

赤殿中&天狐

～ フィーネの決意で始まる火力とループ型戦略 ～

Introduction



冒頭でお伝えしますが、本稿は非常に長いです。

以前からフォロワー様にはお伝えしているのですが、私をフォローしているからと言ってこのようなレポートを全部読んでくれなどということは、とてもとても言えません。

ただの私の思い出ノートなので、お気遣

いなく。

それに、ところどころで但し書きしておきましたが、細部が間違っているかもしれません。火力が出るパターンってある程度決まっているからね。細かく記録しなかったから…。

さて、超長文になっている理由は、前回の古代八妖の時と異なり赤殿中を火力ワンパンしているため、途中で番外編として【**実戦環境におけるグスタセットアップ**】という別紙レポートを挟んでいるからです。

古代八妖の赤殿中は「敵の攻撃に対処できず火力ワンパンしか勝つ手段がない状態」に陥ることを容認していなかった期間のもので、「攻撃力強化が先。防御力強化が後。」と分かり切っていたからね。

加えて、ハイプリエステスの蘇生前提のループが成立することを自ら確認するためにも、事前準備なく即興でループを作り上げ、その場で必ず倒す必要が個人的にあったのです。

しかし、フィーネ★5 が到来し自らの目論見が成功した今、細かい制約は不要。遠慮なく火力を活用してワンパンさせて頂きました♪

今回の赤殿中はぜひ、そのようにして倒したかったのです。



赤殿中&天狐

～ フィーネの決意で始まる火力とループ型戦略 ～

buff & debuff ～火力が出ない=弱いではない～



上述したように【実戦環境におけるグラスタセットアップ】を間に挟むため、他の火力バフについてはそこで触れます。この項で触れるのはラブリです。

もともとラブリは速度も高く、本戦闘には速度を自在にあげられるフィーネがいます。

そして、火力ベースは腕力であり、天狐

の風魔法は直前の知性バフもあってかなりの威力があります。

ここはマリエルのオーロラフォースではなく、ラブリの「秘密のレシピ」でしょう。風属性耐性50%UP+腕力15%UP3ターン、さらに状態異常回復。ぴったりハマりますね！

腕力バフの倍率は低くともアナフォを意識しているのですから、当然差が出ます。

ラブリの風ガードで、天狐の風魔法は耐えられるのです。

ラブリは16妖実装時点で顕現武器もなく、ASも出ていません。実装当初はあれほど「インフレだ！ やり過ぎだ！」と騒がれたにも関わらず、2部結までの長い長い砂袋火力インフレの中で多くの火力キャラに追い抜かれ、埋もれていきました。

ちょうどノーマルツバメの手裏剣のようにね。

火力は、一人のキャラで出るものではなく、出るまでのプロセスがあります。

本戦闘において、ラブリとフィーネは赤殿中の火力ワンパンに立派な貢献をしています。

赤殿中はfein時空の伝説的存在。

天の世界ではハイプリエステスの蘇生も入れようと思えば入れられるループで、

冥の世界ではフィーネの決意で始まる火力で、

それぞれ撃破しているわけです。

この天と冥のヒーラーが織りなす「違いが見られた戦い方」について、本稿で記載を残します。

今後のfein時空にとって、貴重な記録となるでしょう。

赤殿中&天狐

～ フィーネの決意で始まる火力とループ型戦略 ～

Testament ～ バフを引き継いで火力を上げる ～



テストメントを付けるのは言うまでもなく、フィーネとラブリです。

火力が落ちるだけでフィーネやラブリがアナフォに参加しても良いのですが、テストメントを付けることで安全に交代できるのですから、積極的に使っていきたいもの。

交代する相手はフィーネがねここ、ラブリがユキノ。これは速度の高いフィーネがねこのVCで腕力知性デバフをかけ、次に早いラブリがユキノのVCでMP回復と速度バフをかける。すなわち、バフデバフが行き渡るようにするためです。

