

面霊気 & 鬼蜘蛛

～ フィーネが先手のループ型戦略 ～

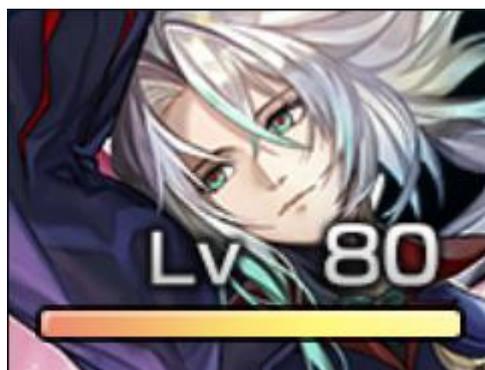
Introduction



フィーネがまず、乙女の決意を唱える。この一手で本戦闘が決まります。鬼蜘蛛の速度は高いですが、フィーネを追い抜けるほどではありません。フィーネの速度バフが入ってしまえば、他のキャラが動けるようになり、そこからループと火力が回ります。

アナデンは昔からそうですが「この敵の攻撃には対処できそうもない。だからとにかく短期決戦でやってしまおう」と考える前に、基本に立ち返ってバフデバフを丁寧にやってみる。そうすればメリッサのような特別に有利なキャラがおらずとも勝てる場合がほとんどです。これは面霊気 & 鬼蜘蛛に限らず他の 16 妖でも同じ理屈が通るわけですが、それに関連したアナデンの法則の一つとして「アナデンのアプデは攻撃力強化が先。防御力強化が後」というものがあるのです。

buff & debuff ～ まずは防御に役立つバフデバフ ～



詳しくは Loop strategy で詳述しますが、「鬼蜘蛛の攻撃を防げないからガチャしまくって周回しまくってワンパンしよう」ではなく「鬼蜘蛛の攻撃を今ある戦力で防ぐにはどうすれば良いか？」と考えるのです。

これなら爆死を伴うガチャを避けつつ無駄な周回も回避できて、効率的かつ合理的な攻略であると fein 時空は考えており、実際に今までもそうしてきました。[1]

フィーネの乙女の決意は物理耐性+速度バフがかかるため、守りつつ他キャラを鬼蜘蛛より先に動かすことができるのです。この時点で勝負が決まるんだよね。ループ型戦略ってそういうもの。

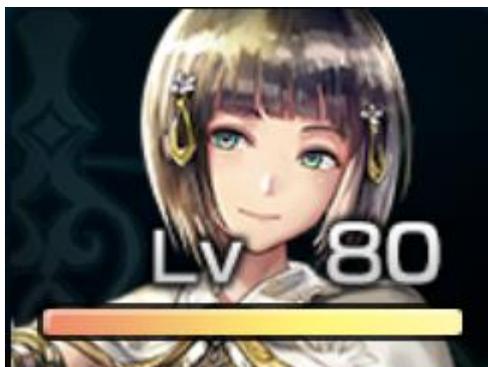
そして少しだけ守ってからアナザーフォースで鬼蜘蛛をワンパン。面霊気はアナフォゲージを貯めながら守るだけです。

面霊気 & 鬼蜘蛛

～ フィーネが先手のループ型戦略 ～

Testament

～使わなくて良い場合もある～



ここでは一応 AS ミュルスに付けましたが、ギリギリ耐えられた可能性もありますね。

火力を落としても結果的に勝てるのがループ型戦略であるため、安全優先でも良かったでしょう。

1 ターンめに AS ミュルスが AS ロゼッタと交代しますが、この時は面霊気と鬼蜘蛛の攻撃も激しい。だからメリッサワンパンゲームとなっているのでしょうか？

でもちゃんと敵の攻撃を防ぎつつ火力が出るのです。そ

れで鬼蜘蛛をワンパンしたら、面霊気のループ型戦略へ移行します。

この時は相手の攻撃が激しくないターンを狙っているため—そうなるタイミングで火力ポイントを設置する—、テストメントがなくても問題ありません。

Unit formation

～ 1パーティーでループと火力を分ける ～



フィーネ・AS ヴェイナ・AS デュナリス・AS ロゼッタ・AS ミュルス・AS クラルテとなります。

鬼蜘蛛を火力で倒すのはフィーネ・AS ヴェイナ・AS デュナリス・AS ロゼッタ。面霊気をループで倒すのはフィーネ・AS ロゼッタ・AS ミュルス・AS クラルテ。

