

## 妖狸 & 夜雀

～ フィーネで速度を操るループ型戦略 ～

### Introduction



古代八妖の夜雀は運営も生放送でクリア率が低いと言及していましたね。

個人的には相手が速度で勝るなら後攻ループを組むチャンスと考えているのですが、そのように考えない方が大多数なのかな？

今回も後攻ループでやろうと思ったのですが、さすがにちょっと退屈とも感じま

した。攻撃を受けた後に回復し、バフデバフを確定で準備しているだけなのだから。

ゆえに、せっかくの機会でもあるのでフィーネの速度バフを徹底的に活かして先制ループを構築してみたのです。

夜雀に先制するには速度デバフも必要ですが、そこは新登場のデバフ錬成で補えます。

### buff & debuff ～腕速知デバフ錬成を使いこなす～



フロントに居座るのはフィーネ、マリエル、AS ミューです。

AS ミューにはアタッカー役を担っていただくので、残りはフィーネとマリエル。フィーネとマリエルは速度、全属性、物理耐性バフはできますが、デバフはできません。

そこで、ここでは腕力知性速度のデバフ

錬成をフィーネとマリエルに施します。

どっちみち重要な場面でアナフォが使えないので2人は生命グラスタてんこ盛りです [1]。

### Testament ～安全にチェンジするために～

テストメントを付けるのはマリエル、アルド、プライです。

フィーネの攻撃でデバフをかけるようにループを構築していたので、テストメント役はマリエルです [2]。

プライとアルドは言うまでもなく、MP 吸収と回復のプロセスで必要となります。

プライがインダルジェンスで MP 吸収を受け、動けるようになってからアルドと交代し、それから

## 妖狸&夜雀

### ～ フィーネで速度を操るループ型戦略 ～

アルドとまた交代する。このためにテストメントが必要となります。

## Unit formation ～ フィーネの役割が極めて重要 ～

フィーネ・アルド・AS ミーユ・マリエル・ギルドナ・プライです。

<メンバーと役割>

フィーネ：物理耐性+速度バフ・ヒーラー・アタッカー・錬成グラスタで腕速知デバフを全て兼任

アルド：VC でミーユの火力補助・烈火陣・夜雀撃破後の火力

AS ミーユ：アタッカー。MP が減るほど威力が増すリデルエスパーダで斬りまくる

マリエル：全属性耐性バフ・ヒーラー・アタッカーを兼任。

ギルドナ：P グラスタによる火力補助・夜雀撃破後のデバフと火力

プライ：夜雀の MP 攻撃から庇う・妖狸へのトドメの AF で前に出る



フィーネの役割は多いです。物理耐性+速度バフ+回復を行いつつアタッカーと錬成グラスタによる腕速知デバフを行います。フィーネが天使の唄 罰で攻撃しデバフを入れ続け、かつ物理耐性+速度バフを行うことによって安定します。マリエルはオーロラフォースと回復を、プライはMP 攻撃から味方を庇い、アルドと交

代します。

ここでプライと交代するのがアルドである理由は、ミーユに1種類でも多くのバフを付与するためです。

ミーユはミグランスバフを自分にかけてつひたすら夜雀を斬ります。彼女のMP が減れば減るほど攻撃力は上がりますが、マリエルとフィーネのMP 回復によって息切れは防げます。

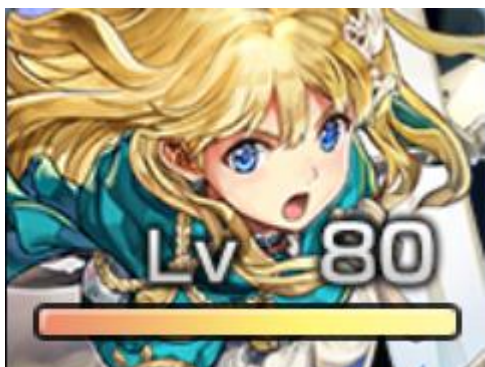
夜雀が消えた後の妖狸などゲージを貯めてアナフォオするだけ。それまでは念のためギルドナでバフを重ね掛けする。

**これほど容易に撃破できるのは、フィーネの多彩な役割によるものと言わざる得ません。**

## 妖狸&夜雀

～ フィーネで速度を操るループ型戦略 ～

### Grasta ～腕速知デバフ錬成の確率付与～



火 ZONE グラスタをアルドに持たせています。プライと交代したアルドは1ターンのみ攻撃できますが、初回ループでは火 ZONE をかけてプライと交代することとなります。プライは普通に HPMP 全回復の生命グラスタです。ミーユは毒痛でも弱点でも何でも良いのでほぼ火力全振りですが、グラスタのどこかに速度デバフ錬成をしておきました。常に夜雀に攻撃するため、延々と速度デバフをかけ続けることができるのです。

念のためギルドナに MP 回復力の P グラスタを持たせておけば息切れ対策としても万全です。もっとも重要なのはフィーネが持つ腕速知デバフ錬成グラスタです。

### Loop strategy ～ループは状況によって変化する～



天使の唄 罰はホーリーバーストより威力が高く、加えて天使の唄フィーネを打つチャンスはいくらでもあります。かつ、マリエルがいることからフィーネはむしろアタッカーとして活躍し、たまに物理耐性+速度バフを維持するために乙女の決意をかける。

フィーネがこのように動くことで、強敵戦で重要な腕力知性速度のデバフは安定してかかり続けることとなります。万が一連続で外してしまってもミーユを一時的に下げてギルドナと交代すれば問題は起きません。

