであり、最大で90,000(108,000)の敵が湧きます。大型飛行場×3、普通飛行場×2、レーダーマス×2で構成されています。

初期配置の敵×5の行動パターンはすべて「駐留」で固定されています。

24Wピクシスは座標(4,7)に位置しており、ボスがスポーンするマスでもあります。

3つ目と6つ目のレーダーマスを起動すると、それぞれ36W緹と48W布拉梅徳が出現します。

・「第三象限のエリア」(=座標(1,1)から座標(5,6)までの「左下」エリア)

敵の強さは中～強程度で、低装甲の敵が多いです。最大で54,000(72,000)の敵が湧きます。湧き敵の戦力値は、1～7ターン目は低く、7～10ターン目(高装甲の敵が出現するターン)は高くなります。

飛行場に配置されている敵の行動パターンは「拡張」、残りの敵は「警戒(攻撃)」です。

30Wグラディエーター(座標(5,4)が初期位置)の行動パターンは、「巡回」(座標(5,1)から座標(5,5)に沿って移動)で、最初は座標(5,1)方面に移動します。

・「第四象限のエリア」(=座標(6,1)から座標(10,5)までの「右下」エリア)

このエリアの敵は非常に弱く、敵戦力は最大でも18,000(36,000)程度となっており、基本的に味方指揮部エリアとなっています。

②敵構成分析(要検証)

【[回帰定理の新規敵まとめのリンク](#)】を参照して下さい

★脅威度の高い敵編成の紹介

①24Wピクシス

構成: ヘビーガンナー20、ケループ2、ピクシス2、グラディエーター3

実用解説

編成が強ければ大体倒せます。

多くのランカーは、わざわざ24Wピクシスの専用編成を用意するのではなく、元々組んでいた強い部隊で倒しているという印象です。

ex)

2SG+カノ妹+装甲MG+α(妖精任意)

錬金術士+ゴリアテ工房(任意)+α

M4+LTLX+3HG

案山子+2exイージス+2ニーラム(私の編成) etc.

<https://youtu.be/x1eNpZdZhGc> (13分15秒～)

②30Wグラディエーター

構成:20ヘビーガンナー、1ケループ、4ガンダム、20防衛者、2ポマー、3グラディエーター(初期障壁値50%)

実用解説

24Wピクシスよりは強く、基本的には重装の支援がないと倒せません。

ランカーを目指す指揮官は重装の代わりにアーキテクトを使用するので、錬金術士でこの敵を相手取れることを強いられます。

錬金術師+ゴリアテ工房×2+α+建築士 (ランカー用)

<https://youtu.be/4-N6AHkQo1k> (57分40秒～)

LTLX+M4+3HG+重装、錬金+ゴリアテ(1体で可)+α+重装 etc. (一般用)

★Boss解説

①36w緹

単リンク特攻ボス。

◆出現条件

ダンドリーを使って、レーダーマスで「**3回**」建設を行う

◆出現場所

上記MAP画像の「24」の位置

このマスに敵が既にいる場合、Bossは出現しない

◆撃破可能な編成

錬金術士推奨→牛ひっかけの要領で被ダメ0

https://youtu.be/lv_S5UzexNk

(コントロールの手順は動画概要欄参照)

DPSが足りていればM4+4HG編成でも低被害可。

又、「スケアクロウ/ニーラム×3/リッパ―SWAP」のような編成でも撃破可能。

以下敵攻撃の分析。

断翅蝶:

体力が最も低い人形に必中ダメージを与える。同時に対象に対して、刻印を与え射速を減少させる。刻印のないユニットを優先的に攻撃し、すべてのユニット愛刻印を付与している場合、ダメージのみを与える。

百裂斬:

鋼の爪で前方のマスに3回斬りつける攻撃。この攻撃は装甲無視/多段攻撃であり、同時に攻撃対象に対して破滅効果を付与する。当該効果を付与された人形は、継続的にダメージを受ける。

鎗刀:

剣で盾一列(123か456か789)を突いて、多段必中ダメージを与える。

落蟬:

必殺技。最もDPSの高い人形に対して999ダメージを与える。この攻撃によって攻撃対象のリンク数が減少すると、緹自身にシールドが付与され、攻撃速度が永続的に上昇する。残り体力が75%、50%、25%の時に発動する。

