

拒魔&煙々羅

～ フィーネ&AS ロゼッタで火力を出すループ型戦略 ～

Introduction



この「拒魔&煙々羅」に関しては両方とも相手にして定期的にアナフォでどっかんです。もちろん各種デバフ耐性などグラスタはセットアップしましたが、守りに関してはフィーネ、AS サキ、マリエルで十分であり、アタッカーはAS デュナリスでいい。

この 16 妖に限らず重要なのは最初の数

ターンでしょうか。ここを切り抜けられれば、後は微調整でどうにでもなる。敵の数と攻撃力に萎縮せず、しっかりバフデバフを張ること。

2体の八妖を相手にドンパチすることも可能ですよ？

どのような戦い方がやりやすいかは、様々な要素によって左右されるんです。

あるいは…最大の敗因は「決めつけ」かもしれないね。

「ああしないといけない。こうしないと勝てないだろう。」

その、「ああしないとこうしないと」が自分の時空に向いていないなら、いつまで経っても勝てません。

buff & debuff ～AS サキが圧倒的に強い～



グラスタ枠が空いたキャラに腕力と知性デバフの錬成を適当に施しました。錬成するのは毒グラスタでもいいし、生命グラスタでもいい。どっちに付けても確率ですがデバフが効きます。知性デバフはAS デュナリスが持っています。

腕力デバフも念のためかけ続ける。フィーネの物理耐性バフ+マリエルのオーロ

ラフォース+AS サキのヨトゥンエフェクトとやれば大した被害を受けませんが、あと少しでゲージが満タンになりそうな時などに強引に攻めるためにもかけておいたほうがいい。

パーティー編成として無理なく守れて十分な火力が出ることは分かっていたので、グラスタもささっとかき集めた感じです。

拒魔&煙々羅

～ フィーネ&AS ロゼッタで火力を出すループ型戦略 ～

敵も知性デバフや火属性デバフを打ってくるので、ここは属性デバフ耐性や腕速知デバフ耐性で防ぎます。

他の敵でも言えることですが、何かしらの耐性デバフを受けた後に大技を受けてはいけません。また、程度にもよりますが腕力知性速度デバフも無視してはいけません。

いずれのデバフも何かしらの手段で、かわすか守るか、事後のケアをするべきでしょう。

デバフを放置している

これは「敵の攻撃に対応できず、火力で押し切るしかない」という状況に陥る原因の一つ。こういうところを見ていかないと、いつまでも「キャラとグラスタとあれこれを揃えないと勝てない」という状況から脱出できません。



Testament ～ 交代する必要があるキャラは？ ～



テストメントを付けるのはフィーネとASロゼッタ。

まず魔 ZONE をかけるとき。次にアナザーフォース直前の変則ループ[1]のときに使います。動き方によってはいらないんだけどね。

でも速度事故も気にせず好きなタイミングでチェンジできるので、テストメント

はループ型戦略を飛躍的に向上させたと言えます。

Grasta ～ サブにPが火力の基本～

ガリュはP グラスタ持ち。フィーネ・AS デュナリス・AS サキ・マリエルに適合するP グラスタを盛りまくる。火力を出すためのグラスタ装着はメインアタッカー以外のキャラに P グラスタを、メインアタッカーに毒ペインなどを付けていきます。

AS ロゼッタも同じですが、フィーネと交代し精神統一を行う場面があるため、テストメントやデバフ耐性を付けます。

拒魔&煙々羅

～ フィーネ&AS ロゼッタで火力を出すループ型戦略 ～



フロントで戦うフィーネ・ASデュナリス・ASサキ・マリエルは、フィーネにのみテスタメント、あとは属性デバフ耐性や腕速知デバフ耐性を付け、MP不足に陥らないよう生命グスタを付け、残りは火力に振ります。[2]

ASデュナリスとASサキに火力のウェイトを多めですね。ASサキには風杖グスタ

タを装着します。これはサキをフロントに置きつつ魔ZONEを活かせるようにするためです。腕力デバフ錬成も付けましたが、手が空いているキャラであれば誰でも可。マリエルはオーロラフォースが2ターンしか持続しないので、このメンバーならフィーネ・ASデュナリス・ASサキの誰かということになります。

Unit formation ～フィーネの役割は大きい～



フィーネ・ASデュナリス・ASサキ・マリエル・ASロゼッタ。そしてガリュです。これはグスタにも関連しますが、パーティー編成は武器種や属性を統一していったほうがいい。今回は杖で統一しましたが属性はそうではありません。煙々羅の迎撃対処という意味もあります。特筆すべきは無属性魔法の使い手がマリエル

