

木霊&海月火

～ フィーネ VC による火力からループへの円滑な移行 ～

Introduction



無貌などもそうでしたが、ループを組むことが目的となつては意味がありません。自時空の状況や敵との相性からループを組みにくい、もしくはループを組むにあたってかなりのコストがかかるなら火力で攻めるべきです。

「ループで組んで倒せるか?!」これを試みるためにクロノス石を始めとする各

種資源を浪費してしまつては、本末転倒。ループを組むことそのものが目的化してしまうと、それはそれでキャラとグスタが必要になってきます。[1]

これは2部結待ちの砂袋火カインフレ期でも少し注意していました。目的と手段の混同はたいてい、悪い結果へ繋がるものです。アナデンの場合、ひどく非効率な動きとなることさえあるでしょう。

自分で作った縛りで自分のモチベーションを下げるような動きは避けたいものですね。

buff & debuff ～ ヨトゥンエフェクト ～



キーとなるのは火属性耐性バフ+水魔法迎撃のヨトゥンエフェクトです。

拒魔&煙々羅戦ほど連発で絶対零度の鎖が炸裂するわけではありませんが、海月火の強力な火属性魔法からパーティーを守るのに重要です。

アナフォゲージの蓄積と経過ターンによってはアイスバウンドをループ中に挟む

とさらに被害を軽減できますし、AS サキは火属性の敵に対してはほぼ無敵同然の活躍を見せてくれますね。

他には知や力の呪。

木霊の火力撃破直前には魔法攻撃を軽減するためにラディカが知の呪を使っており、海月火のループ撃破には物理攻撃を軽減するためにサキがパワーダウンを使っています。

敵側で注目すべきは海月火の防具溶解。現代八妖の時はたしか火耐性デバフであったように思いますが、今回は全属性耐性デバフになっています。一緒に木霊がいるので、こっちの攻撃も効くようになっているのかもしれませんが。

木霊&海月火

～ フィーネ VC による火力からループへの円滑な移行 ～

一方、木霊の火力撃破に関しては特筆事項はありません。

アナフォメンバーはマリエル、AS ロゼッタ、ガリュ、AS ラディカです。

このメンバーのスキル構成ですぐに火力が出ると分かりますし、余裕でカンストダメージが出ます。

なんだっけ？ 999999999 ダメージだっけ？ とにかく9が並んでましたよ。

Testament ～ 使いどころを見極める ～



テストメントを持つのはフィーネのみ。

後述の Loop strategy で動き方を記述しますが、テストメントを付ければ良いというものではありません。もちろん付けられればやりやすいのですが、そのぶんほかのグラスタを削らなければなりません。目的は1ターンめにマリエルのオーロラフォースをフィーネがロゼッタへ引き継

ぐため。そこさえ満たせれば良いのです。

木霊を火力撃破した後に海月火のループへパーティーを切り替えるときは、フィーネの前衛後衛に効果が及ぶ VC を活用します。これでテストメントがなくても安全に移行できます。

Unit formation ～ パーティー編成を比較する ～



この木霊&海月火ではフィーネ・マリエル・AS ロゼッタ・AS サキ・AS ラディカ・ガリュとなります。

一方、赤殿中&天狐ではフィーネ・ラブリ・AS ラクレア・ユキノ・AS アナベル・ねこことなっています。

この二つのパーティー編成の違いは、属性を統一しているか否かです。

木霊&海月火では AS ロゼッタ・AS ラディカ・ガリュが火。AS サキが水であり、AS ロゼッタに水杖を持たせています。こうすることで属性を分けてパーティー編成できます。フィーネとマリエルは無属性ですから問題ありません。木霊にも海月火にも攻撃が通ります。

一方、赤殿中&天狐では水で統一しています。ループが容易に構築できる天狐の場合、水耐性であっても ZONE でフルアナフォを炸裂させればかなりのダメージが入るからです。

木霊&海月火と赤殿中&天狐の違いは、火力撃破のターゲットの弱点属性が、そうでない側に通

木霊&海月火

～ フィーネ VC による火力からループへの円滑な移行 ～

るかどうかです。

木霊&海月火は、木霊が火弱点ですが、海月火は火吸収です。これは木霊用のパーティーのままでは倒せないため、属性をパーティー内で分ける必要があります。

一方、赤殿中&天狐は、赤殿中は水弱点であり、天狐は水耐性です。これなら赤殿中用のパーティーのままでもそのまま天狐へ挑めます。

ただただ火力が出る。守りが固いといった特性だけでパーティー編成するのではなく、敵の様相に合わせてパーティー編成の考え方を変えていくことができれば、16 妖も行き詰まることなく倒していけます。