②48w 布拉梅德

召喚士系ボス。

◆出現条件

ダンドリーを使って、レーダーマスで「6回」建設を行う

◆出現場所

上記MAP画像の「24」の位置

このマスに敵が既にいる場合、Bossは出現しない

◆撃破可能な編成

高DPSのM4編成

一般的な鉄血部隊(マンティコア/ニーラム/イエーガー/EXイージス/ジャガー等)

一般的なAR部隊(星2空挺で撃破確認)

<https://youtu.be/aFnqTd2WMXc>

マインド強化:

召喚した味方ユニットのうち、ランダムで選んだ2体に、最大体力の10%分のシールド、火力、射速、命中、回避バフを付与する。当該2体のユニットが撃破されると、布拉梅德は3万ダメージを受ける。

マインド弱体化:

プレイヤー側のユニット2体をランダムで選び、その人形の足元に警告マークを生成する。一定時間内に当該人形が警告マークから離れなかった場合、「マインドマップ」を奪われる。マインドマップを奪われた人形は、銃種に応じた一部のステータスを奪われ、布拉梅德に付与される。

奪われるステータスは以下の通り。

HG-クールタイム減少/SMG-回避/RF-命中/AR-シールド/MG-火力/SG-装甲

メンタル凝集:

マインドマップを1/3/5個奪取した時、召喚される敵のレベルが1段階ずつ上昇する。

レベル1(初期状態)→ストレリツイ
レベル2(1つ奪取)→防衛者
レベル3(3つ奪取)→指揮士
レベル4(5つ奪取)→ヘビーハンマー

曼珠沙華の舞:

DPSが最も高い人形に「接続」し、対象が死亡するか、接続が切れるまで継続的にダメージを与える。ブラ梅徳は接続時に自身と攻撃対象の双方にシールドを付与し、更に強制的に対象の「マインドマップ」を奪う。一定回数攻撃してブラ梅徳のシールドを削り切ると、接続は解除される。この攻撃はブラ梅徳の残り体力が70%、40%の時に発動する。

★脅威度の高い敵編成の紹介

①10万ハンニバル(7-10T左上大型飛行場)

おすすめは、「カノ妹+ぺこら+ウェルロッド」「カノ妹+LTLX」「M4+LTLXor4HG」「M500システム(ISW)」etc.

鉄血側で相手取る場合、「イージスSWAP」や「ガードSWAP」など、5リンク且つHPが高いユニットがいれば、それらを盾にすると良いです。

これらの対ハンニバル盾が組み込まれていないアルケミストの編成でも、「ゴリアテ工場×2、ニーマム」「ゴリアテ工場×1 ニーマム×2~3」のような構成であれば、0ダメージで勝つことも可能です。操作のコツは、編成ガイドの方にちらっと書いてます。

<https://www.bilibili.com/video/BV1RQ4y1672E/> (上級者向け)

↑ゴリアテ構成0損

https://youtu.be/_ZY989oGpdQ (初中級者向け)

↑35分30秒~ ↑イージスガード構成

②99492グラディエーター(4-6T左上大型飛行場)

DPSが足りず、グラディエーターの障壁値が100%になってしまうので、重装なしの状態ですら「鉄血部隊」で戦ってはいけません。但し、例外的に錬金術士+ニーマム×2の構成であれば、重装なしでも撃破可能です。

③一部の指揮士編成

(指揮士+ヘビーガンナー/指揮士+防衛者)

左上、右上エリアの大型飛行場から出現します。自部隊のSG装甲値について要確認。

④ケループ群(3~4体)

左上普通飛行場、右上大型飛行場から出現。基本的に鉄血部隊の方が相性が良いです。

⑤36138灵蛇杖(7-10T右下大型飛行場)

右下エリアは基本的に敵が弱いですが、こいつだけはそこそこ強いので注意です。突破(低被害)が難しければ、部隊の陣形を試行錯誤して、レーザーを上手く捌ける配置を探してみると良いでしょう。

