

蟹坊主&陸吾

～ フィーネによる余裕をもったループ型戦略 ～

Introduction



ここで注目したのは3ターンめ。陸吾の[小細工をしおって]でこちらのバフデバフがリセットされ、続けざまに蟹坊主が[斬身・大津波]を放ってくる場面です。ここを受け流すことも不可能ではないでしょう。

しかし、他レポートでもお話ししているように、「ループ攻略で倒せるのかー！！」

と喧嘩をふっかけた挙句に相手に見合わぬコストがかかっている場合、その攻略は非効率と考えます。

いわゆる「攻略」という傾向が見られるコンテキストにおいて、「効率」という言葉は頻繁に登場します。

手段と目的を混同した攻略手法は効率以前の問題点があり、同時に必要もないのに高いコストを支払っているのはお世辞にも効率的とは言えません。少なくとも、社会通念上の効率という言葉の意味合いにおいては。

buff & debuff ～ マナのバフデバフ ～



蟹坊主は古代でもマナに負けています。ここは普通にマナのバフデバフを頼れば特に苦勞することもないでしょう。

クイーンオブハートで陸吾を押さえつつこちらの腕力を上げ、子夜のサンドリヨンで蟹坊主のバフを解除しながらアナフォを叩き込む。

火力方向のバフデバフはすぐに思い付く

パーティー編成から来ていますね。AS シエルと AS ティラミスの相性の良さは言うまでもありません。一後日の水廻生でもシエルとティラミスは登場しています—加えてねここでさらに火力補助を行います。

蟹坊主撃破後の陸吾のループ型戦略で用いるバフデバフは基本的なもので良く、詳説不要と思われる。

蟹坊主&陸吾

～ フィーネによる余裕をもったループ型戦略 ～

Testament ～引き継ぐべきでないバフデバフ～



本戦闘ではフィーネにテストメントを使っていますが、なくてもいいですね。

フィーネは1ターンめに AS ティラミスとチェンジしますが、同時にマナのクイーンオブハートがかかります。フィーネとマナの速度は相互で速度事故を起こす数値にあるため、念のためフィーネにテストメントを付けておく。こうすればフ

ィーネは AS ティラミスに腕カバフと知性デバフを渡せますし、フィーネが先に動いても結果は変わりません。

できるなら作戦構築後は一発勝利のほうがラクですからね。

一方、蟹坊主を火カワンパン撃破した後でフィーネと交代するのは AS シエルです。

理由は彼が腕力知性デバフを持たないからですが、ここで彼にかかっている腕力バフと知性デバフをフィーネに渡されては困ります。だから AS シエルにはテストメントを付けない。

マナのバフデバフはリバーシブルな性質を持っていて特殊なので、テストメントを使う場合でも各キャラの適性を考える必要があります。

Unit formation ～幅のあるループを組めるように～



相手によっては難しいこともありますが、可能であれば動きに幅ができたほうがいいです。

ここで言う幅というのは、火力アタッカーを意味しません。火力アタッカーは少数精鋭のほうがいい。そうではなく、ループ型戦略で重要となる回復や防御面でのバフデバフのことです。

ヒーラーがフィーネしかいない。腕力知性デバフがティラミスしかいない。そうではなく、できれば2人以上用意できれば無駄な試行錯誤を防げます。

少々ピンチになっても他キャラがフォローできるのが理想です。

蟹坊主&陸吾

～ フィーネによる余裕をもったループ型戦略 ～

<メンバーと役割>

フィーネ：物理耐性+速度バフ・回復・状態異常回復・全属性耐性バフ・アタッカー

マナ：子夜のサンドリヨン・クイーンオブハート・地攻撃アタッカー

AS ティラミス：アタッカー・槍・弓バフ・速度+腕力+知性+地属性耐性デバフ

ねここ：アタッカー補佐・錬成腕力知性デバフ・錬成ペイン付与・状態異常回復・回復

AS シエル：地属性アタッカー

パリサ：グラスタ保持役



アタッカーはAS シエルとAS ティラミスで十分過ぎます。さらに、陸吾に関してはAS ティラミスだけで十分過ぎます。ねここはサブアタッカーでもあり、回復役でもあります。

パリサにはAS シエルのグラスタを持っていただきましたが、水廻生 extreme4 にもあるようにAS シエルの火力は毒ペイングラスタさえ無用とされるほど強烈なものです。

