

fein 流のメビウス ～ 迷宮をフィーネで荒らしに行く ～

Introduction

fein 流のメビウス迷宮はよほど運が悪くなければ確実に 20 層クリアできるというだけで、時間はかかります。20 層に行くなら 2 時間以内クリアを目標としており、それが満たせないと判断したら途中脱出してますね。

準備 ～ まずはチャーム ～

私は徹底的に準備を整えました。4 層でも 7 層でも何でも良いから、いきなり 20 層を目指す前にとりあえずチャーム。そしてそれをやっている間にノクシスが仲間入りしたんですよ。

パーティー ～ 支援・技巧・攻撃・防御 ～

それぞれの役割を簡条書き式で。次のような理由です。

- 支援 会心魔撃と猛攻の歌でパーティーの火力を一気に上げる
- 技巧 鼓舞でパーティーの火力を上げ、蔓延で毒ペを確定付与する
- 攻撃 ルーンは何でも良いから火力を上げて敵を一刀両断する
- 防御 全体攻撃でザコを手早く倒す

回復するなら技巧のmanaで「英気ルーン」で回復します。でも戦闘中に回復する必要がないように火力を上げる。むしろ活力のオーブを積極的に使ってます。

チャーム ～ 豪腕3・虚空3・成長3 ～



見出しにある豪腕3・虚空3・成長3でやってます。

序盤でザコをワンパンしやすいんですよ。

他パターンをあまり試したことがないです。もっと良いパターンがあるかもしれないけど…

豪腕3・成長3・成長2とかでやると序盤が少し面倒なんです。でもこれは気分的問題だと思う。

サクサク感というの？ そういったものも大切にしています。周回

だからね。

fein 流のメビウス ～ 迷宮をフィーネで荒らしに行く ～

引き継ぎルーン ～ 会心魔撃・真+5 ～



これはメビウスがアプデで大きな変化がない限り、変わらないでしょう。
エフェクトがフィーネの「天使の唄 罰」とほぼ同じなんです。
メイン側のアナデンのフィーネがそのまま連れて行ける感じで気に入ってる。
他には次のような理由があります。

- クリティカルが確定するため、他キャラのルーンはほぼ何でも良い状態になる
- 全てのボスをアナフォなし2ターンで撃破可能
- ゆえに、戦闘中に回復する必要がない

