

# 巴蛇&黒坊主

～ フィーナが支えるループ型戦略の火力 ～

## Introduction



同じループ型戦略でも、いつまでもループが続けられるものと、かなり際どくいつまでも続けられないものがあります。今回の巴蛇&黒坊主は後者です。安定はしているもののかなりのダメージを受けるため、あるいは乱数によっては、危険な状況になる可能性も懸念されました。

しかし、あまり防御ばかり考えても火力は出ません。相手の動きを見ながら守るべきターンと攻めるべきターンを見極めつつ、一刻も早くアナフォゲージを貯めてぶっ放す。

fein 時空としては珍しい戦い方となっており、考え方によってはこの戦闘が一番緊張感があつたかもしれません。

## buff & debuff ～ 確率付与と確定付与の使いどころ ～



巴蛇&黒坊主戦に限らず、16 妖戦では至るところで腕力知性デバフの錬成グラスタを使用しています。

しかしこれらは確率付与なので、確実ではありません。

ここで、これらを確実に決められるようにするためにわんさかいろんなキャラに盛るのか、それとも別途確定する腕力知性

デバフで用いるのかは判断が難しいところ。私は別途確定する腕力知性デバフを使いました。腕力知性デバフの錬成グラスタで決まればさらに攻撃し、決まらなければ改めてデバフをしっかり行う。その場に応じてループを変化させる。

この時点で従来から言われているところのループ—実際に私がプログラミングをする人間なので、この用語は正直恥ずかしいかな…伝わるから使ってるけどね—ではありませんが、全体を通してみれば安定している。

腕力知性デバフの錬成グラスタが決まらないときは攻撃回数が減ってしまうため、多少撃破までのターン数が増えるだけ。

そのような形で立ち回りを組んでいくのです。

## 巴蛇&黒坊主

～ フィーネが支えるループ型戦略の火力 ～

### *Testament* ～火力を上げるための一手～



テストメントはフィーネと AS ロゼッタのみ。使い方はフィーネとロゼッタをチェンジ。ロゼッタが精神統一。ロゼッタとフィーネがチェンジと同時にフィーネがVC。そしてアナザーフォース！  
拒魔&煙々羅戦でもそうでしたが、安定しているのですから、必ずしも高い火力は必要ありません。

しかしこのプロセスを踏むだけでアナザーフォースの威力が全然違います。

上記で腕力知性デバフの錬成グラスタが決まるかどうかでループを変化させるお話をしました  
が、アナザーフォースの直前でもループを変化させています。

これが、火力を上げるための一手です。

アナフォゲージを手早く回収し、何度も火力が出るアナザーフォースを打つ。

この2つを組み合わせることで、**耐久我慢大会ではない「ループ型戦略」**が成立します。

### *Unit formation* ～2つの属性を混在させる～

フィーネ・マリエル・AS ロゼッタ・AS デュナリス・ミュルス・AS ヴェイナとなります。

黒坊主を倒すのはデュナリス。巴蛇を倒すのはミュルス。

他4名がサポートし、ループを途中で切り替えます。

#### <メンバーと役割>

フィーネ：アタッカー・VCで火力補助・知呪・錬成知性デバフ・物理耐性+速度バフ・全属性耐性バフ・ヒーラー

マリエル：アタッカー・力呪・全属性耐性バフ・ヒーラー・錬成腕力デバフ

AS ロゼッタ：魔ZONE・精神統一

AS デュナリス：アタッカー・知性デバフ・錬成腕力デバフ・マジッククローク

ミュルス：アタッカー・腕力デバフ・物理耐性+知性バフ・錬成知性デバフ・水属性耐性バフ

AS ヴェイナ：確定後攻ヒーラー・状態異常回復・HP増量

錬成を含めてフィーネがかけられるバフデバフは多く、役割が非常に多いです。

この戦闘に必要なバフデバフの多くを担います。

AS ヴェイナに速度低下装備を重点的に付けておいておよそ100以下にまで速度を落とします。

# 巴蛇&黒坊主

## ～ フィーネが支えるループ型戦略の火力 ～

するとフィーネの速度バフがかかっても確定後攻ヒーラーとなります。

キュベレーのほうが火力は出ますが、キュベレーは累積速度バフを持っているため、場合によってはAS ヴェイナが先制してしまうこととなります。だから顕現ミュルスなんです。