とりあえずラクレアが知性デバフをかけられますが、ねここでも重ね掛けできるならやったほうが被害を抑えられます。

同時にフィーネの速度バフもかかっていますが、ユキノで重ね掛けできるならやったほうが多少は火力が伸びるかも。

メンバーの並び順はフィーネが一番上にしたほうが良かったね。これはテストメントチェンジした後にねここを一番上に配置するためだけ。

赤殿中からは封印が、天狐からは暗闇が来るから。

あーでも別に大した違いはないかな？ とりあえずフィーネが先頭っていいよね。

Unit formation ～ 敵の耐性であっても通ることがある ～



フィーネ・ラブリ・ASラクレア・ユキノ・ASアナベル・ねことなります。赤殿中&天狐を同時に相手にしてループ構築することも可能でしょうが、両者の行動サイクルという意味で、回りきるターンが異なります。赤殿中は5ターンで1巡。天狐は4ターンで1巡です。これは非常に複雑となるでしょう。

それならば、インフレで有り余る火力を活かして赤殿中をワンパンしてしまうほうが良いと判断。残った天狐はそのまま水属性で料理するパーティーを組みました。

赤殿中&天狐

～ フィーネの決意で始まる火力とループ型戦略 ～

<メンバーと役割>

フィーネ：速度＋物理耐性バフ・ヒーラー・全属性耐性バフ

ラブリ：風耐性＋腕力バフ＋状態異常回復

AS ラクレア：知性デバフ＋腕力デバフ・高火力水弓攻撃

ユキノ：超火力水弓攻撃

AS アナベル：水 ZONE 展開・全属性耐性バフ

ねここ：状態異常回復・クリティカル系バフ・ペイン付与・AF 時 HP 回復サポート



これは私が理想とするパーティー編成を実現しています。

最推しのフィーネ。この火力インフレ環境ですぐに注目されなくなったラブリ。この二人から激戦を始めます。

AS アナベル、ユキノも出た当初は超火力と持て囃されましたが最近では耳にしなくなりました。この二人に加えて AS ラクレ

アがメインの火力アタッカーです。

そして最新キャラのねここ。彼女は旧キャラたちが思う存分火力を発揮できるよう、サポートに回ります。

フィーネとねここは別としても、旧キャラばかりがメインアタッカーとなっています。

まるで火力インフレへのアンチテーゼを体現したような構成ですが、やっていることの半分は火力ワンパンです（笑）

なぜこのようなことが起きるのでしょうか？

言うまでもなくグラスタですよ。

Grasta_1 ～ 実戦環境におけるグラスタセットアップ～

相手が動かぬ砂袋ならいざ知らず、普通の敵は動きます。

ただただ毒痛グラスタを並べても、敵の攻撃で倒されてしまっただけでは意味がありません。

攻撃・支援・生命のグラスタをキャラの役割に合わせて配置することで、余裕を持った火力撃破と、安定したループ型戦略が可能です。

赤殿中&天狐

～ フィーネの決意で始まる火力とループ型戦略 ～

<メンバーとグラスタ&装備>

フィーネ：腕速知デバフ耐性・HP 回復力(テストメント)・MP 快癒力・HP 回復力(回復スキル UP)

| 紅玉杖(回復スキル UP)・混乱耐性バッジ・他は速度+防御系

ラブリ：腕速知デバフ耐性・HP 回復力(テストメント)・MP 快癒力 | 混乱耐性バッジ・他は速度+防御系

AS ラクレア：腕速知デバフ耐性・HP 最大時強化弓(P)・ペイン(敵数) | 顕現・他は腕力系

ユキノ：搦手(潜在)・激流弓(P)・ペイン(コンボ) | 氷弓・渾身・全力攻撃バッジ

AS アナベル：腕速知デバフ耐性・ペイン(MP 消費)・ペイン(敵数) | 速度系

ねここ：ペイン(付与)・ペイン(敵数)・激流力(潜在) | 腕力系

※これ、実際とは違っているかも。16 妖戦はまとめて何体か倒していたので、グラスタを触ったことを私が忘れており、そのスクショを元にしちゃったかな？ 仮に真似しても再現しない可能性高いので、ご了承ください。でも、火力が出るグラスタ編成はゲーム内説明を読めば分かるはずですよ。