言うまでもなく、攻略で極めて重要な位置

にいますのはフィーネです。

<メンバーと役割>

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

AS ヴェイナ：アタッカー、風耐性デバフ、風属性累積バフ、HP 増加+回復+状態異常回復、地耐性バフ

AS デュナリス：アタッカー、全属性耐性バフ+迎撃回復、知性デバフ（錬成腕力デバフ）

AS ロゼッタ：サブアタッカー、魔 ZONE、全属性耐性累積デバフ、状態異常防止、状態異常回復、

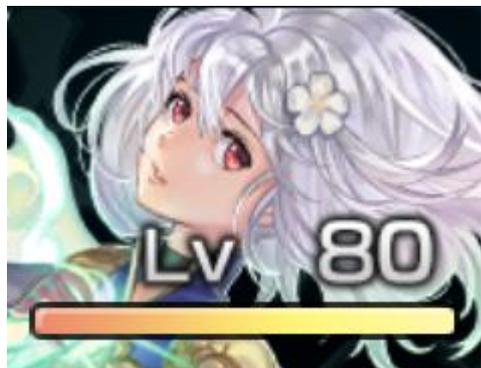
面霊気&鬼蜘蛛

～ フィーネが先手のループ型戦略 ～

精神統一

AS ミュルス：アタッカー、水耐性バフ、速度+知性累積バフ

AS クラルテ：アタッカー、水耐性バフ、地属性累積バフ、知性デバフ+状態異常回復



どのキャラの、どの役割も欠かせません。フィーネの負担は重いですが、それはつまり MVP ということ。無属性魔法攻撃でまんべんなくダメージを与えられる上に火力も高く、防御サポートや速度バフ、ヒーラーの本分である回復も同時にできる。

★5 フィーネは、自然と強敵戦へ抜擢される…そういう能力を有しています。

このパーティー編成はフィーネを中心に、そのサポートとしてロゼッタがいます。それに加えて風の火力をデュナリスとヴェイナが、地の防御をミュルスとクラルテが担当しています。

Grasta ～ 1パーティーで属性を分ける ～

重要なのは AS デュナリスの腕力デバフ錬成と、AS クラルテの知性デバフ錬成です。

あとは火力が出るように配備する。

ここも試行錯誤中に倒せたので、そのままループへ突入した例となりますね。

<グラスタや装備>

フィーネ：速度デバフ錬成

AS ヴェイナ：害毒系統いろいろ

AS デュナリス：腕力デバフ錬成

AS ロゼッタ：害毒付与、MP 回復力 P

AS ミュルス：テストメント

AS クラルテ：知性デバフ錬成

※他は P グラスタや害毒系。もう攻撃グラスタは省略して良いでしょ？ [2]

この 16 妖の戦闘全般に言えることですが、ピンポイントでのテストメントやデバフ系錬成、もしくはデバフ耐性などがあれば他は適当、ないしはいい加減で良いんだよね。

私のグラスタ配備など、害毒と抉痛が混じっていたり、潜在錬成さえ忘れていたようなものがあった、勝った後に気付いたり…。

狙い撃つは夜雀以外では使っていないのですが、その狙い撃つを除いてもグラスタインフレが凄いですよ。

簡単にコストダメージが出る。

面霊気 & 鬼蜘蛛

～ フィーネが先手のループ型戦略 ～

なので上記のグラスタも、攻撃グラスタは実際に使っていたものと違っている可能性があります。装備も速度を高め設定する以外、特筆事項はないです。

Loop strategy ～安全にループと火力を切り替える～

これが最後に倒した16妖だったかもしれない。

戦っている最中、「火力からループへ移るパターンが多いなあ…」と思っていた記憶があります。他レポート同様、「鬼蜘蛛の火力撃破」「鬼蜘蛛から面霊気への移行」「面霊気のループ撃破」と進めていきましょう。

★鬼蜘蛛の火力撃破



1ターン: AS ミュルス=AS ロゼッタとテストメントチェンジ、フィーネ=乙女の決意、AS デュナリス=ゼーゲンシュトルム (腕力デバフ錬成付)、AS ヴェイナ=ウインドウォール