この構成で火力が足りないはずがありません。むしろ過剰なので、AS シエルは途中からエレメントソングで誤魔化したりしています。

後述もしますが陸吾がストッパーに到達してしまうからですね。

陸吾の相手はフィーネ・マナ・AS ティラミス・ねここ。バフデバフと回復を完備したメンバーです。



蟹坊主&陸吾

～ フィーネによる余裕をもったループ型戦略 ～

Grasta ～ アタックとディフェンスを分ける ～



特に火力系グラスタの細部は実際とは違うかも？ 正直そんなに意識しなかったのです。[1]

ASシエルで火力ウェイトが弱めなのは陸吾のHPをある程度残す必要があるからです。その分ASティラミスには思いっきり高火力グラスタで。ここだけは傾向として確かです。

マナに地災を付けていたのですが、フィーネに地災のほうが火力出たでしょうね。

当時は冥峽界へ通い始めたばかりでグラスタが揃っていなかったのですが、アナフォゲージが溜まった状態で陸吾のテストに合格しないわけがないと考えました。

結果としてオーバーキルだったので、どっちでもいってこと。

<グラスタと装備>

フィーネ：テストメント・地杖・虚空杖・ペイングラスタに火力系錬成

マナ：地災・ペイングラスタに火力系錬成

ASティラミス：搦手・激震・HP最大時槍に敵の数（火力ウェイトを強めに）

ねここ：ペイン付与錬成・ペイン知性デバフ錬成・ペイン腕力デバフ錬成

ASシエル：ペイングラスタに火力系錬成（火力ウェイトを弱めに）

パリサ：ASシエル用のPグラスタ保持

それより重要なのはやはりループ型戦略の要素。[2]

ねここに腕力知性デバフの錬成を施しています。

腕力知性デバフはティラミスもできますが、二人でやれたほうが余裕を持てます。

また、陸吾のペインに対処するためにもねことフィーネの2人で回復ができたほうが、さらに余裕を持てます。

あまりギリギリのグラスタ整備にしていると試行錯誤の回数が多くなりめんどいです。

少々火力が落ちようと敵を倒せるだけ出るのは分かっているのですから、編成に弾力を持たせるほうを優先しています。

これは他の16妖でも同じですね。腕力知性デバフの錬成が極めて大きいと感じます。

蟹坊主&陸吾

～ フィーネによる余裕をもったループ型戦略 ～

Loop strategy ～火力の仕掛けどころを考える～



まず、陸吾の行動を考えます。細かいところまで見る必要はないです。おおよそ何をやってくるか把握できていればいい。水魔法→水魔法→バフデバフリセットとやってきます。次に、蟹坊主の行動を考えます。地耐性バフ(物理もかかった?)→水耐性デバフ→水魔法(物理だったかも)とやってきます。

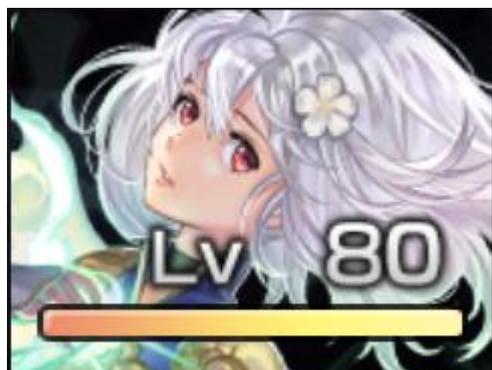
アナデンの基礎として、強敵の攻撃はバフデバフをやっておかないと耐えられないことが多いです。ここで、危険なのは3ターンめと分かります。