だけでなく、フィーネがいること。そしてフィーネ自身の火力もなかなかです！

精神統一した上での魔ZONEであれば無理に弱点を突かずとも十分にダメージを与えられます。

フィーネが無属性魔法のアタッカーを兼任できるようになった。これは極めて大きいです。

<メンバーと役割>

フィーネ：物理耐性+速度+全属性耐性バフ、ヒーラー、アタッカーを兼任。アナフォ直前にはASロゼッタを一時的に呼びます。

ASデュナリス：メインアタッカー、魔法迎撃回復、知性デバフ。

ASサキ：メインアタッカー、火属性を絶対零度の鎖で迎撃。煙々羅がいる間は風魔法で攻撃しません。

マリエル：全属性耐性バフ、ヒーラー、アタッカーを兼任。

ASロゼッタ：魔ZONE展開、AF直前に精神統一。

ガリュ：Pグスタによる火力補助

拒魔&煙々羅

～ フィーネ&AS ロゼッタで火力を出すループ型戦略 ～

こうやって書き出してみるとフィーネの役割が非常に大きいですね…

「これが欲しい」というものを一通り兼ね備えています。

フィーネが回復している間はマリエルの手が空くところも重要です。ループ型戦略に大きな幅ができ、今までにない動きが可能となりました。

そして、AS サキ。火属性の敵に対する圧倒的な強さは相変わらずですね。無敵感がすごくて負ける気がしなかったです（笑）

Loop strategy ～ASサキだけで脳死ループ?!～



どちらを先に倒しても良いと思いますが、私は迎撃が鬱陶しい煙々羅から狙いました。

煙々羅は水攻撃を受けると迎撃してきます。しかし、こちらの迎撃には対応してきません。拒魔とともに火属性攻撃が激しい…

ここで、ヨトゥンエフェクトの出番です。

おもしろいように大ダメージが入ります。精神統一の直後なんか 100 万とか見たかもしれない。1 ターンにつき3 回くらい絶対零度の鎖が炸裂することもあったかな？ もうやりたい放題 AS サキが暴れていました。

アナフォメンバーはフィーネ・AS デュナリス・AS サキ・マリエルで、煙々羅を倒すまで AS サキのメインウェポンはエアロマジック。

拒魔は AS サキで容易に完封できるのですから、アナフォゲージが満タン直前になったら煙々羅に合わせてテストメントチェンジ。

【火+混乱/乙女の決意→速度知性バフ/フィーネとロゼッタがテストメントチェンジ→全体魔法/ロゼッタが断罪→火魔法/ロゼッタとフィーネがテストメントチェンジ→吹き飛ばし/このターンでアナザーフォース】というのが AF 込みの基礎ループ。

AS ロゼッタが無理にアナフォへ参加しなくて良いのです。断罪で火力を上げてくれればそれでいい。AS デュナリスがけっこう減らしてくれます。

何千万出たのか覚えてないけど、煙々羅の HP ゲージがアナフォするたびにゴリっと減っていたので、まあそれなりだったと思います。煙々羅を倒したあとはたぶん拒魔に HP ストッパーがあったと思うのですが、これに関しては AS サキが絶対零度の鎖を使えるからどうせ一気に減らせるので考える必要はありません。

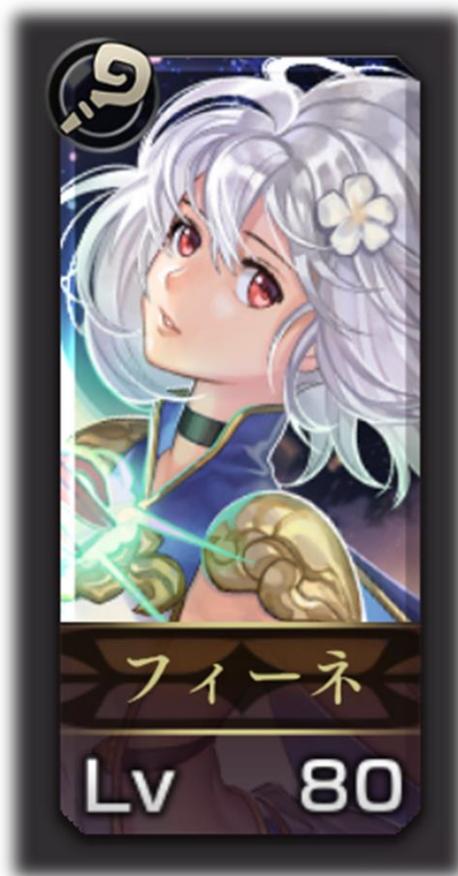
吹き飛ばしのダメージやデバフ耐性は別途グラスタでケアを行い、火力を担保するため P グラスタ持ちのガリユを編成しておく。ざっくり書くとこんな感じです。