<メンバーと役割>

フィーネ：アタッカー・物理耐性+速度バフ+ヒーラー・全属性耐性バフ

マリエル：全属性耐性バフ・アタッカー・ヒーラー

AS ロゼッタ：魔 ZONE・アタッカー

AS サキ：火属性耐性バフ+水迎撃・アタッカー

AS ラディカ：アタッカー

ガリュウ：メインアタッカー



木霊はチェンジ封印を持ち、放置しておくと私の得意なループ攻略ができません。ここは情け容赦なくガリュウで眷属ごと焼き払います。

それから海月火を AS サキで冷凍するループへ移る流れです。

敵の動きに癖もなく、フィーネ&マリエルと強力なヒーラーが2人もいるので、

ポイントさえ押さえれば防御も最低限でいい。

そのフィーネ&マリエル含め、全員で魔法攻撃を打ちまくる「**火力とループの協奏**」となっています。

Grasta ～外せないポイントだけを押さえる～

詳しいグラスタ配備を覚えておりません。デバフ系はたぶん合ってる。よく覚えていないのは火力に余裕があったので、既存のお下がリグラスタ [2] で間に合わせたためです。ガリュウは致命撃じゃなかったかもしれない。いずれにしてもインフレがすごいので、特に火力面は重要ではないです。

木霊&海月火

～ フィーネ VC による火力からループへの円滑な移行 ～

<グラスタと装備>

フィーネ：属性デバフ耐性・テストメント・害毒知性デバフ・MP回復力P

マリエル：属性デバフ耐性・爆炎P・害毒知性デバフ・害毒腕力デバフ

AS ロゼッタ：属性デバフ耐性・害毒付与・水杖

AS サキ：属性デバフ耐性・害毒付与・害毒弱点・激流P

AS ラディカ：HP最大時強化P、害毒MP消費、害毒敵数

ガリユ：搦手・害毒コンボ錬成、致命撃、害毒敵数

MP回復力Pを増やしたほうがループが早く回るぶん戦闘を手早く済ませられたかもしれませんね。装備は速度さえある程度調整しておけばよく、あんまり関係ないですね。



そんなことより重要なのは属性デバフ耐性です。これを装着しておかないと海月火のループに余裕が持てません（あるいは耐えられないかも）。

他に特徴的なのはロゼッタに水杖。サキに力呪を持たせていることです。これは海月火のループ用であり、ロゼッタの水杖はゲージ蓄積目的です。

また、フィーネやマリエルも腕力知性デバフができるよう錬成をしていますが、運悪く決まらないこともあります。このためにサキにパワーダウンを持たせています。木霊のアナフォ撃破メンバーのマリエルの害毒グラスタに腕力デバフ錬成を付けているのは、木霊を倒したあとに海月火が物理攻撃をしてくるからです。

火力が必要なのはガリユ。彼に害毒敵数、搦手といった火力を集中させ、猛烈な火魔法で木霊を焼き払えるようにしました。

害毒付与はロゼッタの一つのみ。アナザーフォースでどうせ付与できるのですから、何か事情がなければ毒ペインの付与役は1名で良いのです。

Loop strategy ～火力だけに頼らない～

木霊にチェンジ封印をされるとループが非常に組みにくくなります。これは3ターンめに眷属もろとも焼き払うルートで行きました。

以下、「木霊の火力撃破」「木霊から海月火への移行」「海月火のループ撃破」の順に見ていきます。赤殿中を火力で、天狐をループ撃破したのと同じですね。

木霊&海月火

～ フィーネ VC による火力からループへの円滑な移行 ～



そしてここもまた、記載が怪しいかも（笑）

16 妖に関しては倒してからしばらくしてレポート書き始めたので仕方ないんですけどば。

リアル魚釣りのチャンス期間と重なってしまったからね。

★木霊の火力撃破

キャラが不足しているなら 1 ターンくらい耐えれば良いだけのこと。

余分にゲージがあれば問題なくワンパンできますし、こんなにいっぱいグラスタがなくても良いのです。

1 ターン：マリエル＝オーロラフォース、AS ラディカ＝ハイマジックダウン、ガリユ＝バーニングシールド、フィーネ＝AS ロゼッタとテストメントチェンジ

木霊は全体風物理。海月火は全体火魔法。ここは耐え抜く。

2 ターン：マリエル＝無垢の揺り籠、AS ロゼッタ＝断罪の魔袴、AS ラディカとガリユ＝火魔法（何でも可）

木霊は仲間召喚。海月火は火物理。海月火の物理が 1 キャラに集中すると厳しい可能性もありますが、今まで運ゲーを許容しなかった理由も 16 妖レポート群でお話しています。