その他の敵構成の脅威度については以下の秋水氏の表が大変分かりやすいです。

机场类型/所在区域	刷新回数	敌配置	敌配置	敌配置	注意事項	机场类型/所在区域	刷新回数	敌配置	敌配置	敌配置	注意事項
左下重機机场	1*3	40048 2指揮士 2炎砲士 30警備士		480118 30警備士	余命	右上重機机场	1*3	40029 2炎砲士 2指揮士 10機師士			480122 随機打
	4*6	66205 1指揮士 10防衛者 15警備士 30射撃士		480117 30射撃士			4*6	60529 1指揮士 2巨砲士 20機師士			480128 大ま
		68205 1指揮士 10防衛者 15警備士 30射撃士		480167 30射撃士				72611 1炎砲士 1指揮士 20警備士 25射撃士			480169 隊形
	7*10	68444 1指揮士 10防衛者 15警備士 30射撃士		480169 30射撃士				72227 1指揮士 10防衛者 15警備士 30射撃士			480129
左下普通机场	1*3	45140 1炎砲士 2指揮士 20警備士 30射撃士		480114 30射撃士	余命	右上普通机场	1*3	45482 1炎砲士 4巨砲士 10機師士 15射撃士			480124
	4*6	45309 1指揮士 10防衛者 15警備士 30射撃士		480116 30射撃士			4*6	45711 1指揮士 2指揮士 10機師士 20警備士			480125
	7*10	45808 1指揮士 10防衛者 15警備士 30射撃士		480115 30射撃士				49293 1炎砲士 10機師士 20警備士			480171
		50206 1指揮士 10防衛者 15警備士 30射撃士		480160 30射撃士				49564 2指揮士 15機師士 10警備士			480170
左上重機机场	1*3	44431 1指揮士 20警備士 10機師士 10警備士		480161 30射撃士	火任隊空軍処理	右下重機机场	1*3	44841 1指揮士 20警備士 10機師士 10警備士			480163
	4*6	44841 1指揮士 20警備士 10機師士 10警備士		480176 30射撃士			4*6	44876 1炎砲士 10機師士 20射撃士			480165
	7*10	44905 2指揮士 10機師士 10警備士 20射撃士		480177 30射撃士				48439 2指揮士 10機師士 30射撃士			480167
		48925 2指揮士 10機師士 10警備士 20射撃士		480120 30射撃士				48709 2指揮士 10機師士 15射撃士			480168
左上普通机场	1*3	47544 1指揮士 20警備士 10機師士 10警備士		480189 30射撃士	火任隊空軍処理	右下普通机场	1*3	47544 1指揮士 20警備士 10機師士 10警備士			480190
	4*6	47544 1指揮士 20警備士 10機師士 10警備士		480126 30射撃士			4*6	47544 1指揮士 20警備士 10機師士 10警備士			480191
	7*10	47544 1指揮士 20警備士 10機師士 10警備士		480126 30射撃士				47544 1指揮士 20警備士 10機師士 10警備士			480192
		47544 1指揮士 20警備士 10機師士 10警備士		480126 30射撃士				47544 1指揮士 20警備士 10機師士 10警備士			480193

白、黄、橙、赤
←弱 →強

- ①射撃士→ストレリツィ ②剣盾士→ロデレロ
- ③防衛者→防衛者(アンジェランキングの敵前衛)
- ④重砲士→ヘビーガンナー ⑤巨剣士→ガンダム ⑥角斗士→グラディエーター
- ⑦聖歌風琴→ケループ ⑧警備士→警備士
- ⑨靈蛇杖→アスクレピオスの杖 ⑩漢尼拔→ハンニバル ⑪指揮士→指揮士
- ⑫阿克索之皿→合体ロボ片割れ
- ⑬重錘士→ヘビーハンマー ⑭擲弾士→ボマー