基本的には AS サキが全員守って全部倒してくれるので、細かいことは気にしてなかったです。

拒魔&煙々羅

～ フィーネ&AS ロゼッタで火力を出すループ型戦略 ～

Afterword



本レポートのテーマは「**決めつけが招く敗北**」です。
人間は影響を受けやすく、特に日本人は右へ倣わないと不安を感じやすいと言われていていますね。私のようなタイプが珍しいのかもしれませんが、しかし、いわゆるその時に流行していた攻略手法が fein 時空に適しているかどうかを考えることなく適用すると、無駄な敗北を重ねるか、もしくは無駄なクロノ石が浪費される可能性があります。

TL に流れていた攻略手法が嫌いというわけではなかったのですよ？

決めつけずに自分で考えていただけのことです。

さて、今回の 16 妖の中で、特に美しい立ち回りを演じることのできた戦闘の一つです。

ループ型戦略・押しキャラ満載・長期戦を回避できる火力・これらを可能とする動きの工夫…

こちらが倒される心配もないのでゆっくり AS サキやフィーネの活躍を見ることができました。

AS サキやマリエルの防御性能は変わらず優れており、

ここにフィーネの物理耐性バフまで入るのですから負けるはずがないんですよね。

パーティーを組んだ時点で勝利を確信できる…そういう戦闘でもあったでしょう。

とは言ったもの、このパーティーを組んだだけではただの脳死耐久我慢戦となりうんざりしてしまいます。

じゃあ火力ワンパンが必要だというコンテキストになるのか？ これは誤りです。

なぜなら、私の時空ではそうはならないから。

ちゃんと敵の動きを見て使うべきグラスタを使い、タイミング良く動く。

そういう意味では、私が実践している攻略はループでも火力でもないということになってしまいます。

仮に、ループ攻略を脳死耐久我慢戦と同一視するのであればね（笑）

拒魔&煙々羅

～ フィーネ&AS ロゼッタで火力を出すループ型戦略 ～

★column★ ～ 敵が複数だとループが組めない？ ～



16 妖は大きく分けて2つの攻略パターンがあるでしょう。片方をワンパンするか、両方とも相手にするか。いずれにせよどっちかに合わせてループを組む。

両方ともワンパンし易くするメリッサは fein 時空にいないので、この攻略手法は当初より除外です。

開幕アナフォやり放題の時点で結果が分かっているから、攻略的な価値はさほどないと私は考えているのです。さて、この拒魔&煙々羅戦は「両方とも相手にする」パターンであり、同時に「うんざりするような長期戦になりそうなの

に火力が出ている」編成の典型例です。完封しやすい拒魔は AS サキであしらい、煙々羅の対応に集中する。煙々羅とて風属性に関しては耐性を持っていないのですから、こちらがそれなりに工夫すればループ攻略が耐久我慢大会になるようなことはありません。

このタイプのループ型戦略は、妖狸&夜雀、巴蛇&黒坊主でも使っています。

もちろん最初に思い付いたのがこの戦い方であったというだけで、どっちかをワンパンするやり方もあったでしょう。逆に、例えば蟹坊主&陸吾なんかは両方とも相手にしたほうが良かったかもしれませんね？

footnote

[1]実際には、この変則ループは煙々羅の吹き飛ばし対応も必要です。しかし、ループ型戦略は現代ガルレアアナダン実装時くらいからでしょうか。詳細記載をしていないのです。これはネガティブな意味で攻略手法を伏せているのではなく、あまり攻略サイト「アルテマ」と真逆すぎる攻略方法も…と思っているからです。

もちろん、全部記述するのは手間がかかり過ぎるという本音もあるんだけどね（笑）

[2]最低限守れるように生命や支援グラスタを整え、残りは火力に振る。全部これで良いんじゃないかと思いますね。というか全てこれ。今のアナデンの戦闘はキャラ性能と言うより、グラスタ配分で決まるという印象があります。