

# 夜雀を 100%ループで撃破する！

～ 後攻を活かした ZONE 抜き完全完封の手法を紐解く ～

## 【 Evidence Image 】



## 【 Member 】

このタイプは無理に先制せず、後攻を活用の方が簡単にループを組めると私は考えます。VC 活用以外で速度を検討不要とした方がラクと言いますか…

## 【 Subject 】

MP ダメージはただの脅しです。逆に利用してやりましょう。

## 【 Weapons and armor 】

特筆すべきことはありません。一応全員に MP 回復カグラスタ。セティーやミーユに精神バッジ。このくらいは添えておくと良いと思います。

速度の高さで有名な夜雀ですが、後攻前提のループさえ組めるならこちらの速度調整を検討する必要がありません。

ゆえに速度バッジなども不要です。

## ★ 特別枠：顕現武器の影響 ★

ループそのものは簡単なので後回しとして、ここでは顕現武器について考えましょう。

結論から言うと夜雀戦における顕現武器の役割は火力を上げているだけです。

言い換えると勝敗には影響を与えておらず、撃破までのターン数を縮める方向で貢献しました。特にガリュの杖バフが良かったですね！

理屈は単純でループを構成する諸要素、すなわち火力以外の速度・耐久&精神・バフデバフに作用していないからです。

唯一セティーのプロビデンスランスがぴったりの性能をしていますが、マナとガリュ+ミーユで作るバフデバフを崩せるほど夜雀の攻撃力は高くありません。



# 夜雀を 100%ループで撃破する！

## ～ 後攻を活かした ZONE 抜き完全完封の手法を紐解く ～

### 【 Evidence Label 】



フィーネにちなんで、ここは速度について考えてみます？

私は道中ザコに関してはあまり関心がないので強敵戦で考えていることについて。

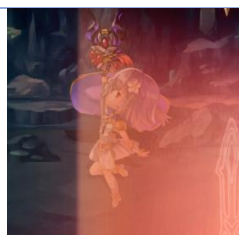
- 先攻と後攻は等価値であり、どちらを選ぶかは場合による
  - 速度事故を無理に防ぐより、事故が起きてもカバーできる体制作りが優先される
- こんな風に思っていますね。

### 【 Assessment 】

最初のターンだけ全員の MP がゼロになってしまいますが、何の問題もありません。

ここでさっそく速度負けのメリットが出てくるわけで、MP ダメージを受けてからセティーとミーユを上げれば良いだけ。これで知性デバフと全属性耐性バフは最低限確保されたわけです。セティーの VC によって一時的に夜雀の速度を下げ、次ターンにマナがクイーンオブハートを打てばその時点でもう勝利が約束されます。

そこから改めてハイプリエステス・ガリユなどを上げ、あとは守ってもいいし、攻めても良いでしょう。残りは要所を除いてアドリブで良いです。



#### ★基礎的な立ち回り > VC 研究から派生

前述しましたが、MP 回復の生命グラスタを装備しているとさらにやりやすいでしょう。

それから、MP 攻撃をしてくる前のターンでミーユかセティーで一撃当て、他のキャラはアザミを呼びつつ全員下がる立ち回りを行いました。

普通の知性デバフと属性ガードだけでも十分と思いましたが、マナのクイーンオブハートをタイミング良く添えてやれば夜雀に勝てる見込みは万に一つもありません。

確かに HP は高いようですが、撃破まで 1 時間か 30 分かの違いです。

赤殿中に比べるとぜんぜん戦いやすいと思いますよ？

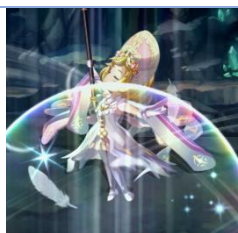
# 夜雀を 100%ループで撃破する！

## ～ 後攻を活かした ZONE 抜き完全完封の手法を紐解く ～

ループは下記のとおりです。

1. MP 吸収：アザミと、セティー or ミーユが他キャラを呼びつつ後攻で下がる
2. 風魔法攻撃：守りつついろいろ攻撃
3. （省略…）：守りつついろいろ攻撃♪
4. 風魔法攻撃：セティー or ミーユが残り、他キャラの誰かでアザミを呼びつつ後攻で下がる