陸吾にバフを解除され、蟹坊主に攻撃されたらおそらくアウトでしょう。

ならばアナザーフォースを仕掛けるのは2ターンめと考え、次に2ターンめでそれだけの火力が出るかどうかを考えます。

同時に蟹坊主のバフを消さないで厳しい…

ゆえに fein 時空の場合、自然とアナフォメンバーはマナ・AS ティラミス・ねここ・AS シエルとなったのです。



無事に2ターンめに蟹坊主を倒したら、とりあえず陸吾の魔法を耐えます。次に考えるべきは陸吾が HP ストッパーへ至る前にアナフォゲージを貯めること。

そのためには多少ループしなければならないので、シエルとフィーネを交代させる必要が出てきます。

交代は3ターンめしかないでしょう。バフデバフリセットしかやってこないのだから、安全に交代できます。

そしてフィーネ・マナ・AS ティラミス・ねここで陸吾を

迎え撃つ。

ここからはもう Loop strategy も何もありません。正直余裕です。

マナのクイーンオブハートをタイミング良くかけてもいいし、ティラミスやねこのデバフを打ち込んでもいい。

フィーネは全属性耐性バフの「天使の唄」まで使えるのですから、やたらと火力が出ないように調整しながら陸吾をあしらいつつ、HP ストッパーを待つだけです。

蟹坊主&陸吾

～ フィーネによる余裕をもったループ型戦略 ～

そこからの火力？

残り少ししかありませんし、この火力インフレ下で地 ZONE もかかっているのにフィーネ・マナ・AS ティラミス・ねここが出せないはずがありません。

問題なし。攻略への考え方・道筋としては一番簡単な 16 妖だったかもしれないね。

★column★～ 攻略を自分で考える道筋～



今後の fein 時空の強敵戦レポートは、攻略方法を詳述するというより、そこへ至る道筋を記載していきたいと考えています。

私はフォロワーさんに何か質問を受けても特にめんどくさいとは思いませんし、その質問が的を射ていないものであっても、一緒に考えます。

それはそれで楽しい会話ですしね。

攻略を考えるにあたって、装備やグラスタの有無、手持ちキャラの状況などは必要な情報ではあります。

とは言ったものの、強敵を攻略できずに質問をする側も、どのようにして自分の窮状を伝えたら良いのか分からないケースもあると私は思っていますよ？

また、初心者さんからの「このようにして欲しい」というご要望は、私にとってもプラスになるのです。先日の水廻生 extreme4 の動画投稿なんか良い例ですよ。新しい Twitter の扱い方を、私はフォロワーさんからの要望によって学びました。

アナデン古参勢である私は、このような交流を通して、より古参らしくなるのかも。

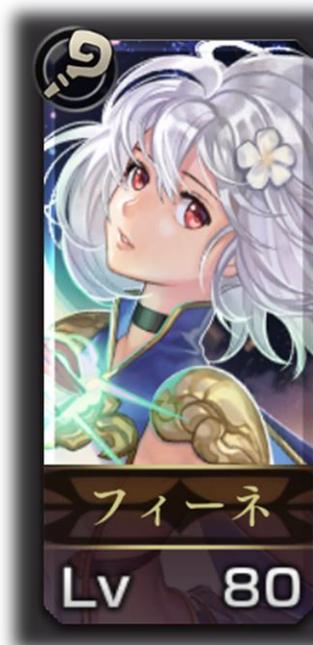
なあってね (笑)



蟹坊主&陸吾

～ フィーネによる余裕をもったループ型戦略 ～

Afterword



本レポートのテーマは「**攻略への道筋**」です。

私は普段の生活スタイルもあり一魚釣り等アウトドアは多忙な趣味なんです…一、Twitterにも長居はできません。

以前からそんな調子なのですが、詳細な攻略などではなく、攻略の道筋や途中経過、考え方などを記載していくことで、さまざまな恩恵を fein 時空が享受できることに気付いたのです。私自身が思い出を残すという意味において、最適な書式という理由もありますね。

また、これらレポートを読んだ方が自分で攻略を考えてみようとして試行錯誤されることもたまにはあるでしょう。

グラスタも装備も日々ややこしくなっていくでしょうけど、根元の考え方や試行錯誤の手法、そういったものが分かれば、今後も続いていくアナデンの攻略を作っていく上で、その人だけの「基

盤」ができる可能性もあります。

このような様相を踏まえた上で、わたくし fein 時空としては、今後は「自分で解決できる強敵戦」という視点を重要視してレポートを書いていきたくなったのです。

これが今回の 16 妖及び地水廻生の強敵戦レポートにおける、抜本的な改善点です。

footnote

[1]インフレした火力は、火力自身を蝕む。私はそう思っています。あまりにも火力がインフレしている結果として、本来は検討すべきであったかもしれないグラスタの微妙な調整も、ほぼ無意味となってますね。しかしそれは悪いことではないと思っています。おおよその仕組みさえ分かっていたら、どなたでも敵を倒すに足る火力が出るということなのですから。

[2]なぜ火力は際限なくインフレするのに、防御はインフレしないのか。これは 2 部開始以降、fein 時空における根本的な「問い」として横たわり続けています。フィーネが★5 になった今でもそれは変わらないですよ？ 今後も問い続けます。なぜ、攻撃力強化が先で防御力強化が後なのか。差がとて大きいので、私はこの問いの答えを探し続ける必要があります。