面霊気は毒付き水魔、鬼蜘蛛は気絶付き全体地物理。ここは運が絡みます。鬼蜘蛛に腕力デバフが入らず、フィーネ以外

が面霊気に狙われるとアウトだと思いますね。フィーネは冥 255 であり物理&魔法ともに高い耐久性能を誇るため、攻撃がフィーネに向かえば腕力デバフなしでも何とか耐えられたと思います。

2ターン: AS ロゼッタ=イラエ (ダメージ0を承知で行う)、フィーネ=天使の唄、AS ヴェイナ=イリスアントス、AS デュナリス=マジッククローク

面霊気は水全体魔法、鬼蜘蛛は速度デバフ付き全体物理。面霊気の水魔法が非常に強力です。ヴェイナでHPを上げ、デュナリスで全属性耐性バフを張って耐え切ります。ここを抜ければ大丈夫ですが、けっこうギリギリだったと思います。フィーネは乙女の決意だったかもしれない。

3ターン: 全力アナザーフォースで鬼蜘蛛を消し飛ばします。

面霊気は、あれたぶん固定ダメージなのかな? ちょっとしかダメージ受けないので大丈夫です。

★鬼蜘蛛から面霊気への移行

4ターン: AS デュナリスと AS ヴェイナ=AS ミュルスと AS クラルテとチェンジ。誰かが石化していたら回復するが、フィーネとロゼッタはフリー行動。

ここあんまり覚えていないんですよね。正直に言うと試行錯誤の回数が少ないのです。3回目くらいかな…そのあたりで倒せたので。

この時はロゼッタが石化してしまったんだけど、フィーネで回復して無事に交代が終わった気がします。

面霊気 & 鬼蜘蛛

～ フィーネが先手のループ型戦略 ～

そうでないと勝てないからね。

でも、仮に AS デュナリスか AS ヴェイナが石化したとしても、回復してから面霊気と小競り合いしてタイミング合わせて交代すれば良いだけですからね。どっちみち勝てるか…。

危ないのは1ターンめと2ターンめでしょう。たぶん（笑）

★面霊気のループ撃破



5ターンめ以降: フィーネ・AS ロゼッタ・AS ミュルス・AS クラルテで普通に戦う
ここからは基本の動きで良いです。何ターンめにどうのといったものではありません。MP が切れそうなら下がって上がります。MP 回復力P グラスタを誰かが持っておけば十分回復します。

クラルテとミュルスの水耐性バフを絶や

さずに、ロゼッタはコーデックスをマメに行います。

フィーネは天使の唄 罰か乙女の決意。その場の状況と錬成速度デバフがかかっているかどうかを見ながら動きます。

クラルテも錬成知性デバフがありますが、何度も外すようなら無理せずロタシオンを行いつつ、フィーネが天使の唄で補強する。

もうこういうのってループとか耐久とか、ましてや火力云々じゃないんですよね。

敵と味方をよく見るのは RPG 戦闘の基本でしょ？

この面霊気に関してはゲージ調整を考えた立ち回りなんです。一気に分裂させないように手加減しながらアナフォを打ってもいいですね。

それ以外は過剰なほど守りながらでいいから少しずつゲージを貯める。クラルテでやたらと地属性攻撃を累積せず、ミュルスもメタモルクロウをぶっ放さない。フィーネで攻撃してもいいし、攻撃が通らないロゼッタを使えば相手の HP を減らさずこちらのゲージを貯められます。

鬼蜘蛛さえ倒してしまえばいくらでも粘れて MP 回復も可能なので、簡単なんですよ。

慌てず騒がずゲージが貯まるまで倒し切らないようにすればいいだけ。

そろそろだなーと思ったらミュルスとクラルテで一気に攻撃して分裂させる。

相手が1体のときはゲージ残しつつ普通に撃破。それで分裂させます。

2体のときはゲージ残しつつ1体だけ普通に撃破。それで分裂させます。

3体のときはアナフォでミニサイズの2体を狙います。これでまた2体へ分裂させます。

こうすれば同時に3体相手にしなくて済むし、最後の2体など、どうやっても勝てます。

面霊気 & 鬼蜘蛛

～ フィーナが先手のループ型戦略 ～

★column★ ～ 「拍子抜け」を積み重ねる～



冥峽界に登場する 16 妖。現代でも古代でも八妖として多くのプレイヤーを苦しめてきた裏ボスが 2 体いっぺんに出てくることで、かなりの威圧感があるかもしれません。私も同時に相手にするのを見て驚くと同時に、徹底的にメリッサを強調してきたな一っと思ったものです。この鬼蜘蛛なんか初見は最悪だと思いますよ？速度も高く、いきなりドガーン！！って全体攻撃が来ます。ここで「こんなの無理だ…」と思う前に！