このグラスタセットアップでは、このメンバーから出るであろう最高火力は出ません。しかし重要なのは、そこではありません。

Grasta_2 ～ 実戦環境におけるチェックポイント ～

今回の高難易度コンテンツ群では、次のようなチェック項目を考慮していました。この赤殿中&天狐はとても良い事例となっています。

・既存グラスタを有効活用できているか？

→天狐はどっちみちループ型戦略になるので、多少戦闘が長引いてもかまいません。それなら、既にあるグラスタをできれば流用してしまったほうがいい

・過度に無駄な出費や周回作業が発生していないか？

→冥峽グラスタをあまり使っていないことと、既にあるグラスタをかき集めただけなのでさほど出費や周回は発生していない

・これらのグラスタで無事に敵を倒せるか？

→ここでは即死攻撃が来る前に赤殿中を倒せば良い

課題が残ったのはコンボ錬成ですね。1 個程度では目立つ効果は出ないかも。

たぶんユキノに付けていなくても倒せたでしょうね？

何かと話題になるグラスタですが、基礎的な部分さえ押さえておけば大きな問題は出ないのです。少なくとも私の時空はね？

赤殿中&天狐

～ フィーネの決意で始まる火力とループ型戦略 ～

Grasta_3 ～ 装着の基準や方向性 ～

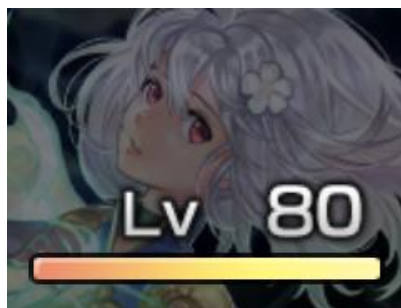
2021年4月の段階であれば、「メインアタッカー以外にPグラスタを付けていく」ということをとりにあらず把握しておけば十分ではないでしょうか？

細かいことはゲーム画面を良く読み、試していけば分かります。

ほとんど全てのグラスタと装備に意味があるので、記録を残します。— 上述しましたが、記憶や怪しい記録スクションを頼りに書いているので、細部は違っていた可能性があります。あまり試行錯誤を要しなかったんですね… —

重要なのは最大火力ではなく、必要を満たすことです。

★フィーネのグラスタと装備について



腕速知デバフ耐性：天狐の腕力デバフを防ぐために使っています。フィーネの腕力は下がっても良いのですが、テストメントはデバフも引き継いでしまうからです。

HP回復力(テストメント)：ねここへバフを引き継ぐために使っています。MP治癒力を錬成しても良いですが、フィーネが常にHPに余裕を持って上がって来ることができるようにHP回復力を錬成しています。

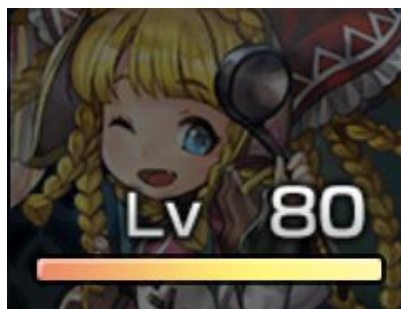
MP快癒力：天狐との戦闘に備えて装着していましたが、なくても大丈夫でしたね。

HP回復力(回復スキルUP)：フィーネが常にHPに余裕を持って上がって来ることができるよう、また乙女の決意でがつつり回復できるように回復スキルをパワーアップする錬成を施しています。

紅玉杖(回復スキルUP)：乙女の決意でがつつり回復できるようにするためです。

混乱耐性バッジ：赤殿中の混乱に対処するためです。アナベルとラクレアが混乱しても（実際は月界防具で防げました）何とか耐えたでしょうが、フィーネが混乱したらアウトです。

★ラブリのグラスタと装備について



腕速知デバフ耐性：フィーネと同じ理由です。

HP回復力(テストメント)：フィーネと同じ理由ですが、ラブリはユキノへバフを引き継ぎます。

MP快癒力：フィーネと同じ理由です。

混乱耐性バッジ：フィーネと同じ理由です。

赤殿中&天狐

～ フィーネの決意で始まる火力とループ型戦略 ～

★AS ラクレアのグラスタと装備について



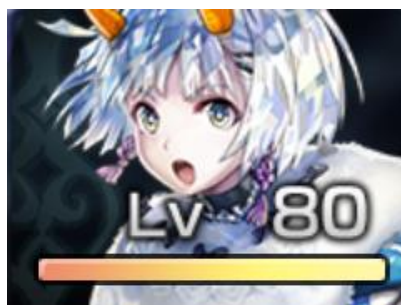
腕速知デバフ耐性：ラクレアはほぼフロントにいるので、天狐の腕力デバフを防ぐ必要があります。