3 ターン：アナザーフォースで木霊を眷属もろとも吹き飛ばす
木霊が消えたあと、海月火は MP 攻撃です。問題ありません。

木霊&海月火

～ フィーネ VC による火力からループへの円滑な移行 ～

★木霊から海月火への移行

ここからが木霊の火力撃破からの移行です。

木霊を撃破した後に海月火にこちらが撃破されたら意味がありません。

火力だけで勝てる。ループだけで勝てる。そういう戦闘であればさほど問題はないでしょう。

ここが一番重要かもしれませんね。

ワンパンするにしても、その先を考えておきます。[3]

4 ターン：ガリユ=AS サキとチェンジ、AS ラディカ=フィーネとチェンジ、AS ロゼッタ=断罪の魔袴、マリエル=オーロラフォース

速度が低いガリユでサキを、速度が高いラディカでフィーネをチェンジします。ガリユとラディカはテストメントを持っていませんが、フィーネの VC が前衛後衛に及ぶことを利用します。

また、上記でマリエルが腕力デバフを錬成した害毒グラスタを持っていることを説明しましたが、この4ターンめで海月火の物理攻撃からパーティーを守るためです。

このマリエルの腕力デバフと、フィーネの VC によって海月火の防具溶解が耐えられるようになります。

また、海月火の防具溶解には全属性耐性デバフが付いていることに注意が必要です。

ガリユとラディカには属性デバフ耐性が付いていませんが、木霊を撃破してしまえばこの2名は下げっぱなしなので、必要ないのです。しかし他メンバーは海月火の相手をするので必要です。

このようにしてグラスタを調整していきます。

5 ターン：マリエル=オーロラフォース、フィーネ=乙女の決意、AS ロゼッタ=水魔、AS サキ=ヨトウンエフェクト

これで生命溶解は耐えられます。

上記の4ターンめと同じ理屈で、マリエルによる知性デバフが効いているためです。

★海月火のループ撃破



火力からループへの円滑な移行ができれば、勝ったも同然。

ループ時に火力が出ず我慢大会になってしまうのは、編成もそうだし、動き方もおかしいからでしょう。

しかしこの話はすでに拒魔&煙々羅戦で記述したので、ここでは記述しません。

ゆえに、それなりの火力を持つループが

組めることを前提とした話となります。

木霊&海月火

～ フィーネ VC による火力からループへの円滑な移行 ～

6 ターン：(以下、海月火ループ)

防具溶解×2：AS サキ=パワーダウン、マリエル=ホーリーバースト、フィーネ=乙女の決意、AS ロゼッタ=水魔

すでに腕力デバフが余裕をもってかかっているなら、AS サキは自由行動です。

魔法溶解：MP 攻撃なので自由に行動可能。MP が枯渇しそうなキャラがいれば自由に下げられる。ここで MP 回復力 P が役に立ちます。誰か一人にでも付けておけば、1 ターンだけでも下がれば大幅に MP が回復します。

防具溶解×2：前ターンで下げたキャラがいれば上げる。ここも耐えられることが分かっているので自由に行動可能。

ループに余裕があります。ここでは直前に下げたキャラによってオーロラフォース・ヨトウンエフェクト・乙女の決意を使い分け、できる限り海月火を攻撃します。

しかし、ロゼッタ以外は全員何かしらの防御バフを VC でかけられるので、実質2ターンは殴り放題です。

生命溶解：マリエル=オーロラフォース、フィーネ=乙女の決意、AS ロゼッタ=水魔、AS サキ=ヨトウンエフェクト

アナザーフォースはこのターンで行っていました。オーロラ、決意、ヨトウンしながら適当にぶっ放す。



マリエルとフィーネもいてけっこうな威力が出るので、アナザーフォース含めて快適に戦えたのが強い印象となっています。

上記ループは防御優先に書いたもので、ここまでカチコチにしないで実際は問題ないです。

腕力+知性デバフ・全属性耐性バフ・物理耐性バフ・火属性耐性バフと自由にかかけられる時点で、もう負けるはずがないんだよね。あとは殴りまくるだけですよ。

木霊&海月火

～ フィーネ VC による火力からループへの円滑な移行 ～

★column★ ～お下がりグラスタ～



この 16 妖戦で役に立ったのは、前回の廻生で大量に作った毒ペイングラスタです。— 後日レポートする地水廻生もそうです。EX ツキハが使っていた害毒弓敵数錬成なんか、思いっきり**お下がり**ですよ —