③部隊編成と攻略の流れ

★ランキング環境について

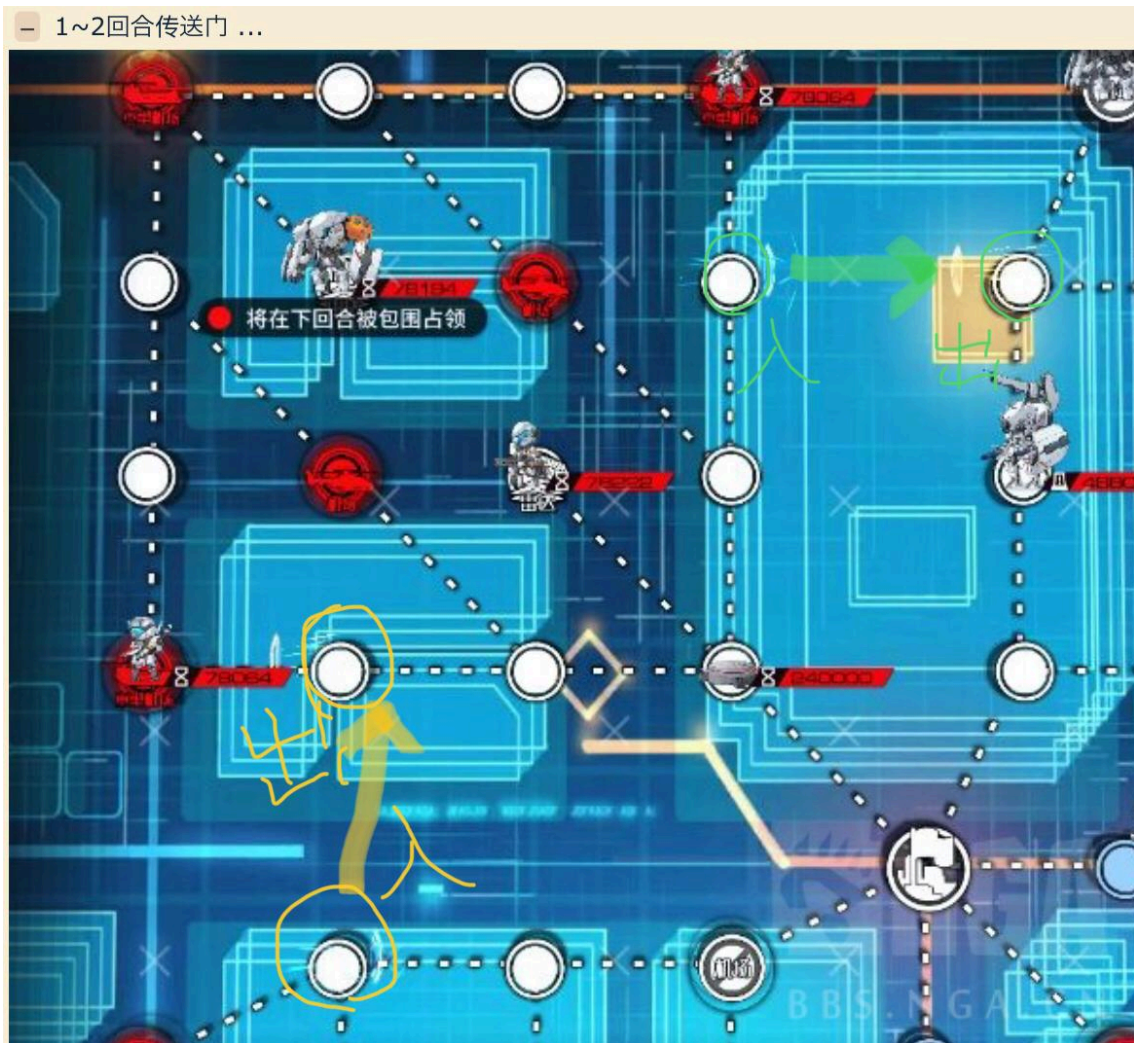
編成ガイドの方を読んでください。

★大まかな攻略の流れ(星詠氏の場合)