HP 最大時強化弓(P)：この効果は同じ弓キャラであるユキノにも及びます。

ペイン(敵数)：赤殿中さえワンパンできれば良いのですから、天狐がいることを利用して火力を上げています。

※フィーネの乙女の決意+ユキノの VC を受けられるため、ラクレアの速度は考慮しなくて良いのです。腕力全振りで問題ありません。

★ユキノのグラスタと装備について



搦手(潜在)：弱点を突けるとき非常に有効です。恐ろしい火力が出ます。

激流弓(P)：この効果は同じ弓キャラであるラクレアにも及びます。

ペイン(コンボ)：ラクレアと逆のほうが良かった可能性もありますが、十分過ぎるほどの火力に貢献しました。

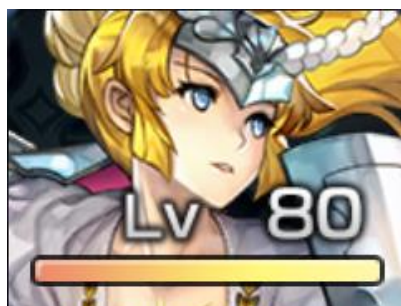
氷弓：ストーリーに合わせたのですが、HP 最大時強化の効果もあります。

渾身：HP 最大時強化ですが、なくても良かったかな？

全力攻撃バッジ：ユキノはほぼフロントにいませんし、メインアタッカーです。MP を消費して全力攻撃で行きました。

※フィーネの乙女の決意+自身の VC があるため、ユキノの速度も考慮しなくて良いのです。攻撃力全振りで問題ありません。

★AS アナベルのグラスタと装備について



腕速知デバフ耐性：アナベルはほぼフロントにいるので、天狐の腕力デバフを防ぐ必要があります。

ペイン(MP 消費)：MP 消費して全力攻撃したのですが、天狐相手にやりにくさを感じました。普通の潜在錬成か、もう一つ余っていたコンボ錬成のほうが良かったでしょうね。火力には余裕があったので。

ペイン(敵数)：AS ラクレアと同じ理由です。

速度バッジ×2：AS ラクレア以上の速度を出すためです。

赤殿中&天狐

～ フィーネの決意で始まる火力とループ型戦略 ～

★ねここのグラスタと装備について



ペイン(付与)：ペイングラスタを潜在錬成すると、確率依存ですがペインを付与することができます。ペインの付与はこれだけで十分。他は敵数などの錬成のほうが火力が出ます。

ペイン(敵数)：AS ラクレアと同じ理由です。

激流力(潜在)：単純にねここの火力を上げるためです。他グラスタでも良かったでしょう。

※フィーネの乙女の決意+ユキノの VC を受けられるため、ねここの速度さえ考慮しなくて良いのです。腕力全振りでも問題ありません。

さて、上述した「メインアタッカー以外にPグラスタを付けていく」という文脈と矛盾していませんか？

AS ラクレアとユキノにPグラスタが付いています。

つまりここで書きたいのは、基本の原理みたいなものはあるけれども、実戦環境ではケースバイケースなんですよということです。

後述もしますが、様々な理由からねここを入れる必要があります（入れたかったという気持ちもあります）、このパーティー編成だとメインアタッカーにPグラスタを付けても良いと判断したわけです。

「メインアタッカー以外にPグラスタを付けていく」というのは最大火力を目指すために知っておいたほうが良いセオリーではあるのですが、実戦環境ではそのようにできないケースもあるし、理想や好みを反映したパーティーを組むなら、セオリーを外したグラスタセットアップをしても良いのです。