巴蛇の毒牙は大したことありませんが、その毒ダメージが尋常ではありません。

毒を受けたらそのターン内で必ずケアする必要があります。言い換えると、そのターン内で毒を必ずケアできるなら、少々戦闘が長引いてもまったく問題がないということです。

## Grasta ～ 腕力知性デバフの錬成を織り込む ～



詳しいグラスタ配備、特に火力に関するものは忘れてしまいました。火力がパターンは決まってるし、別に構わないかと。赤殿中&天狐レポートで傾向みたいなものは書いたからね♪  
実際、最低限必要な生命と支援グラスタで空いたスペースに適当に詰め込んだだけです。

### <グラスタ>

フィーネ：テストメント・知呪・錬成知性デバフ（害毒に付けたと思う）

マリエル：力呪・錬成腕力デバフ（害毒に付けたと思う）

AS ロゼッタ：テストメント・（たぶん虚空やHP最大化を付けていたはず）

AS デュナリス：錬成腕力デバフ（害毒に付けたと思う）・搦手・その他はたぶん害毒敵数？

ミュルス：錬成知性デバフ（害毒に付けたと思う）・致命撃？・その他はたぶん害毒敵数？

AS ヴェイナ：生命の祝杯（回復力錬成）・害毒付与

こんな感じだったと思います。グラスタが空いているキャラに杖 P グラスタを載せていたはず。  
fein 時空にメリッサはいないので狙撃は必要ないです。

AS ヴェイナの生命の祝杯もポイントですね。彼女は下がれないため、常時 MP を絶やさないのでお

# 巴蛇&黒坊主

## ～ フィーネが支えるループ型戦略の火力 ～

くことが重要です。イリスアントスがなければ巴蛇の毒でたぶん一発退場であったでしょう。正直、とても安定していて一番ラクでした。あまり詳しいことを覚えておらず、記録にも残さなかったんですよ。

後攻状態異常回復ができるかどうか。これだけです。ゆえに装備品も省略しました。

## Loop strategy ～2つのループを混在させる～



黒坊主を倒すまでは少々防戦寄りのループ。かつAS デュナリスの風属性。巴蛇だけを相手にしているときは攻撃的なループ。かつ顕現ミュルスによる地属性。これも切り替えるタイミングがあります。巴蛇はガードを固めるターンがあるため、これの前のターンでアナザーフォースを打ち黒坊主を仕留める。

それから巴蛇はガードを固めるターンでAS デュナリスとミュルスを入れ替えます。

また、テストメントを使ってフィーネとロゼッタを入れ替え精神統一の上で火力を上げるプロセスは共通です。

以下、「巴蛇と黒坊主を相手にするループ」「巴蛇ループへの切り替え」「巴蛇を倒すループ」に分けて記述します。

### ★巴蛇と黒坊主を相手にするループ

初めのほうだけ若干の運ゲーがありますね。確か下記のような感じだと思ったのですが、ここも記憶が曖昧です。まあ実際に勝っているのですから、その事実がある時点で正しい。

でも乱数がマズいとやりなおしになると思うんですけどね。たぶん。ループイメージ完成から装備&グスタ調整後にはそのまま通ったのでさほど気にしなくてよいかも…いずれにしても下記の通り動いても再現しない可能性が高いので、**メリッサをとにかく引くべし♪**

1ターン：フィーネ＝知呪、ミュルス＝AS ロゼッタとチェンジ、AS デュナリス＝マジッククローク、AS ヴェイナ＝ウィンドウォール

巴蛇は物理耐性バフ、黒坊主は無属性魔法。AS ロゼッタが倒れなければ大丈夫。

2ターン：フィーネ＝乙女の決意、AS ロゼッタ＝断罪の魔袴、AS デュナリス＝ゼーゲンシュトルム、AS ヴェイナ＝イリスアントス

巴蛇は毒物理、黒坊主は無属性魔法＋毒付与。AS デュナリスの錬成腕力が決まらなると少々危なかった記憶があります。

3ターン：フィーネ＝乙女の決意、AS ロゼッタ＝マリエルとチェンジ、AS デュナリス＝マジック

# 巴蛇&黒坊主

## ～ フィーネが支えるループ型戦略の火力 ～

クローク、AS ヴェイナ=イリスアントス

巴蛇は水魔法、黒坊主は地魔法。かなりギリギリですが、マジッククロークの回復があるので耐えられます。

4ターン：フィーネ=乙女の決意、マリエル=オーロラフォース、AS デュナリス=ゼーゲンシュトルム、AS ヴェイナ=イリスアントス

巴蛇は毒物理、黒坊主は無属性魔法。問題ありません。



巴蛇と黒坊主はそれぞれ行動が1巡するまでのターン数が異なるため、乱戦となります。ゆえにターンが進んでいくについで上記ループは崩れていき、その都度判断することになります。