まずはオーロラフォースをかけてみる

次にメフィストフェレスをやってみる
それでも面霊気がいるからどうするか
ならば顕現クロードでデバフしてみる？
いくらでも試せることはあります！

そうやって工夫してみると、実は見た目の迫力だけで大したことないのが自分の目で確認できるのです。

そして余裕を持った上でアナフォをやってみたら、半分以上減らせちゃったりする。さらに装備やバッジ、グラスタを変えてみる。ワンパンまでできちゃった。もう何ともない…見た目の重圧だけだった…やってみたら「拍子抜け」だった…。

こういう体験を積み重ねると良いと思うんですよね。

そうすると「ああなるほど。これは、怖かったらメリッサを引いて、狙い撃つグラスタを集めろということね？」と、おそらく意図されているであろうことを、推測することもできます。

この先にあるのが、いつもこうしてレポートしている fein 時空の「攻略」なのです。

アナデンは脅しが上手いんですよ♪

「どうだ！ 勝てないだろう？！

この強敵を倒したいなら、今すぐあれこれを引くべしー！」ってね（笑）

面霊気&鬼蜘蛛

～ フィーネが先手のループ型戦略 ～

Afterword



本レポートのテーマは「**萎縮せず挑む**」です。

ずいぶんと具体性を欠いた精神論ですねー？

この16妖レポート全てそうですが、グラスタや装備の記載は正確ではなく、ループ型戦略などと言いつつ肝心のループ部分は不明瞭で、ひどいものでは間違っていたりします。

これは魚釣りに忙しかったこともあるのですが、もうこんな感じでいいや！と思っていたからでもあります。なぜなら、そっくりそのままコピーなんてなかなか難しいからです。

フィーネの冥 255 はまだおられるかもしれませんが、サキを 255 にしているプレイヤーはそんなに多くないはずです。

その反面、デュナリスを冥 255 にしておられるケースもあるでしょうね。

このような時空状況の違いは千差万別であり、それによって動きも変わる可能性があります。

ましてや新規プレイヤーも日に日に増えていく中、グラスタや装備品にしてもあつたりなかったり。そんな感じになっていくでしょうから。

じゃあ具体的な情報は必要ないのでしょうか？

そんなことはありません。でも、具体的な情報を提供するのが fein 時空である必要はないのです。

[3]

なぜなら、勝利するために必要な具体的な情報はゲームの画面に書いてあるからです。

それ以外に細かいダメージ計算やアナフォの仕組みも知りたいのであれば、アルティマニアが販売されているのでそれをご購入いただければ良いでしょう。

具体的な情報はすでにゲーム内にあり、それ以上に知りたいならアルティマニアもある。

それならば、プレイヤーがやることはもはや実践あるのみ。

萎縮せずに挑めば、きっと強敵に勝てるでしょう。

面霊気&鬼蜘蛛

～ フィーネが先手のループ型戦略 ～

footnote

[1] 戦闘の準備であんまり高い費用と長い時間がかかるとね。結局のところ「早く攻略する」という意味でも非効率です。そんなことするくらいなら、頭を使って倒してしまったほうが話が早い。私はそう考えるタイプなんですよね。これ、ダメですかね？

[2] 何か事情がない限り、攻撃グラスタの配置はいちいち記述しなくて良いかなと思い始めました。P グラスタと毒ペイングラスタやって錬成するパターンが定式化しているからです。致命撃とか、毒ペじゃないやつをちょっとひねって使っていたりする時くらいで良いと思うけど、それは目立つからすぐ分かると思います。

[3] もちろんこれは攻略を教えませんと言っているわけではないのですよ？ 以前から申し上げているように、攻略への道筋のお話です。



ずっと昔から fein 時空を支えてきたフィーネ。★4 時代からたくさんの思い出がありますよ。このレポートが 16 妖個別記載の最後尾となりましたね。

でも、後日ちゃんと総括としてまとめたものを作ります。なんてったって、★5 フィーネで全部勝っているのですから。

途中からお世辞抜きで、普通にフィーネを頼ってクリアしていましたよ。