廻生なんかまさにそのパターンじゃない？



こういうグラスタと装備のセットアップが「基本を知った上での応用」となります。

このあたりでたぶん、足りるだろう…そうやってイメージができれば、出る火力を活かして推しキャラでの勝利が可能なのです。

余談ですが、たっぷり貯めていた天剣でアナベルの天を120まで上げました。こうすると少しだけゲージを稼げるのです。必ずしも必須ではないけど、記念ですね。

古代の赤殿中は、ノーマルスタイルのアナベルが勝利しました。

冥峡の赤殿中は、アナザースタイルのアナベルが勝利したのです。

こういう思い出を強敵戦で作っていきたいんですよ！

赤殿中&天狐

～ フィーネの決意で始まる火力とループ型戦略 ～

Loop strategy ～ループと火力の使い分けが重要～



この項は大きく分けて「赤殿中の火力撃破」「赤殿中から天狐への移行」「天狐のループ撃破」の3つのカテゴリーを持っています。

せっかく赤殿中を火力ワンパンしても、天狐に吹き飛ばされたら意味がありません。あれ、そういえば天狐はHP ストッパーあるんですかね？

それと、ここも実際は違った可能性があります。攻略年月日も非公開とした以上、攻略の詳細は不明瞭でも構いません。それにこのインフレですからね。

★赤殿中の火力撃破

1 ターン：フィーネ＝乙女の決意、ラブリ＝秘密のレシピ、AS アナベル＝エーギルセーバー（水 ZONE 展開）、AS ラクレア＝ヒライアカル

赤殿中は全体火属性魔法＋混乱、天狐は腕力デバフ。

赤殿中の魔法はアナベルの水 ZONE とラクレアの知性デバフで守り切れれます。天狐の腕力デバフはデバフ耐性で対策済みなので問題ありません。

2 ターン：フィーネ＝乙女の決意、ラブリ＝秘密のレシピ、AS アナベル＝何かしら水攻撃、AS ラクレア＝エイミングフロード

赤殿中は単体火属性魔法＋封印、天狐は風属性斬攻撃＋暗闇。

フィーネの物理耐性バフも効いているので天狐の風物理は問題ありません。運が悪いと赤殿中の魔法でラクレアが落ちるのかも？

1 ターンでアナベルかラクレアが混乱していたら、この2ターンめでラブリが回復します。

3 ターン：フィーネ＝ねこことテストメントチェンジ、ラブリ＝ユキノとテストメントチェンジ、AS アナベル＝何かしら水攻撃、AS ラクレア＝天狼双舞を赤殿中に打つ

赤殿中は単体火属性魔法＋火累積デバフ、天狐は知性バフ。

ねここが VC で腕力知性デバフを重ね掛けしているのではほぼ問題ないと思いますが、運が悪いと赤殿中の魔法でラクレアが落ちるのかも？

また、ねここの癒治の祈に赤殿中の封印がヒットしていると倒せないはずですが、月界防具でそのようなことは起こりませんでした [1]。天狐は知性バフだけなので問題ありません。

重要なのはここで赤殿中が火累積デバフを打ってくることです。普通ならこれを受けると後が続かないので、古代八妖の赤殿中ではクレルヴォで対処しました。しかし今回は不要です。

なぜなら、次のターンで赤殿中は倒されるため、こちらに火累積デバフが付いていようと関係ないからです。天狐の攻撃は風属性ですからね。

赤殿中&天狐

～ フィーネの決意で始まる火力とループ型戦略 ～

4ターン：アナザーフォース

赤殿中を吹き飛ばします。誰かが暗闇を受けていたら、ねここの癒治の祈で回復しながらアナフォオをする予定でしたが、その機会はありませんでした。

月界防具を作っておいて良かったです [2]。

このように、赤殿中は4ターンで撃破します。

4ターンめの天狐は全体風属性魔法を打ってくるため、問題は次のターンとなります。

天狐の全体風属性魔法でねここ・ユキノ・アナベル・ラクレアが大ダメージを受けています。

ここから円滑に天狐のループへ移行します。

★赤殿中から天狐への移行

5ターン：ねここ・ユキノはそれぞれラブリ・フィーネとチェンジ。AS アナベル＝エレメントウォール・AS ラクレア＝エイミングフロード

ねここ・ユキノはテストメントを装着していませんが、フィーネのVCが前衛後衛に及ぶ性質を活用します。速度事故が起きようと、ラブリはフィーネの全属性耐性バフを受けることができるからです。