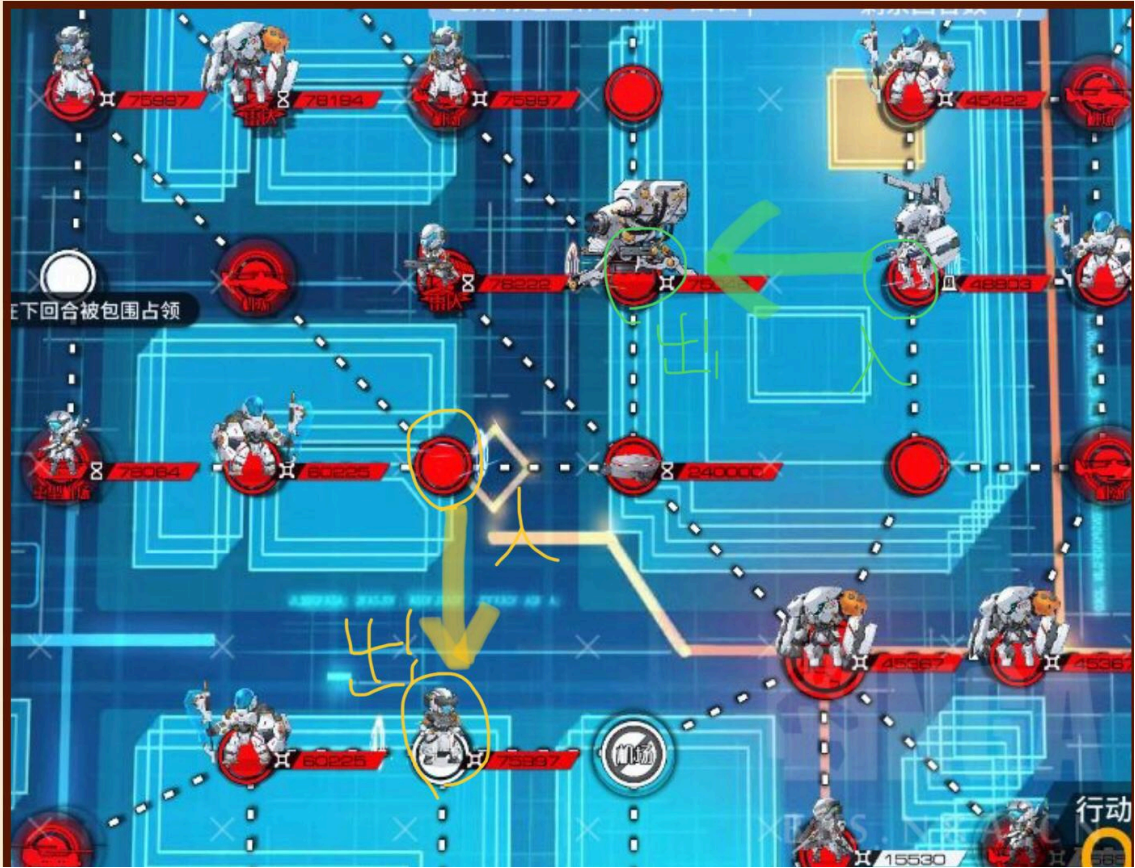
補給線ポイントの価値が高いため、1ターン目は補給線を繋ぐことを最優先にします。
1~4(上位ランカーは1~3)ターン目の序盤は、ダンドリーを各レーダーマスに派遣して、データステーションを建設することが重要です。これらと並行して自部隊を各データステーションに張り付けながら、飛行場整理も行います。
5~7ターン目の中盤にかけて、敵飛行場を整理しながら、左上と右下にある4つの閉鎖飛行場の占領を目指します。占領の順番は、(4, 6)→(10, 7)→(5, 10)→(1, 1)が良いと思われます。
8~10ターン目の後半にかけては、(低得点敵が湧く)飛行場を包囲占領しつつ、部隊の位置を調整し、最終配置の準備に入ります。

このランキングは、テレポータルマスの出口に部隊を配置していると、2体の敵を同時に相手取ることができるので、上手く利用する必要があります(配置した部隊が2連戦出来るかどうか要確認)
ターンによってテレポータルマスの位置関係が変わるので注意(下画像参照)
9,10ターン目は1,2ターン目と同じ位置関係です。