バフデバフとマジッククロークを絶やさず、できる限り攻撃を当てる。

ただし、巴蛇と黒坊主を相手にしている

時のアナザーフォースは動きが決まっており、巴蛇に合わせて下記のようにします。

手順1：巴蛇が物理耐性バフをするターンで、アナザーフォース

手順2：巴蛇が毒牙をするターンで、フィーネとロゼッタがテストメントチェンジ

手順3：巴蛇が水魔法をするターンで、ロゼッタが精神統一

手順4：巴蛇が毒牙をするターンで、ロゼッタとフィーネがテストメントチェンジ

この手順をアナフォゲージが溜まり切る前に、ありったけの防御バフをかけてから行います。

私の記憶が正しければ1回のフルアナフォでは倒しきれなかったような…

それからまたゲージを半分ほど貯めなおして黒坊主を倒したような記憶が微かにあります。別の16妖と勘違いしているかも？

いずれにしても、黒坊主を倒すまでは巴蛇の動きに合わせ、アナザーフォースは巴蛇が物理耐性バフを行うターンです。こうしないとAS ヴェイナが後攻でイリスアントスをかけられないので、毒ダメージを受けてしまいます。(ひょっとして一発退場だったりします？ 充滿するから)

こうすることで、次の巴蛇のループ型戦略に円滑に切り替えることができます。

### ★巴蛇ループへの切り替え

黒坊主を倒したということは、同時に巴蛇が物理耐性バフをかけるということです。

次の巴蛇の行動は毒牙→水魔法→毒牙→物理耐性バフとなります。

ここで黒坊主を倒したからといって慌ててミュルスを連れてくるのではなく、しばしAS デュナリスで小競り合いを行います。

そして、次の物理耐性バフのタイミングで、フィーネ、マリエル、AS ヴェイナはそのまま、AS

# 巴蛇&黒坊主

## ～ フィーネが支えるループ型戦略の火力 ～

デュナリスとミュルスを変更します。

この安全に変更できるタイミングが分かれば、テストメントを付けず火力にグラスタを振ることも可能です。

ループ中の動きを工夫することで火力を上げる典型例となりますね。

手順1：巴蛇が物理耐性バフをするターンで、アナザーフォースにて黒坊主を撃破

手順2：巴蛇は毒牙→水魔法→毒牙と動くので、AS デュナリスをフロントに据えたまましばし守備型ループを続ける。守っていればいだけ。やれるんなら攻撃してもいいけど。

手順3：また巴蛇が物理耐性バフをするターンが来る。ここでフィーネ=乙女の決意、マリエル=オーロラフォース。AS ヴェイナだけ攻撃。AS デュナリスとミュルスを変更。