よって、確率依存のデバフを用いてもこのループは成立することとなります。

## 妖狸&夜雀

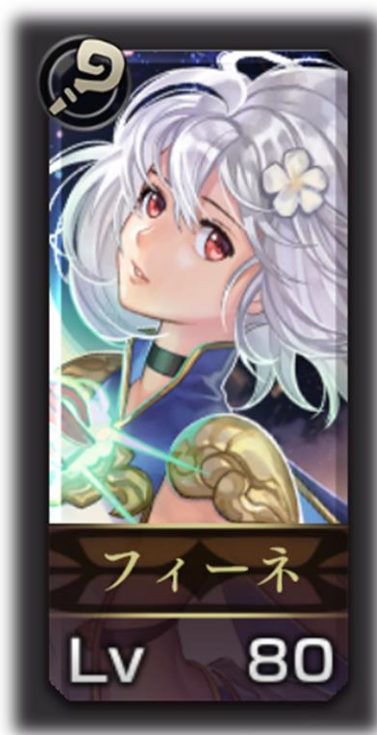
### ～ フィーネで速度を操るループ型戦略 ～

ループらしいループはしておらず、プライとアルドを円滑に交代させているだけ。

ターンが重なれば重なるほどミーユの火力は増大し、大ダメージを夜雀に与えられるようになります。

妖狸はゲージを貯めてからアナフォで吹き飛ばすだけです。

## Afterword



本レポートのテーマは「自ら創る攻略手法」です。

私もアナデンを始めた頃は攻略サイトのやり方を真似してみようとしてたんです。邂逅アザミやリヴァイアサンとか。

でも、どの攻略も私が持っていないキャラを使っており、真似することはできなかったのです。あの頃、私のように★5があまりいない人のための攻略がいろいろ出回ってれば「fein流の攻略」は生まれなかったでしょうね。

妖狸&夜雀戦はASミーユのリデルエスパーダを使ってみたかったんです！ もう、ほんとそれだけ。

エフェクトがかっこいいし、いつもミグランズの誇りばかりだったから、ASミーユのメインウェポンを体験したかったんですよ。フィーネとマリエルで先制取りつつ守れることは分かっていたので、残りは火力の確保だけ。いろいろ候補はいたのですが、ぜひともASミーユで！ そう思ったのです。

夜雀は古代八妖の時も私はミーユで勝っていて、その時は後攻

ループだったんですよ。今回はアナザースタイルのミーユで、それも先制ループで勝つ。これはドラマチックな展開です！

ただ勝つだけならいくらでも手段はあるのですから、なにかこう…カラーが欲しいんです。思い出に残り続けるようなカラーが。

アナデンの強敵戦はいつもそうやって楽しんでますね。

そしてそのリデルエスパーダ、MPが減ってなくてもミグランスバフから凄まじい火力が出る。夜雀のHPがごりごり減っていくから驚愕してしまいました。

火斬が通る相手なら積極的に編成するのアリだなと思いましたよ。

この戦闘はASミーユが自由に動けるように調整したこともあるのですが、それにしてもすごかった。

フィーネ&マリエルの鉄壁防御は言うまでもなく、プライ・アルド・ギルドナもそれぞれに重要な役割があって、心に残る充実した戦闘になったのです。

## 妖狸&夜雀

～ フィーネで速度を操るループ型戦略 ～

### ★column★ ～16妖はメリッサで良いのでは？～



一通り 16 妖を倒してみた感想のうちの一つとしては、メリッサ当てて、わんさか石割って周回してグラスタ揃えて、がつーんとワンパンするのが想定されているんだろうなあと思いましたね。

私は「ループと火力を使い分け、防御と攻撃のバフデバフのバランスを取って倒す」のが大好きなのでこれでいい、いや、これが良いわけですが、それは私が昔のアナデンに慣れているだけ。

これは古参だと有利とか、そういう話ではないんだよね。

ストリートファイターみたいな格闘ゲーム等ならいざ知らず、アナデンのようなコマンド型？RPGにおいて上手い下手といったような文脈は成立しないというのが私の考え方です。

例えば古代八妖が流行っていた時なら、AS クロードがずらずら～とタイムラインに並んでいた記憶しか私には残っておりません（笑）

あれと同じようにこの 16 妖も、メリッサずらずら～で良いと私は思いますね。そして、恐らくそうなるだろうと思って ねここ を星夢でお迎えしました。

16 妖をメリッサなしで倒し切れば、言い換えると開幕アナフォなしで倒し切れば、メリッサは後日来るであろう有利なガチャでサクッとお迎えすればよろしいと考えたわけ。

チルリルもそうやってお迎えしたのです。

そういえば…この妖狸&夜雀戦ではメリッサをどうやって使うんですか？

グリントゲイルから AF なしワンパンするのでしょうか？

## footnote

[1] 腕力知性速度のデバフ錬成はどのグラスタに付けても効果を発揮します。火の力に付けてもいいし、MP 回復力に付けてもいい。こういうのはケースによるので、ループ型戦略の詳細を書かないのと同じように詳細記載まではしていません。

[2] アナザーフォースは誰かとアタッカーが交代して発動するのが基本です。夜雀を倒せば AF が使えるようになることと、オーガベインが狸になってからは累積バフがかかるため早めに倒したいところ。しかしこのような側面はもうアナデン戦闘の基礎となっており、紙面節約のため大幅に記載をカットしています。