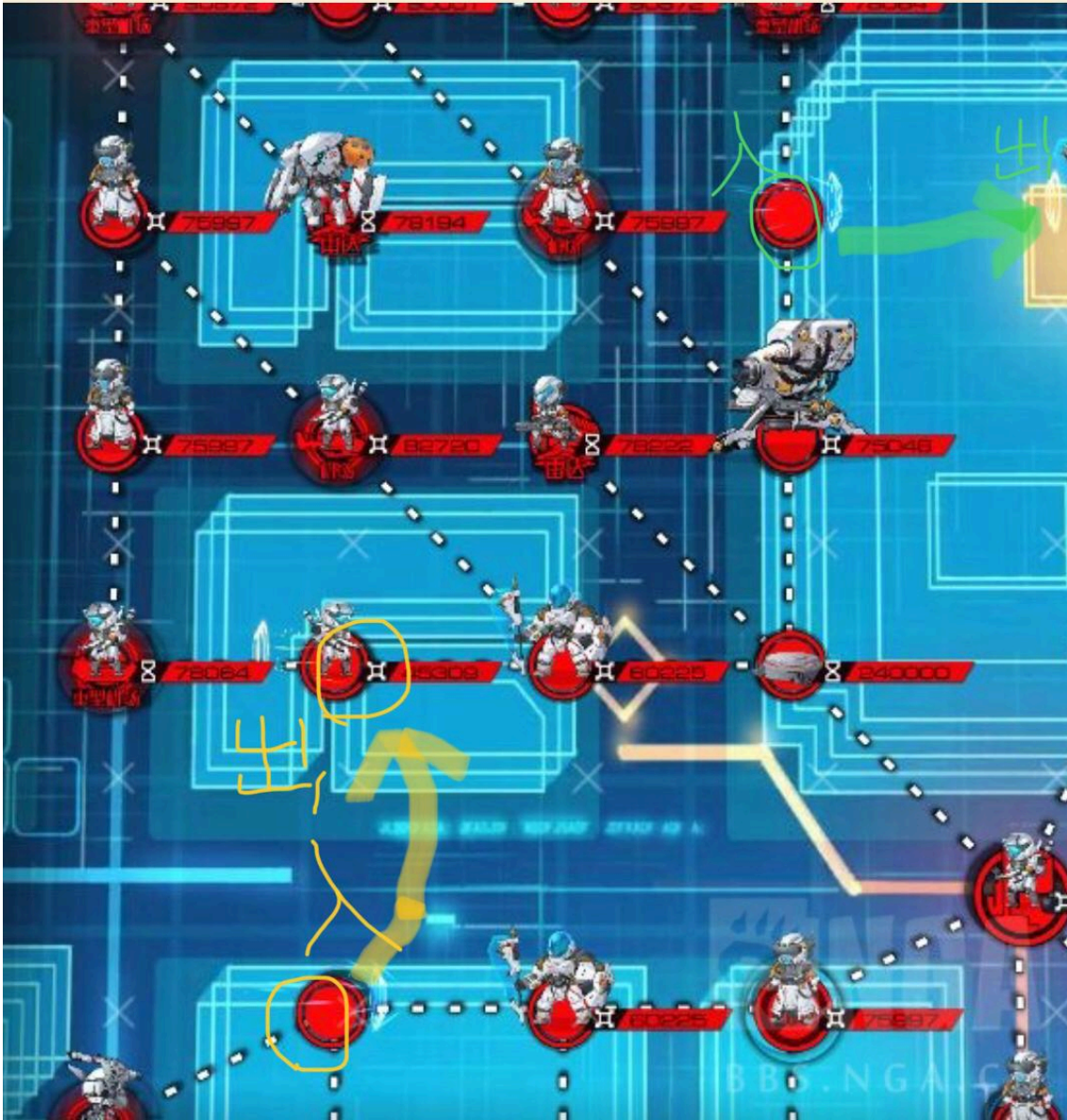
・テレポータルマス変遷



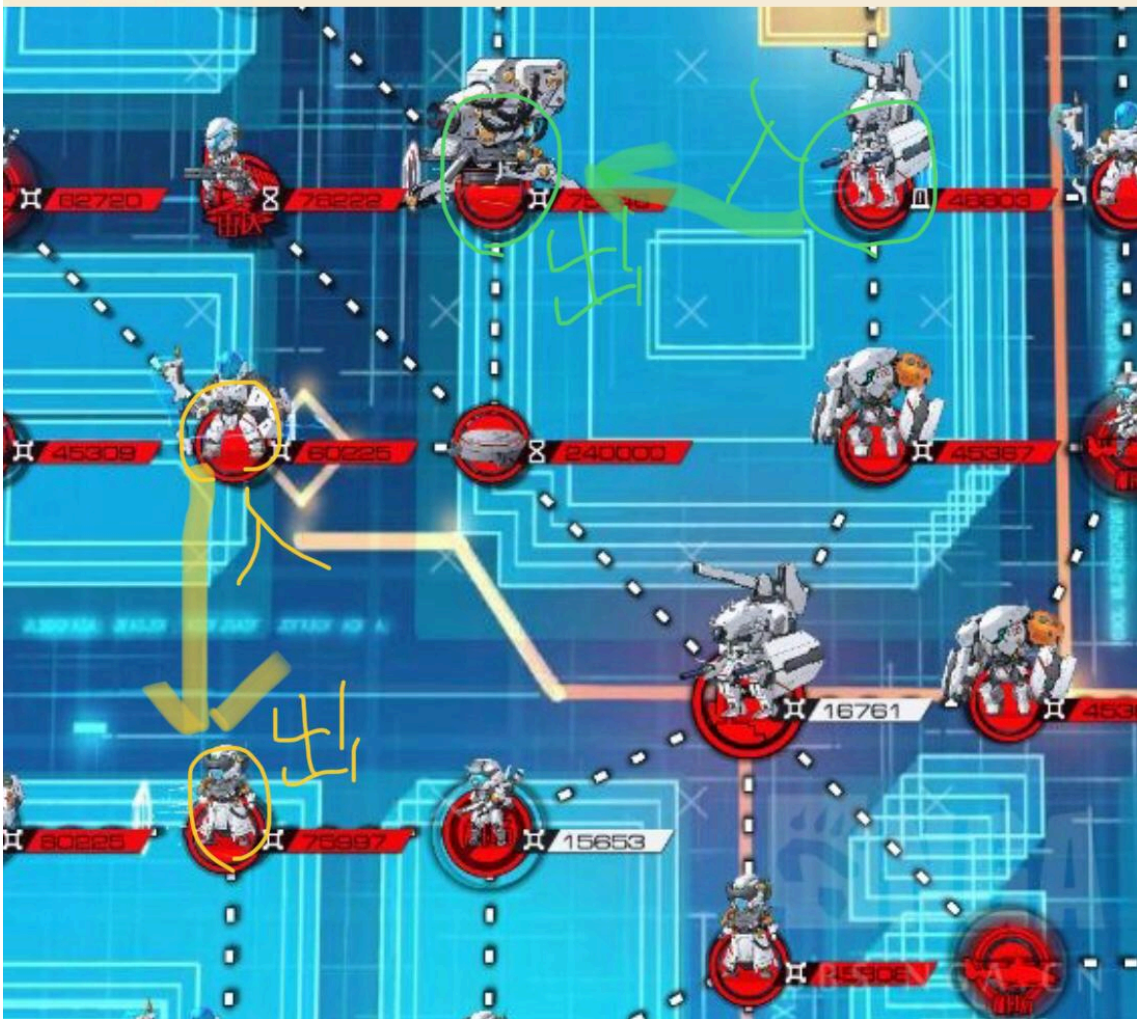
3~4回合传送门 ...



- 5~6回合传送门 ...



- 7~8回合传送门 ...



最終配置を行う際は、ワープマスの出口(2,7)(5,9)が最優先で、次善で高戦力値の敵が湧く左上エリアの飛行場の隣マスとなります。
また、右上の重空港(10,10)から湧く敵は戦力7200なので、9ターン目に包囲占領して7500を獲得した方が良いです。

(執筆者註釈)

大型飛行場(1,6)から湧く敵も戦力7200程度なので、9ターン目に包囲占領した方が得(星詠氏)ですが、これはあくまで理論上の話であり、隣接する(2,6)がワープマスとなっているため包囲占領の難易度はかなり高いです。CN鯖1位の秋水Ameth氏は、(1,6)を包囲占領して300点のアドバンテージを得るのは、かかるコストや部隊展開上のデメリットに比して、割りに合わないと考察しています。

④参考動画集

【参考動画集】の方を見てください。

★Reference

①星詠しろは NGA「噩梦迷城·机制与行动思路」

<https://bbs.nga.cn/read.php?tid=28268630>

②秋水Ameth NGA「噩梦迷城 - 极限9鸽开局&各类实用表格」

<https://bbs.nga.cn/read.php?tid=28537510>

③爱饕餮 boss机制

<https://www.bilibili.com/video/BV1v3411i7YC/>

④少女前线韩国鯖wiki

<https://namu.wiki/w/%EC%86%8C%EB%85%80%EC%A0%84%EC%84%A0>

⑤少前百科-敌方图鉴

<http://www.gfwiki.org/w/%E6%95%8C%E6%96%B9%E5%9B%BE%E9%89%B4>

⑥Kafka86「【9空挺0重装】噩梦迷城 232.5W」

https://youtube.com/playlist?list=PLGNzmNhRleP6BPRFJbOLYCg3_3eRj8uHr

その他沢山