

## 普賢一刀流 道場

～ フィーネで物理攻撃へ対処したループ型戦略 ～

# Introduction



フを持っている今、脅威ではありませんでした。

もはやアナデンの伝統戦略となったソフィアによる「イージスシールド戦法」です。

相手が属性物理である以上、一アカネが累積を貯めようともソフィアのイージスの盾がある限りこちらへ攻撃は通りません。マリエルは相変わらずオーロラフォースを使えてフィーネまで物理耐性バ

# Resistance ～とりあえず耐性～

異常なほどの長期戦になってしまう・ターン制限があるなど何かしら特別な事情がない限り、強敵戦のグラスタ整備はとりあえず守備力特化を優先して行っています。

理由は単純。ラクに勝てるからです。わざわざ難しくする必要はないでしょ？

斬耐性デバフへの対処が手間に感じたため、物理デバフ耐性を全員に装着しました。【1】

それで、余った枠にPグラスタや毒ペインなどを詰め込めば完成です。それだけですんごい火力出るからね。

# Testament ～旧式ループでも良い～

旧来の速度差を利用したループも構築できますが【2】、テストメントグラスタを使ったほうがアナザーフォースの準備がラクであることが多いです。

ここではソフィアとロゼッタにテストメントを装着しました。

こうすればアナフォ時にロゼッタとの交代が円滑に進みます。

# Unit formation ～属性物理だから～

パーティー編成も何もありませんねー

アタック役に高火力のクラルテを置き、ディフェンスにフィーネ・マリエル・ソフィア。

ロゼッタをアナザーフォースに参加させてもいいし、ガリュでもいい。

ガリュはPグラスタ持ちとしましたが、別にこだわる必要はありません。

## 普賢一刀流 道場

### ～ フィーネで物理攻撃へ対処したループ型戦略 ～

フロントにいるのはフィーネ・マリエル・ソフィア・クラルテですから、彼らに上記のデバフ耐性やテストメントを付ける。

フィーネには HPMP 回復カグラスタに腕力+速度デバフを錬成。乙女の決意と天使の唄 罰を交互に打つ感じで。

ソフィアがアゴニア・カタラをやらずとも腕力デバフが入ります。おまけに速度デバフも入りま

すし、さらに乙女の決意で物理耐性と速度が上がるわけですから、もはや鉄壁。  
無属性物理だけは少しダメージ受けるけどね。十分許容範囲に収まります。

## ★column★～冗長な泥試合になっちゃう～



私はいつも「この戦闘中に火力が必要なポイントはどこか」と考えています。

ループ型戦略を「冗長な泥試合」にしないためには、どこかで大きなダメージを与える必要があります。

かねてより申し上げていた通り、火力の大きさはクロノス石の消費量と比例します。キャラとグラスタが、場合によっては天冥値まで要求されるのですから。しかしフィーネ★5 が来るまでは極力、クロノス石含めた資源を温存し続けたいというのが私のニーズでした。このような様相の中でどこまでやるかのバランスを取る…

これが、私がフィーネ★5 が来るまでに楽しんでいた「ゲーム」というわけです。

とても火力など出そうにもないパーティー編成でも、動き方次第で冗長な泥試合を避けた「ただの脳死耐久戦ではないループ型戦略」は作れるんだよね。

ただ耐えているだけで良いならなんだってやれますよ（笑）

ソフィアだっているんだからさ。

被害を抑えることだけに集中して延々と通常攻撃していればいい。

いつか勝てるでしょう。

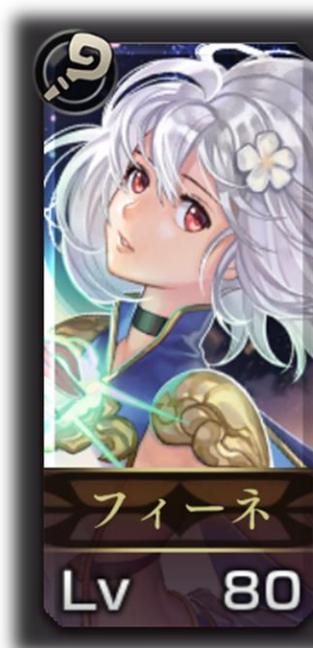
でもそんな戦い方、私はつまらないと感じるので、やらないですね。これは好みの問題です。

火力が出る仕組みをループ型戦略の中に組み込み、無駄な長期戦を避ける。これが私の戦い方です。

## 普賢一刀流 道場

～ フィーネで物理攻撃へ対処したループ型戦略 ～

# Afterword



本レポートのテーマは「**キャラ同士の相性**」です。

★5 フィーネの何が強かって「乙女の決意」「天使の唄 罰」の絶妙な立ち位置にあります。

「乙女の決意」は物理耐性と速度バフを付与しつつ HPMP ともに回復するという、マリエルの弱い部分をちょうどぴったり埋めることができるスキルです。

これがもう、いろんな敵に刺さる刺さる！

16 妖戦でも刺さりまくりでもう最高でした！

見ただけで優秀なスキルであることは分かりましたが、実際に強敵戦で使うとその強さに肝を潰したものです。

「天使の唄 罰」は無属性魔法ですが、ただの無属性魔法ではなく打つたびに攻撃回数と威力が上昇し、最終的に「天使の唄 フィーネ」へ変化します。トップクラスの火力が出るわけではありませんが、敵を倒すには十分過ぎる。

また、この「天使の唄 フィーネ」は「乙女の決意」でも「天使の唄 罰」でも累積が貯まって発動するので、攻撃しながらヒーラーの手を空けることだってできる。とても助かります。

フィーネはアタッカー方向の成長でなく、ぜひともディフェンダー方向の成長を…心の中ではそう望んでいました。

もっとも、フィーネもそれなりに火力は出るけどね？

鬼蜘蛛なんか AS デュナリスと一緒に吹き飛ばしたりしました。

今後もフィーネの火力に頼る機会があるかもしれませんね。

# footnote

[1] 属性デバフもあったような気がしますが、多少ダメージが増えるだけだったような…覚えていません。でも印象に残っていないということは、グラスタで守るほどでもなかったのでしょうか。最近はこの事例が多いですね。

[2] 昔は「アナザーフォースをやろうとしてアタッカーが前に出た瞬間に倒される」なんていうことが良くありました。これを防ぐにはアタッカーにもバフが行き渡るよう速度差を利用した立ち回りが必要だったのですが、今でもその考え方で戦うこともできます。旧来のループ攻略が弱体化したわけではないってところがポイントだよな。