下がってしまえば MP などいくらでも回復します。セティーとミーユを交互に残しているのは、少しでも敵に攻撃を当てるためです。



### ★ヒーラーの動き > ヒーラー研究から派生

ハイプリエステスはひたすらサナテオコルムナでも良いですし、適度に回復しつつプロディギウムでガリュの火力を上げていきます。

この夜雀戦ではマリエル込みでアナザーフォースを発動していますが、ハイプリエステスの場合はプロディギウムで味方全員の火力を上げてい

けるのが強みと考えています。

必要であれば途中でサナテオコルムナやオーロラフォースを挟むのです。1回のアナザーフォースで仕留めねばならないのは、その後に敵が攻撃してくるから

では、その攻撃に余裕で耐えられるならいかがでしょう？

似たようなアナザーフォースを何度かやれば、自然に勝てる。それだけです。



### ★特に注目すべきバフデバフ

アザミ、ミーユ、セティーのヴァリアブルチャント。

マナのクイーンオブハート。

ガリュのバーニングシールド。

その他ルーンブレイドや、全員豊かなバフデバフ。

これだけあって負けるはずがありません。

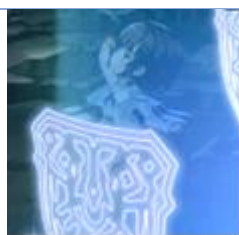
MP ダメージの前後のみループさせることができれば、ZONE 云々以前に簡単に勝てるのです。

ZONE があつたほうがより短い時間で撃破できますけど♪



# 夜雀を 100%ループで撃破する！

## ～ 後攻を活かした ZONE 抜き完全完封の手法を紐解く ～



### ★運任せの戦闘をしないために > 速度事故でやり直しを防ぐ

私はすぐに「先制行動」を捨てます。TerraNiviumのようにどうしても先制しなければならない事情がある敵もいますが、固定行動のタイプではどちらでもかまわないことが多いのです。

私がアセトヴィータや月流影光など速度を上昇させる異境武器を強化していない理由の一つですね。

ところで、AS ガリユの VC は速度デバフ付きです。

ZONE でやる場合、先攻と後攻が入り乱れてやりにくい不是吗？

火力あるから良いのかな？

私はミーユとセティーが交互に MP ダメージを受けることで2パターンのループを用意していたのですが、セティーが上がってきたときは速度事故が頻発し疑問を感じました。

こういう時に速度事故前提のループが組めていると、運勝負になりません。

そうでした。大切なことを・・・。

夜雀の毒鱗粉は無視していました。

いちいち対策を立てるほど大きなダメージではありませんし、MP ダメージとともに見掛け倒しですよ（笑）

### 【 “Run around” or “Loop” 】

[Weakness]FIRE / [Resistance]WATER & EARTH / [Invalid]STORM

every(po)

[Move] / 1. ALL MP-999 / 2. ASM / 3. SM\*2+st / 4. AM / 5. ASM

Opening..mi(VC) / a(VC) / ALL

back1. a=(back) / mi=(back) or

s=(back) / h, ma, g(VC)

2. adlib or AF 3. adlib or AF 4. adlib or AF

5. a=(VC) / mi=(back) or s=(back) / h, ma, g(back)



# 夜雀を 100%ループで撃破する！

## ～ 後攻を活かした ZONE 抜き完全完封の手法を紐解く ～

※こちらはアナザーダンジョン特化のコーナー。別紙扱いとなる。

<b>【 efficiency 】</b> アナダンを回るときに効率の良い手法などがあれば記載。	<b>【 data 】</b> Git や経験値等、特筆すべきデータがあれば記載。
<b>【 “purpose” or “plan” 】</b> 天冥上げや武器強化等、目的や計画を記載。	
<b>【 On the way 】</b> 道中効率化は優先順位が低いため、最下層へ。 特筆すべき内容があれば記載。	