この「会心魔撃・真+5」については、詳しく随所で後述します。

デメリットは、MP消費が激しく乱発できないところです。使いどころを見極めて進まないといけない。

● 1～3層と4層ボス～アイテム集め重視～

敵は全部倒して宝箱やキラキラも全部回収します。ここで「減衰オーブ」が出たら、20層クリアがほぼ確定します。

ここで分かりにくいのが、クリアするために「減衰オーブが必須なのか」という部分。

全てのボスをアナフォなし2ターンで撃破するから必須ではないのですが、減衰オーブがないと下記デメリットが発生し、20層クリア率が低下するんです。

- 弱者攻撃が生かしくなくなり、道中のルーン選抜が少しくつくなる
- 道中のルーン選抜が少しくつくなることで火力が出しにくくなり、ボス戦でのリスクが少し上がる

つまり、減衰オーブがないことで深層でのリスクが上がってしまうんです。悪運が重なると全滅の遠因になり得る。

4層ボスは会心魔撃スタートでアナフォ使わず殴りまくるだけ。

fein 流のメビウス ～ 迷宮をフィーネで荒らしに行く ～

● 5～7層と8層ボス～ここもアイテム集め重視～

敵は全部倒して宝箱やキラキラも全部回収。7層到達時点で「減衰オーブ」が出なければ、帰還決定。

できれば2時間以内で済ませたいので、やりにくくなる可能性が上がった時点で脱出ですね。でも7層までに減衰オーブが1つは拾えることが多いです。

千里眼は16層到達時に一つもないという状態を経験したことないですが、そこまで悪運が重なったら時間かけて20層クリアするかな？



<お店の使い方>

このエリアで重視してるのは、減衰オーブ以外だとお店の使い方です。

- ルーン強化翁は無視。この段階で強化までしなくていい。
- ルーン販売オジサンはさっと見る。次のようなルーンが売ってたら買います。

攻撃型用ルーンの改か真「腕力UP・崇り目・オーバーロード・毒時強化・ペイン時強化・渾身/弱者/壊蝕（武器種は何でも可）」

技巧型用ルーン「鼓舞/蔓延（武器種は何でも可／改か真じゃなくても可）」

これは！って思うもの以外には買わずにお金を温存するし、時間の無駄なのでルーン売却もしないです。そういうのは深層でやれば良いからね。

でも、その時によります。例えば「渾身斬・真」と「何かしらの蔓延」がお店に付くまでに拾えていれば、もうお店そのものを無視することもある。

ほんと、慣れの要素が強いコンテンツだなって思います。

8層ボスは会心魔撃スタートでアナフォ使わず殴りまくるだけ。

fein 流のメビウス ～ 迷宮をフィーネで荒らしに行く ～

● 9～11層と12層ボス～これまたアイテム集め重視～

敵は全部倒して宝箱やキラキラも全部回収。ここに来た時点で20層クリアを見据えてアイテム集めです。

<アンモナイトでルーン生成はあまりやらない>



このエリアから会心魔撃を使い始めます。

運悪く聖水が見当たらなかった時にだけアンモナイトでMP回復します。時間がかかり過ぎるためルーン目当てではやりません。

そこまでしないとクリアできないほどルーン運が悪ければ11層で帰還しようと思っていますが、経験したことないです。