敵の数もそうだし弱点強化なんかもそうだね。

こういうのを私はまとめて「お下がりグラスタ」と呼んで重宝しています。

むしろお下がりグラスタを優先して使えるようにパーティー編成をしているような感じです。

例えば AS ツバメを使うためにグラスタを再整備しなければならない状況があるとします。

しかしここで「同じ地弱点なのだから、ミュルス中心の魔 ZONE でも倒せるかもしれない…」と考える。

そうすれば、前回の廻生で大量に作った毒グラスタをそのまま使えます。

覚醒する手間も省けるし、効率が良いというわけ。

毎回毎回こうしているわけではありませんが、パッと思いつくならお下がりグラスタを使えるパーティーを優先するようにしていますね。

配布キャラさえここまでインフレしている以上、最新キャラを無理に縛る必要はないと思っていますね。ねここ だって普通に使ってるし。

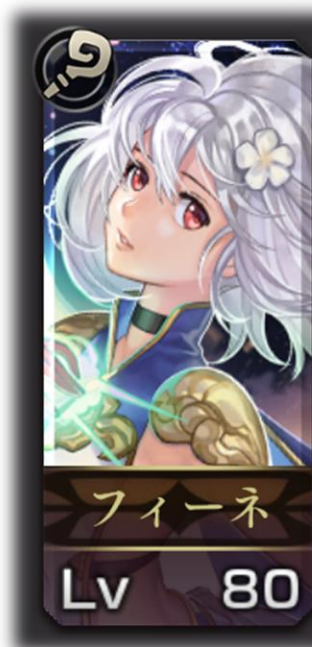
そうではなくて、自分の時空にとってメリットが多いのはどういう編成かというのも加えて考えた上で、強敵戦をクリアしていく。

これは 2 部結待ちの砂袋火カインフレ期にも意識していたことですが、当時はめったに強敵も登場しなかったのも、とりたてて記述する必要もなかったよね。

木霊&海月火

～ フィーネ VC による火力からループへの円滑な移行 ～

Afterword



本レポートのテーマは「**固執の弊害**」です。

fein 時空は特に 2 部結までは【ループ攻略+運ゲー禁止+火力ワンパン禁止】のスタンスで強敵戦を切り抜けてきましたが、これは 2 部結までのアプデ状況など、それ相応の事情があってこそ。無事にフィーネが★5 になったのですから、このような「手法」にいつまでも私（プレイヤー）が固執していると、フィーネが活躍しにくいばかりか、クロノス石等の資源さえ無駄に空費される可能性まで出てきます。

すなわち、戦い方に関して解の一つを示すなら、時空の状況と相手によるものであり、何かしらに固執することは非効率的である。ということになるでしょう。

fein 時空はどちらかと言うとループ型戦略のほうが得意ですが、だからといってそちらにばかり固執しては時として無駄が出ることもあるのです。

でも…いざ必要なときに火力が出るかどうかは、長いあいだ不明瞭でしたね。

「廻生：時の闇を照らせし者」が来たから良かったけど、あれがなかったら仕方ない。

砂袋やるしかなかったかな？

footnote

[1] 直近の事例では TerraNiVium B.C. 20000 がありますね。実装当初の状況であれに 100% 安定したループを組むのは相当な準備が必要だったでしょう。あるいはキャラまでいろいろ要求されたかもしれません。これに「ループで勝てるか！」とわざわざ喧嘩をふっかけると、少々の運ゲーを甘受してもいいからクラルテでワンパンしてしまったほうが効率的です。

[2] お下がりグラスタとは、以前のコンテンツで作った毒ペイングラスタなどが該当します。fein 時空の場合は以前の廻生で大量の毒ペイングラスタを錬成しましたが、そのようなグラスタを流用できるなら、それは効率的と言えます。

[3] 腕力知性デバフを乗せたり、一手加えないと続かないようになっています。ここを考えるのが「攻略」ということです。もっとも、メリッサが引ければそれでいいんだけどね。だって一発で来ないんだもん（笑）