

fein♪の「顕現 武器との巡り逢い」報告レポート

2つともパーティー編成で特別な制限はないと思います。倒すという目的だけなら高度インフレに伴う火力や ZONE などに頼らずともまったく問題はありません。ゆえに下記を学ぶ機会としました。

- 異境防具「ミカニリング」の実効性をテストする
- 闘いながら安定ループを作る戦略はどこまで現実味があるのかテストする
- 上記2点の検証のため、顕現1戦目では敵の耐性のみ覚えておき、敵の動きは記録しませんでした

(敵に倒されない安定ループを組めるといのはそもそも前提ですので、基礎的なバフデバフの記述は割愛します)

焰角・ヴァシュタル



2回目の戦闘で勝利できました。戦闘序盤は無駄な動きも多かったけど、防戦一方の状態から徐々に攻撃に移れるようになるプロセスは刺激的な体験だったと思います。

後述もしますが★4 フィーネにミカニリングを装備させていたことで、焰角・ヴァシュタルの魔法をまともに受けても全然平気です。

異境防具が100%実用的に活躍した素晴らしい事例です。

ポイントは精神の高いサキ1人で焰角・ヴァシュタルの炎獄を受けること。アザミの知性デバフを予めかけておき、さらにヨトゥンエフェクトをかけます。すると、彼女の迎撃だけで焰角・ヴァシュタルの回復分を帳消しにし、さらにプラスαでダメージを与えることができます。火力が出ないパーティー編成ではありますが、動きを工夫すれば回復されていつまでも倒せないような事態にはなりません。

滅龍ノ弓箭



見事に初見撃破です・・・と、言いたいところですが...

ハイプリエステスの強さをまざまざと見せつけられた戦闘ともなりました。彼女の蘇生スキルがなければ初見撃破はできなかったでしょう。滅龍ノ弓箭の火力が凄まじく3回は蘇生しました。焰角・ヴァシュタルと同様に速度が高いですし、後攻ループを戦いながら作っていくのはけっこうな緊張を強いられましたね。

fein♪の「顕現 武器との巡り逢い」報告レポート



ヒーラー研究レポートにも別記しますが、ハイプリエステスの蘇生スキルを活かすには、マリエル本人をフロントで乱用しないことです。このような立ち回りの工夫ができれば、マリエルだけが倒されて蘇生できないという事態にはなりません（笑）
また、マナやエリナで累積を解除しなければならないのは腕力 or 知性累積のみ。昇龍安綱のように速度だけなら後攻ループを組めれば良いだけです。

フィーネならでの活躍！

焰角・ヴァシュタル戦ではミカニリングを装備し、★5級の魔法耐性を持ったフィーネが活躍しました。彼女の乙女の誓いで速度バフをかけることで、AS サキだけを「魔法攻撃を受ける盾役」にするループが即興で完成したのです。焰角・ヴァシュタルに先制するために速度バツ



ジも良いのですが、それに頼るくらいなら腕力や知性、耐久や精神バツを付けていたほうが火力も耐久も有利と私は考えます。

また、焰角・ヴァシュタルに先制する必要があるのは炎獄のターンのみです。

焰角・ヴァシュタルの炎獄を全員で受けていたらHP吸収され、こちらに火力が必要になってきます。現在の高度火力成長期を意識した実装とも思いましたが、配布キャラのみでやっても味方側は十分に対処可能です。

ニュアンスとしては真・黒炎の魔竜に使うループパターンに「魔法盾キャラ」を加える立ち回りをする…そんな感じでしょうか？

今回得ることができた大きな成果は下記のつ。

- 異境防具を付けていたことで、★4キャラが安定してフロントに立てた。
- ハイプリエステスによる徹底的な防衛性能があれば、たとえ相手が強敵であっても闘いながらループをその場で考え、そして初見撃破も不可能ではない。

