

煉獄の幻獣の影 VS 天 255 マユ

～ fein 時層の英雄・フィーネにループ攻略で挑む?! ～

Introduction

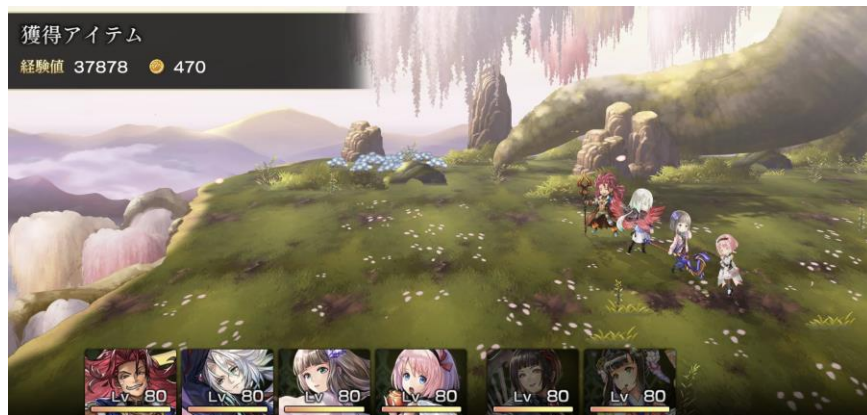
この敵は後攻すれば良いだけなので行動等の詳細は割愛しますが、私が以前ループを組むときどのように考えていたか、マユの勇姿を添えながら書いていきます。

マユの天 255 達成記念に「ループを作る流れを、煉獄幻獣影を事例として詳しく記録する」といったところ。

ヒクイドリ雌・異境ヴァレス・そして冥峽 16 妖と★4 時代から fein 時層で活躍している英雄・フィーネに、天 255 になったばかりのマユが挑戦する!

そんな副題を添えてレポートを残します。

2 部が完結して以来、AS ミストレアのような防御系サポートに優れたキャラが続々と出ていることで、「火力へ向ける資源流出を抑制できる」という意味においても、ループ型戦術は今後あまり意味を成さない可能性が高いでしょう。ここで一筆残しておくのも記念として悪くないよね。



さて、この煉獄の幻獣の影ですが、実装当初は大騒ぎになっていたように記憶しています。極端に言えばティラミス・ドラゴンを連打してるだけで倒せる?—正確には、倒せるでしょうという推測ね? 試したんだけど、と

てもじゃないけど私は最後までやり切る気が起きませんでした—

まず第一に、あーんまり時間かかると大変だと私は思っているんですよ。「EPS-014 LeBlanc」と似てるような気がします。LeBlanc と戦っていた時、この煉獄幻獣影をふと思い出しました。

煉獄の幻獣の影 VS 天 255 マユ

～ fein 時層の英雄・フィーネにループ攻略で挑む?! ～

Attack ～無駄な長期戦を避ける～

手数を増やすことを考えれば何時間もかかるような長期戦にはなりませんでしたね。これはどの敵でもそう。キャラが揃わずワンパン的な火力が出ないなら、最低限の守りだけ固めてアナフォの回数にモノを言わせる形でもいい。

—煉獄幻獣影によるケーススタディー—



ガリュとクラルテが後攻でひたすら殴るだけ。それでゲージをさっさと溜めてタイミングを合わせてアナフォを使う。簡単に眷属を倒せますし、本体削りにゲージを回すこともできました。

Power ～バフデバフを込めて狙い撃つ～

AF 以外の場面でもやれるならゴリゴリ削りたい。

さらに無駄を除くために、一発一発がより大きくなるように工夫する。パーティー全体にシナジーが効くように編成していました。

—煉獄幻獣影によるケーススタディー—



ロゼッタと AS チヨがいなくてもかなりの長期戦を覚悟すれば勝てるでしょうね。でも「キャラ交代＝VC」をリスクなく行えるなら、パーティー全体の攻撃力をリスクなく上げていけることも事実です。

ロゼッタは状態異常をきっちり防ぎながらガリュの火力を、AS チヨは精神統一＋毒ペでさらに全体の火力を上げていく。加えてガリュがバフを累積していくことで魔法キャラの火力は上がっていきます。

煉獄の幻獣の影 VS 天 255 マユ

～ fein 時層の英雄・フィーネにループ攻略で挑む?! ～

Timing ～大ダメージを与えるチャンス～

なにかとアナザーフォースの火力が問題となるのは、そのアナザーフォースを打った直後に攻撃され負けやすいことにも起因するんでしょうね。だから HP ストッパーが嫌がられる。

