

# 蟹坊主を 100%ループで撃破する！

～ マナ力で耐性を射抜き ZONE なしで完全完封 ～

## 【 Evidence Image 】



## 【 Member 】

強いクセがあるものの問題なく普通に倒せる相手です。クレイドルと似てるかも。マナを含めたアナザーフォースを練習するチャンスです。

## 【 Subject 】

敵の攻撃力は高くありません。むしろアナフォゲージを効率良く貯めるほうが大切。

## 【 Weapons and armor 】

特筆すべきものはほんとにありません（笑）

ツバメとナギに MP 回復力を付けていたけど、これは私がループする上で基本になっていますし…マナに地弓グラスタでもあれば良いかもしれませんが、モンスターも悪い選択ではないと思います。火力じゃなくてゲージを貯めるほうが優先でしたね。

フルアナフォへ至る回転率を上げるみたいなの？

## ★ 特別枠：顕現武器の影響 ★

ループそのものは書くことがほぼないので、顕現武器についてです。

確かにナギとミュルスの顕現武器は向いていると思いますが、ミュンファと同じく「なければ・いなければ」厳しいというものではありません。

しかし「やりやすくなる」側面はあります。

後述もしますが、全員が無事なままでアナザーフォースゲージを手早く蓄積できさえすれば良いのです。相手の回復力も大したことはありません。

ループそのものはイスカと誰かをメンバーチェンジし続け、何かしらの属性防壁を適切なタイミングで張るだけです。無理にナギとミュルスである必要もありません。多少ゲージの蓄積が遅れるだけです。

そう考えると、**火力が上がるだけでなく腕力知性デバフもできるナギとミュルスの顕現武器は強い**ですね。

回復という意味では、同時にハイプリエステスがいる以上、ミュルスは無理に顕現である必要性もありません。知性バフをかけながら回復するという意味では、ハイプリエステスの VC も同様の効果を持つからです。



# 蟹坊主を 100%ループで撃破する！

～ マナ力で耐性を射抜き ZONE なしで完全完封 ～

## 【 Evidence Label 】



★4 キャラであるフィーネにちなんで、ここはキャラ比較についてかな。

攻略サイトはいろんな方に分かりやすい必要があると思うので、ある程度の定義されたスケールに基づいてキャラの順位を決めるでしょう。

それはそれであって良いと思うんですよね。

しかし、それが単なるザコ掃討戦ならいざしらず、強敵戦ではまったく事情が違いますよ。

最後の最後は自分で考えるしかない…これがソロ RPG のツライところかもね。

## 【 Assessment 】

この蟹坊主に関して言えば耐性バフによってクリティカルさえ通らなくなることが問題となっており、重要なのは如何にして相手の耐性バフを引き剥がすかということになります。

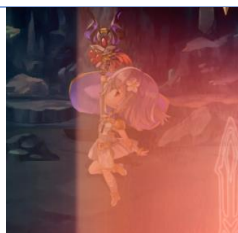
守るのは容易ですから、マナの子夜のサンドリヨン如何にして入れるかということになりますよね。真っ先に思いつくのはマナを先行させ子夜のサンドリヨンですがループ構築に手間がかかるため、シンプルにやらせていただきました。

これでナギやミュルスが顕現武器でなければイスカでデバフをしながらハイプリエステス VC で回復する必要があるため、長期戦になっていたでしょう。しかしこれにしてもアナフォゲージを貯めやすいかどうか、すなわち総じて火力が出ていて倒すまでのターン数の上下があるかどうかだけです。大切なのは、確実に仕留めること。