<ルーン選抜や強化の方向性>

お店に関しては、方向性がこの時点で決まればルーン販売オジサンやルーン強化爺も使いますね。

それで…このルーン選抜や強化の方向性というのが実に説明しにくいです…

結局のところ、グスタ+バフデバフと考え方は同じですからね。

12層ボスは会心魔撃スタートでアナフォ使わず殴りまくるだけ。

クラーケンが話題になるようですが、困ったことないです。火力で殴り倒すのみ。

fein 流のメビウス ～ 迷宮をフィーネで荒らしに行く ～

● 13～15層と16層ボス～ここで戦力の仕上げ～

敵は全部倒して宝箱やキラキラも全部回収しますが、敵も強いので会心魔撃や他強化スキルも MP を惜しむことなく使います。

活力のオーブや時のお守りも積極的に使う。どうせなくなるアイテムなのです。最終エリアをクリアできる分だけ残しておけばいい。



<ルーンの最終強化>

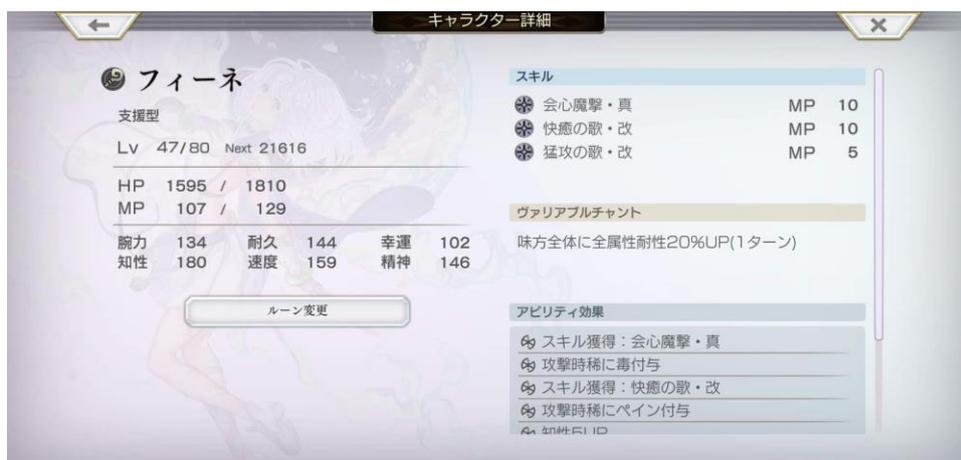
ルーン販売オジサンで無用上級ルーンを片っ端から売却。強いルーンがあれば買う。

ルーン強化爺で徹底的に火力強化。お金がなくなっても構いません。

福招きや常勝シリーズ、急成長なども全部消費して強化し尽くす。ここに来た時点でもう必要ないからね。

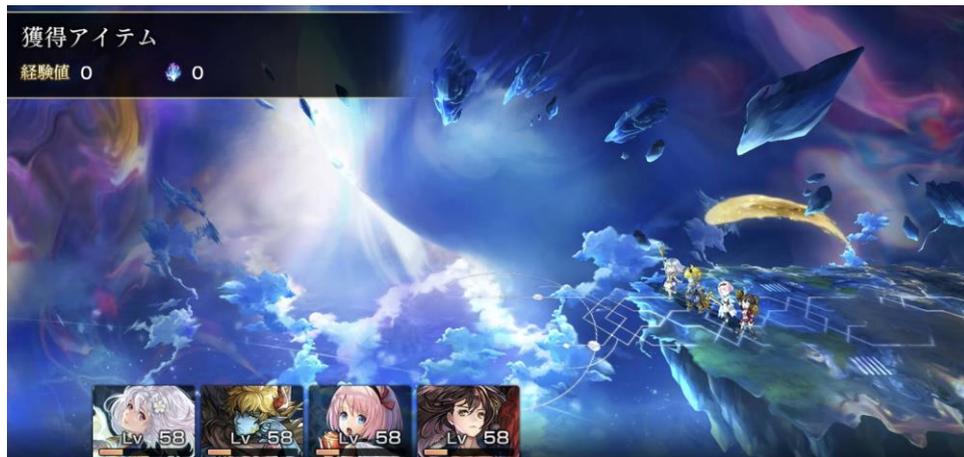
16層ボスは会心魔撃スタートでアナフォ使わず殴るだけ。恐竜は1ターン。ゴブリンは2ターンで撃破。

むしろこれができないと最終ボスをワンパンできないと思う。



fein 流のメビウス ～ 迷宮をフィーネで荒らしに行く ～

● 17～19層と20層ボス～メビウスは火力で荒らす～

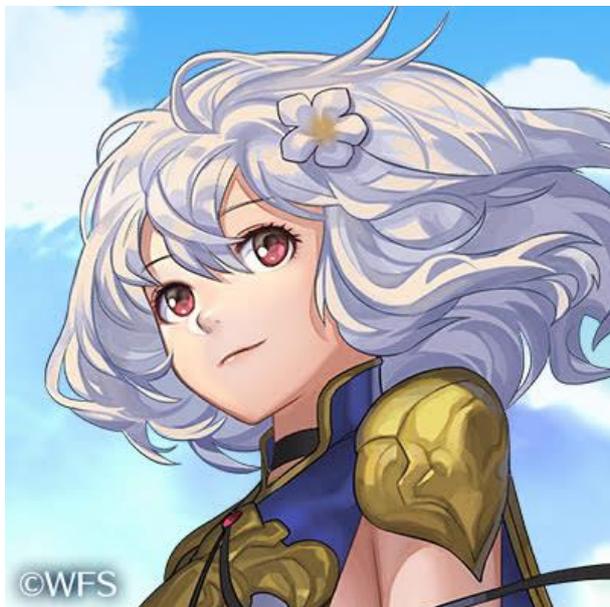


ザコは可能な限り無視します。宝箱やキラキラ、お店も行きやすいものは活用しますが、基本は無視して最終ボスまで直行する感じです。千里眼を使うならここですよ。

私の編成だと15層までの戦闘でレベルは十分ですし、この階層のザコを相手に小競り合いをするのはリスクも高く時間のムダです。

20層の最終ボスは会心魔撃スタートでアナフォ使わず殴るだけ。2ターン撃破。

Afterword



Tweet もしましたが、豪華なメビウス装備を持っていても、その他がガタガタであれば火力は出ませんし、強敵を翻弄するトリッキーな動きもできません。

単に火力が高い武器ということなら、従来どおりの流れでいくらかでもソシャゲ用語で言うところの「上位互換」が出るでしょう。

3ヶ月後には今のメビウス武器は二軍落ちかもしれませんよ？

でもだからといってメビウス装備を軽視して良いとはなりません。メビウス装備が二軍落ちしている状況下であっても、2番めに強い武器であることに代わりはなく、仮に3番めであっ

たとしても敵を倒すには十分な威力を発揮してくれるでしょう。

私は今でも大昔に強化した降魔杖を愛用しています。このように、一生懸命掘り出したメビウス装備が宝物になる可能性だって十分にあるのですから。