大きく分けて、アナフォのタイミングは下記の2つと認識していました。

1. アナフォ前に、その後に備えてバフデバフができるとき
2. アナフォ中に、その後に備えてバフデバフができるとき

アナフォ後に味方がやられてしまうなら、その後を守れるようにするか、もしくはその後も含めてワンパンできるようにするか。

1. の場合、アナフォタイミングが計りにくいですが、アナフォ中の操作は簡単になります。
2. の場合、アナフォタイミングは計りやすいものの、アナフォ中の操作は複雑になります。

—煉獄幻獣影によるケーススタディー—



アナフォと使う＝先制攻撃を意味することから、敵の攻撃が苛烈になります。相手のバフを消したりこちらのケアも含めて、今回は主に2. を選択しましたが、タイミングによっては1. も選択できる。

アナフォを安心して打て

る布陣を VC 絡めて形成し、かつ AS チヨの精神統一をも絡めて火力を上げています。



煉獄の幻獣の影 VS 天 255 マユ

～ fein 時層の英雄・フィーネにループ攻略で挑む?! ～

Defense ～ どこまで守れば良いか把握する ～

守りのために使う手数は少ないほど良いと考えていましたね。可能な限り一手でも多く攻撃するか、他に何か攻撃力強化目的のバフデバフをかけたほうがいい。

—煉獄幻獣影によるケーススタディ—



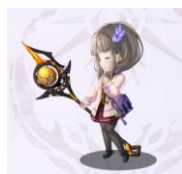
相手の攻撃力が低いうえに、ここではマユがいます。しばらく防御重視の立ち回りを展開した後、リスクなく思いっきり強力なデバフをかけ続けることができます。状態異常も鬱陶しいですが、これもロゼッタかマユ

で完封。

マユはデバフをかけたらフロントメンバーへ腕力知性バフをかけてもいいし、もしくはマナ・ロゼッタ・ASチヨと交代してもいい。状況によります。

何時間もかかるような恐ろしい長期戦を覚悟せずとも、それ以前にできることはいくらかもあるってことだね。

Zone ～ マユの汎用性を示す2種のゾーン～



これはループ型戦術とは直接関係ないですが、変わった戦場を見られたので。

このパーティーでVCを扱うとき、必然的に「ASチヨの幻魔陣」と「マユの星海陣」が頻繁に入れ替わります。

アタッカーはガリユとクラルテ。二人はどちらのZONEにも適用できます。マユは魔法キャラですから、当然のように幻魔陣でも活躍できていました。

推しであると同時に、マユはすごく扱いやすい性能をしていますね。

シンプルで強力なバフデバフを持ち、パーティー全体の攻撃力を上げつつ防御・回復さえ担える優秀なサポーターだと思います。

煉獄の幻獣の影 VS 天 255 マユ

～ fein 時層の英雄・フィーネにループ攻略で挑む?! ～

★Column★ ～動きを硬直させず、柔軟に～



今回の公開用パーティーはガリユ・AS クラルテ・マユ・マナ・ロゼッタ・AS チヨです。

極端なパーティーを組めば記憶機能を使って延々と同じことをやってれば勝てそうですね。たぶん。

つまり攻撃力を上げる工夫をせずとも、相当な長期戦を甘受すれば勝てる…これは2部中にループ型戦術を徹底していた当時から、しばしば見られた状況かも。

でも私はそういう戦い方も避けたいと考えていました。つまないからね。

この煉獄幻獣影の場合、マユ・マナ・ロゼッタ・AS チヨが自在に戦場を駆け回り、互いに補いながらガリユ・AS クラルテをサポートし続けます。それができるように速度を調整し、AS チヨが精神統一をかけたならマユへ交代、マナがフロントに飛び出して来たらアナフォをぶっ放す。