もう赤殿中はいません。5ターンめの天狐の行動は始めに戻り、腕力デバフ。こちらはデバフ耐性もあるので被害を受けません。このタイミングでループへ移行が完了します。

★天狐のループ撃破

6ターン：フィーネ＝乙女の決意、ラブリ＝秘密のレシピ、AS アナベル＝何かしら水攻撃、AS ラクレア＝エイミングフロードかヒライアカル

フィーネとラブリが前に出てきて、きっちり守ります。天狐は水耐性ですが、ZONEでアナザーフォースを打てば大ダメージが入ります。

6ターンめの天狐の行動は風属性斬攻撃＋暗闇。余裕をもって受けられます。

次ターンから天狐は知性バフ→全体風属性魔法…と動くので、次のようにループします。

知性バフ：アナザーフォース

全体風属性魔法：アナベルやラクレアがフロントにいても良いが、フィーネとラブリだけを残して下げておけばより安全

腕力デバフ：フィーネ＝乙女の決意、ラブリ＝秘密のレシピ、アナベルやラクレアは上がってくるか、そのまま水攻撃

風属性斬攻撃＋暗闇：フィーネとラブリはねこことユキノとそれぞれチェンジ、アナベルやラクレアは水攻撃

ループとは言ってもアナザーフォースの前後で多少は変えます。

受けたダメージの乱数によってはアナベルがエレメントウォールをしたりフィーネが天使の唄

赤殿中 & 天狐

～ フィーネの決意で始まる火力とループ型戦略 ～

を使ったり。もしくはフィーネとラブリだけ残して脆いアタッカーを下げたり。

あと、私の記憶違いかもしれませんが、天狐の全体風属性魔法には暗闇付与の効果があったように思われます。天狐だけになったときには暗闇を気にしてなかったんですね。ラブリのレシピでどっちみち治ります。

★column★～ループと火力の見極めポイント～



極端な話、あらゆる全てを揃えれば全部 0.5 ターンで撃破できる(笑)でしょうが、当然のことながら、それをせずに勝てるラインを探すのが「攻略」と考えています。その fein 時空の前提を改めて記載した上でどう実践するかという視点が、ループと火力の使い分けです。

現在はメリッサだけが極端な行動ができると私は考えており、強敵戦でメリッサだけ縛れば fein 時空らしい「攻略」として成立しそう。今のところはね。そうすると fein 時空では 16 妖の即撃破がやりにくいです。できない相手もいるはず。

さて、今あるキャラとグラスタがもたらす火力を、

仮に 50 とします。敵の HP は 55 とします。

ここで、グラスタさえ少し触れば 60 火力までいけそうなら、即撃破を狙っても良いでしょう。しかし、60 火力を達成するために、ガチャでクロノス石を焼失させ、グラスタを揃えるために大量のクロノス石を割らなければならない状況に時空があるのなら、その 60 火力による攻略はコストが高すぎて非効率です。

実戦では属性等もあるのでこれは単純化ないし抽象化した話ではありますが、私がいつも考えているのはこういうことですね。

まとめると…

ループと火力のどちらが優れた攻略かを見極めるポイントとは、

【今あるキャラとグラスタを出発点として、

・目標とする火力を出すのに想定以上の高いコストの支払いが予測される場合、ループのほうがその場では優れた攻略である。

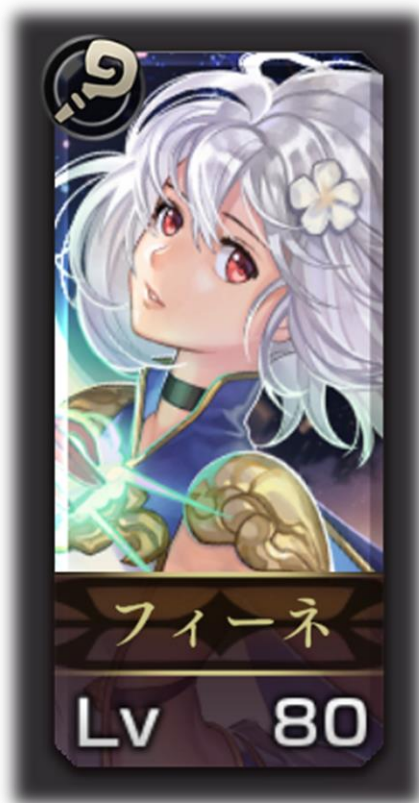
・しかし、目標とする火力が出るのが分かっている場合、火力のほうがその場では優れた攻略である。】