# 蟹坊主を 100%ループで撃破する！

## ～ マナ力で耐性を射抜き ZONE なしで完全完封 ～



### ★基礎的な立ち回り > VC 研究から派生

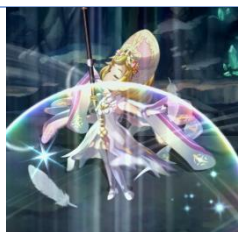
実際、ループも何もないかなあ…

顕現ナギとミュルスならフロントで攻撃しまくるだけですし、マナを出入りさせていればツバメの MP さえ切れません。

ハイプリエステスも正直、あまり出番はありませんでした。

これでナギとミュルスが顕現でないなら、ナギの代わりに AS トゥーヴァを入れたでしょうね。一応、ミュルスのアースウォールを入れるタイミングだけは気をつけていました。いざツバメが出てきたときにアースウォールをかけられないというのはさすがに立ち回りの構築としてはきついです（笑）

そういう意味では、知性デバフのイスカがいる以上、AS トゥーヴァの方がより安心して守れた可能性もありますよね。



### ★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むしろヒーラーというより、**真 VC グラスタによる知性バフでミュルスの火力を上げる**役割を担いました。

あとは MP の切れやすいナギやツバメを休ませながら**順番にプロディギウムをかけて火力を上げる**準備をしたりしましたね。たまにはミュルスを

下げてオーロラフォースで守るのも悪くない戦略です。

蟹坊主の回復力は大きくないため、極端な話マリエルに必殺猫好きグラスタを装備していたほうがより短時間で倒せた可能性もあります。



### ★特に注目すべきバフデバフ

これは言うまでもなくマナの「子夜のサンドリヨン」です。

アナザーフォースのゲージが満タンまで溜まったら、誰が一緒でも良いのでマナを上げます。言い換えるとマナが前にいるタイミングでアナザーフォースを発動します。

アナザーフォースを発動したら即マナで「**子夜のサンドリヨン**」を打ち、他のキャラはひたすら地属性で殴りまくります。マナ自身もモンスターで参戦することで他キャラの MP を回復すれば良いでしょう。

やりようによっては TerraNiVium 戦でも役に立つテクニックですよ？

マナがアナフォに参加し MP 回復を行うことで、次のゲージ充填までよりスムーズになります。特にツバメの MP を回復できるのは長期戦を避ける上で有益でした。

ちなみに蟹坊主の攻撃に対処するならイスカのデバフにミュルスの物理耐性ガードとアースウォールで十分です。

マナのデバフと比べて被害は大きいですが、いざとなればハイプリエステスが上がってくれば解決します。

# 蟹坊主を 100%ループで撃破する！

## ～ マナ力で耐性を射抜き ZONE なしで完全完封 ～



★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

蟹坊主そのものは運もなにもなく守れるわけですから、ここでは長期戦を避けるために行っていた工夫とか、お話してみます。

蟹坊主は物理耐性がもともと高く、顕現ナギの斧であってもさほどダメージを与えられません。

ツバメは ZONE を使っていない関係上、アナフォ中に滅魔手裏剣→土龍顕術→猛猫迅舞とやることで火力補佐及びアナフォゲージを維持する役でしたね。

ナギとミュルスはカラミティーアクスやビーストインパクトで殴りまくり腕力+知性デバフを付与する。

これでアナフォ後のスキはどのポイントでも発生せず、蟹坊主の行動順に関わらずいつでも発動できることになります。

加えて、可能であればハイプリエステスの VC がミュルスに残るように動いたり、ツバメの VC で速度を上げたり、いろいろ試していました。

顕現武器でなかったらどうしていたでしょうね？

いつも通り VC 後に発動して、アースウォールを混ぜながらやっていたと思います。多少火力は下がりますが。

### 【 “Run around” or “Loop” 】

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

[Move] / ↓

Opening (EG. bf) / every (PG. bf)

1. EG. bf+WG. df / 2. AWM / 3. P /  
4. H+P. bf / 5. AWP

Opening..AF / FREE

AF (ma=reset+EEE...)



# 蟹坊主を 100%ループで撃破する！

## ～ マナのカで耐性を射抜き ZONE なしで完全完封 ～

※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。

<p><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。</p>	<p><b>【 data 】</b> Git や経験値等、特筆すべきデータがあれば記載。</p>
<p><b>【 "purpose" or "plan" 】</b> 天冥上げや武器強化等、目的や計画を記載。</p>	
<p><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。</p>	