しかしこの動きは固定されているわけではなく、相手の行動を把握していれば、必ずしもマナが前にいなくても良いわけです。

このバフデバフの状況下であれば攻撃を受けても倒されないし、ケアもできる。このような一定のラインを守りつつ、その枠内で自由に動き回るイメージです。

相手に腕知デバフさえ効いているなら、思い切ったことをしても良いだろうといった雰囲気。



煉獄の幻獣の影 VS 天 255 マユ

～ fein 時層の英雄・フィーネにループ攻略で挑む?! ～



言い換えると、味方側に十分な防御手段があるなら、ループもアドリヴもないってことよ。

だって倒される（HPが0になる）心配がほぼないのだから、相手の行動に合わせてこちらの動きを規定する必要がないじゃん。

煉獄幻獣影の攻撃力がもう少し高かったら、もしくは味方側に十分な防御手段がなかったら、ここまで自由には動けなかったでしょう。もっときっちり詰めないかね。

すなわち、「ループを組む」とか「ループ中にアドリヴを効かせる」といったコンテキストがその意義を持てたのは、もう過ぎ去った昔日のアナデン

戦闘環境下での話ですよってというのが、私の認識なのです。

アナデンのアップデートは基本原則として、攻撃力強化が先。防御力強化が後です。—もしくは、後だった。かな—

でも、もうけっこう前から防御力強化が動いてるよね。

AS ミストレアなど味方ができるデバフの倍率も上がっており、ピチカのオラトリオなんか最たる例と言えましょう。



マユのヴァリアブルチャントが強いんですよ！

煉獄の幻獣の影 VS 天 255 マユ

～ fein 時層の英雄・フィーネにループ攻略で挑む?! ～

Red key ～何を優先するか～

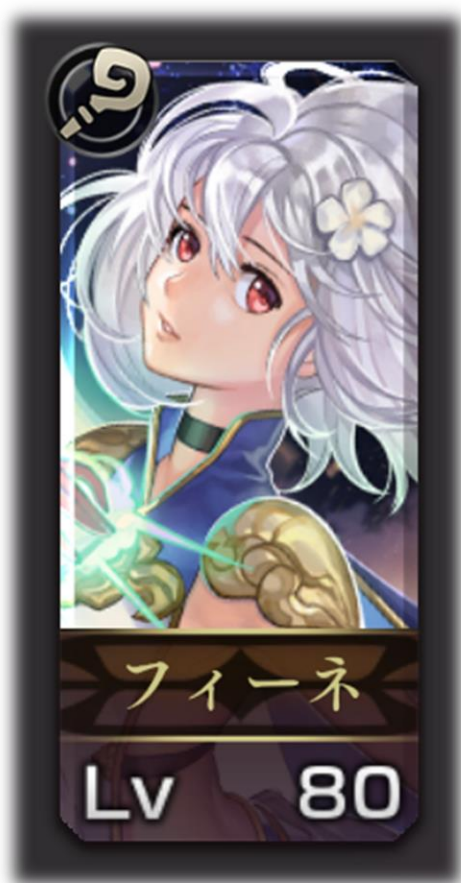
煉獄幻獣影は強くないけど、アナデン戦闘のいろんな側面を学べる良い敵だと思います。ただ、「忘郷のアトリエ・煉獄&辺獄の巡礼」で火水地風アナフォ 45 億を出さないと出現しない。これがアナデンではなく、どこか別の場所だったなら…もったいないと感じた。

今のキャラなら容易に 45 億到達するみたいですね。(スクショ紛失した。ごめんなさい)

以前やった時は漫然と赤キーをここで浪費してしまった記憶があります。ちょうど天冥上げも落ち着いていて、特に無駄遣いという意識はなかったけど…。

マユが実装された今にして思えば、ぜんぜん後回しにして良かったと思ってる(笑)

Afterword



この煉獄幻獣影は公開用パーティーがなかなか決まらなくて…

他に比べて露骨にループ攻略が向いてる敵だから綺麗にまとめたいと思っていたのですが、フィーネが相性悪いんです。速度バフのヒーラーだからね。なかなかピンと来るものを思いつけなかった。

そんなこんなでプラプラ悩んで EPS シリーズやリアル魚釣りに熱中したりして時は過ぎ、そして…マユが来ました。

お～…マユだあ！ そして、この性能ね！

これで公開用パーティーを作るしかないでしょう！

何を見ても、どこを見ても、煉獄幻獣影みたいなタイプを潰すのにぴったりな性能！

いや、もちろん他の敵でもマユは汎用性を発揮するでしょうけど、彼女の初陣としてこれ以上ぴったりな敵はいませんよ。

これもあって天 255 を急いだ側面もあります。

どうせなら天カンスト・最強マユでやりたいじゃん？

煉獄の幻獣の影 VS 天 255 マユ

～ fein 時層の英雄・フィーネにループ攻略で挑む?! ～

Column で背景を詳しく書きましたが、このレポートは「2 部中におけるループ型戦術の記録&記念品」でもあるんです。

それを「煉獄の幻獣の影 VS 天 255 マユ」という形にできたのは、なんという僥倖でしょう。

徹底的なまでの、マユによる勝利。

アナデン完結後の製本が楽しみです♪

私が年を取った頃に読み返し、すごく懐かしい気分になるんでしょうね。



マユサキ。尊いです…