という 2 点に、現時点では集約されましょう。

赤殿中&天狐

～ フィーネの決意で始まる火力とループ型戦略 ～

Afterword



本レポートのテーマは「コストを考えた攻略」です。

どこまで行っても自時空と敵の把握。そしてコストを軸に考えることに変わりはないってことですね。

だからループと火力、どちらも扱えたほうが効率の良い攻略ができるわけです。

勝てるのですから、無駄なコストをかける必要はないでしょう？

天狐はともかく、赤殿中との戦いはドラマチックです。

古代の赤殿中は砂袋火力インフレ期であったため、火力撃破はほぼ禁じていたと言っても差し支えはないのですが、アナベルによるループで倒しました。

冥峽の赤殿中は★5 フィーネ後なので、コストを抑えられるなら火力撃破を解禁しており、AS アナベルによって火力で倒しました。

いわば、fein 時空における赤殿中はアナベルの宿敵とも言えるわけです。もちろんアナベルだけで倒せているわけはありませんよ？

しかし、彼女が率いるパーティーでそれぞれ勝利を取めているのは強い印象となって残っています。

ヒーラーも違います。

古代の赤殿中はハイプリエステスで。冥峽の赤殿中はフィーネです。

天の世界と冥の世界で、それぞれ天と冥のヒーラーがアナベルを支えて勝利している。

ただ勝つだけではなく、こういうドラマが欲しいですね。

マリエルとフィーネを比べると、速度バフがある分、フィーネのほうが前のめりというか、攻撃的な戦い方になることが多いです。マリエルに比べて回復力が十分でないことも影響しているかもしれません。

マリエルの場合はきっちり守って堅実に削っていくタイプの戦い方になることが多いかな。オーロラフォースの存在も大きいでしょう。

似たような性能をしている天と冥のヒーラーですが、このような小さな差でパーティーの動きが大きく変わる。

これがアナデン戦闘のおもしろさと考えています。

赤殿中&天狐

～ フィーネの決意で始まる火力とループ型戦略 ～

footnote

[1] この赤殿中&天狐戦は多少の運が絡んでいたかも。あんまり酷いパターンを引いてしまうと負けてしまうかもしれません。試行錯誤が重なったわけではないからね。

せっかくですから、ここで「運ゲー」に対するこれまでの私のスタンスを記載しておきましょう。このようなレポートは後々にも役立つのですから。

下記のとおりです。

- ・ 運ゲーはできる限り避けたいが、100%にしなくても良い。
- ・ 例えば、100%勝利と 90%勝利の差は無視して構わない。
- ・ 資源の節制こそ砂袋火力インフレ環境下における fein 時空の目的。90%勝利を 100%勝利にするためだけに、クロノス石等の資源を用いてしまうとコスト高となり、非効率である。

しかしながら、このような運ゲースタンスもフィーネ★5 到来までの話でした。

フィーネが★5 となり、せめてストーリーキャラの攻撃と防御のバランスが整うまで、クロノス石等の資源は極力使わないと決めていたのですよ。そのためにループ攻略を徹底していたのです。火力で倒せそうであってもね。だって砂袋だけで敵が来なかったじゃん…

おととと！

愚痴を書く場じゃない！

ループ攻略であれば、キャラとグスタを揃えた火力に依存せずに勝てるからです。

そして、ループ攻略で運要素が多過ぎると立ち回りが成り立たないから、運ゲーの排除を心がけていたわけですね。

でもこのお話は約2年前にも Tweet したはずなので、これ以上深入りせずとも良いでしょう。

[2] 月界防具に関しては異境武器のグラティアイギス・オルコスフィリ・デアクシフォス・ヘカートシャッテンと同じ考え方です。fein 時空のように防御を重んじ、限られたキャラで強敵撃破を試みる時空には必要かもしれませんが、始めからガチャを引きまくってキャラを揃えるつもりなら、さほど重要ではないはずですよ。