

EPS-014 Le Blanc(Proto) ～ アンチ歌唱 VS ループ&火力の翼 ～

※本レポートはスクショの貼り方を少し、変えてみましょう！

Introduction

2部結戦役—冥峽 16 妖から豪炎猛火廻生までの強敵連戦—では、フィーネがループ。AS サキが火力。それぞれ fein 時層において最高峰とも言えるべき戦闘を二人が見せてくれました。

あれからけっこうな時間が経ちましたが、今でも鮮明な記憶となって残っています。

今回は AS ミストレアがループ。AS クラルテが火力を担ったと言えるでしょう。異なる二つの手法が入り混じった戦闘です。

言い換えると、AS ミストレアが防御を安定させ、AS クラルテが火力を出した。

そして、それを支える仲間たちとの共闘だったわけです。



ピチカのパターンとかも試してたんですけどね



こっちがやられることはないので、様子を見つつ戦います

Impression

前回の EPS-209 Murphy に続き、またもや火力ワンパン撃破をやりにくいようにしてると感じました。私はまったく問題ないんですけどね。上半期はループ型戦術しかやらなかったの。慣れに慣れています。【1】



3体同時撃破時なだけでスクショ失敗しちゃった



固定型のループは久しくやってないね

EPS-014 Le Blanc(Proto) ～ アンチ歌唱 VS ループ&火力の翼 ～

改めて痛感したのがフィーネの汎用性。強い。

最推しに向かってこのような言葉は大変恐れ多いですが、率直に言って「使える」と感じています。どっちかと言うと強敵戦向けの性能と思いますが、天使の唄 罰が無属性魔法ですから、周回もこなせて便利です。

今回は回復と地属性攻撃、それと VC…相変わらずフィーネは大活躍してくれましたね！

さて、子分の Proto の HP が非常に低いようなので、ティラミスでも戦ってみました。でも本体の EPS-014 Le Blanc はけっこう HP があるようで、さすがに長期戦に過ぎると判断した経緯があります。でも安定はしたよね。

他に疑問に思ったのは、EPS-014 Le Blanc も Proto も AS ミストレアばかり狙って吹き飛ばしを使ってくるのですよ。歌唱中のキャラを狙うアルゴリズムでもあるのかと思いました。ピチカでも同じ状況になりませんでしたか？



その場に応じて VC を変えていくことで、MP 切れを防ぐ



デバフのターン数を頭に入れつつ挑発を解除して良いタイミングも考える

Practice

公開対象としたパーティーは「フィーネ・AS ミストレア・AS クラルテ・顕現ロゼッタ・ES ナギ・ガラムバレル」です。フィーネには地攻撃グラスタを持たせて回復と攻撃両方を担っていただきました。

ガラムバレルには火攻撃グラスタ。残りはそのままデフォルトスキルです。

ここでもやっぱり AS ミストレアのデバフが強いですね【2】。



フィニッシュはフィーネ VC からクラルテの魔法でキメましょうか！

フィーネに逆らうとこうなりますよ

ミストレアの晶追撃で Proto が一撃で引っ込む場面もありましたね。

さらに顕現ロゼッタやフィーネ、ガラムバレルもいて防御は問題なし。フィーネの VC は証込みで前衛後衛に2ターン効果を発揮するですから、他キャラも動き放題。

EPS-014 Le Blanc(Proto)

～ アンチ歌唱 VS ループ&火力の翼 ～

あとは地晶陰雷の AS クラルテと晶の ES ナギにメインアタッカーを任せておけばいい。

3体まとめて Proto が出てくる場面も同じ。様子を見ながらゲージを貯める。それから改めてアナフォ中に AS クラルテが陰雷晶とスキルを打ち分ければ良いだけです。



AS ミストレアのデバフをかけておけば、誰がどう動いてもいいんだよね。MP 回復のついでに VC やって、さらに有利な戦況に持ち込む。

Afterword



EPS シリーズの中で一番おもしろい戦闘だったかも。

これからもこのような敵がバンバン出てくると嬉しいですね！

その場に応じて臨機応変にスキルを選択し、VC を駆使して布陣を作る。敵の状況を見ながら回復を調整、タイミングを合わせてアナフォ。晶陰雷の新属性も活躍できます。

「攻略の質」としても満足いくものができました。危ない場面もなくリラックスして戦えます。

アナフォを使うタイミングを合わせればさほど長期戦にもならず、当然のことながら誰一人として仲間は倒れていません。【3】

かといって AS ミストレアの抑止力で一方的に倒せる 16 妖ほど簡単でもなく。

アナデンの戦闘は相変わらずおもしろいですね！

EPS-014 Le Blanc (Proto)

～ アンチ歌唱 VS ループ&火力の翼 ～

footnote

【1】でもこれは fein 時層で必要不可欠だったからそうしてただけで、新しいプレイヤー様に関しては AS ツバメやフラムラピス等でサクサク進めていけば良いと思う。バトルのコツのようなものは後からでも恐らく身に付くのでは？

もしそうでないのなら、「新規プレイヤー様の場合、せっかく引いた強いキャラであっても、積極的活用を推奨されないケースがある」などという意味の分からぬ文脈が成立してしまう可能性さえ出てきます（笑）

【2】ガラムバレルもデバフできるので、ピチカも向いていると思います。ただ、私の場合は下記の事情で AS ミストレアを公開用パーティーとして選びました。

- ・ 1手で防御も強力なデバフもできる。
- ・ 状態異常を受けてもデバフが切れるわけではないし、顕現ロゼッタもいる。
- ・ 毎ターン MP 回復しなければならぬほど長期戦にはならない（どっちみち VC 使いますから）。
- ・ 晶攻撃ができる。
- ・ AS クラルテの陰雷を使い分ける場面など、火力補助もできる。

【3】これは私がこだわる「攻略の質」の部分ですかねー。実際にはとりあえず目の前の敵を倒せれば良いのです。

ただ…他プレイヤー様の考え方はどうか分かりませんが、私は犠牲者が出ている撃破状況を自らの勝利とは認めておりません。—最低でもハイプリエステスやフィーネで蘇生させてから敵を倒す—犠牲者が出てしまうのは自分のテクニック不足。戦況をコントロールできていない。そうってしまったら、自身の戦闘手腕について改善すべき余地があるのだと以前から考えています。



なんかこのメンバーで大口叩くと迫力が違いますね（笑）

3体同時に倒す場面で、クラルテが陰雷晶と3種のスキルを打ち分けるところが最高にカッコよかったです！

さらに、フィニッシュをフィーネ VC でやる場所も！