手順4：巴蛇が毒牙をするターンで、フィーネ=乙女の決意、マリエル=オーロラフォース、ミュルス=ビーストインパクト、AS ヴェイナ=イリスアントス



巴蛇が毒牙をやってくる時にミュルスへ交代することも可能と思われませんが、止めたほうがいいかな。水魔法の時はたぶん無理でしょう。別途テストメントが必要です。

これは巴蛇の攻撃力がどのとかないう以前に、アナデンにおける戦闘の基礎的な動き方として考えに入れておいた方が良

いですね。至るところで応用を利かせていく必要があります。【1】

### ★巴蛇を倒すループ

もうここまで来れば負けることはありません。

ミュルスが時折アースウォールまで張ってしまえば、巴蛇にできることはもうないのです。

「水魔：ロゼッタ断罪→毒牙：フィーネへ交代→ガード：AF→毒牙：ロゼッタへ交代」を繰り返すだけですし、十分な火力が出ます。

激遅のAS ヴェイナがいることで、いくら長期戦になろうと毒を恐れる必要もない。

ここに関してはもうループなんて言葉も不要。記録さえ不要と思われるます。

# 巴蛇&黒坊主

～ フィーナが支えるループ型戦略の火力 ～

## ★column★ ～99%を100%にするためのコスト～



この巴蛇&黒坊主戦は勝率 100%ではないかもしれないですね。たぶん。ヒヤリハットがあったもの。乱数がマズいと途中で誰か落ちる可能性があります。

これで勝率が 50%以下とか、あまりにも確率が低い場合は考え直さなければいけませんけどね。

ここで考えるのが、またしても「コスト」です。

勝率 99%を 100%にするのにガチャを回しまくるのは、無駄なコストと私は考えます。

勝率 99%を 100%にするのに何日もループを考え込むのは…

これも無駄なコストでしょう。

勝率 99%を 100%にするのにグラスタの調整くらいで済むなら、本人がめんどろでなければ有益なものでしょう。

巴蛇&黒坊主戦の場合、その後で他 16 妖や地と水の廻生も控えていたため、ここらへんで妥協とした経緯があります。

廻生は火力で押すだけだから私は強敵戦と考えていないのですが、これも仮に強敵戦と仮定するなら…

2 部結に付随した強敵戦コンテンツは 16 妖の 8 つ。

そして廻生のノーマルレベルが 8 つ。

加えて extreme が 8 つ。

千秋達士イベントと影 2 体を含めて 3 つ。

合計 27 もの強敵戦があったことになるのです！

# 巴蛇&黒坊主

～ フィーネが支えるループ型戦略の火力 ～

## Afterword



本レポートのテーマは、

**「攻略情報よりも、ゲームを見る」**です。

実際はどれだけののかわかりませんが、古代八妖ではAS クロード攻略が大部分を占めていたような印象が残っているので、あながち間違っていないでしょう。

ではここで、本当にメリッサがいないと勝てないのか考えます。まずやるべきことは敵を見ること。何をやってくるのか自分で見ることです。

次にどうすれば良いか考える。

どうにかメリッサを引いてワンパンするのか、若干守ってから叩くのか。もしくは旧来のループでやるのか。

具体的な試行錯誤のプロセスは別レポートに譲りますが（訂正：強敵戦の試行錯誤プロセスは全て非公開とします）、全部自分で見て全部自分で考えることは十分に可能であり、昔からキャラが不

足していた fein 時空は、以前からそのようにするしかなかったのです…。

ただし、これは攻略サイトを見るなということではありません。

「攻略サイトを見ない」ということと、「アナデンが上手い」ということは同義なのでしょうか。これは昔から気になっていたディスクールです。

では「攻略サイトを参照する」ということは、「アナデンが下手だ」ということと同義なのでしょうか？

ならば「Twitter を参照する」ということは、「良いアナデン鍛錬」なのでしょうか？

違うのは、攻略サイトの運営主体が企業（たぶんね？）であり、Twitter の運営主体が個人であるということ。

今後は攻略への道筋という観点からも、考察を深めていきたいと考えています。もっとも、私は「考察」という言葉自体があまり好きじゃないけどね。[2]



# 巴蛇&黒坊主

～ フィーネが支えるループ型戦略の火力 ～

## *footnote*

[1]最近はこういう感じで戦闘を組み立てる人も少なくなったように思われますね。昔はそれで良いんだろうかと思ったりもしましたが、次第に「自分はキャラが揃っていなくても倒せる」ということの絶大なメリットに改めて気付く、ないしは自分でも驚くほどの資源節約効果があることに愕然としたのです。

ただ、これは私のやり方。私もアナデン運営を応援したい気持ちがあるので、ループ型攻略の詳説は過去の fein アカウントの資料を頼ることとして、ここでは解説しません。

[2]言葉というのは時代や世代によって意味合いが異なることがあります。私は学生時代、「この作品から考察できることは…」と口にしたとき、教授から一言アドバイスを頂いたことがあります。「考察という言葉を使うと、まるで君がこの文学作品を理解できたかのように聞こえます。私にも友達同士のように『思ったことは…』と平易な言葉を使って良いです」とね。

当時はこの指導の意味がいまいち理解できなかったのですが、大人になった今なら多少は分かりますね。