

2部結 強敵群 総括 ～ フィーネと共にある時空育成 ～

Introduction

廻生を含め、2部結とともに実装された強敵群は、同時に来訪した★5 フィーネの実力を押し量るために有効なコンテンツでした。

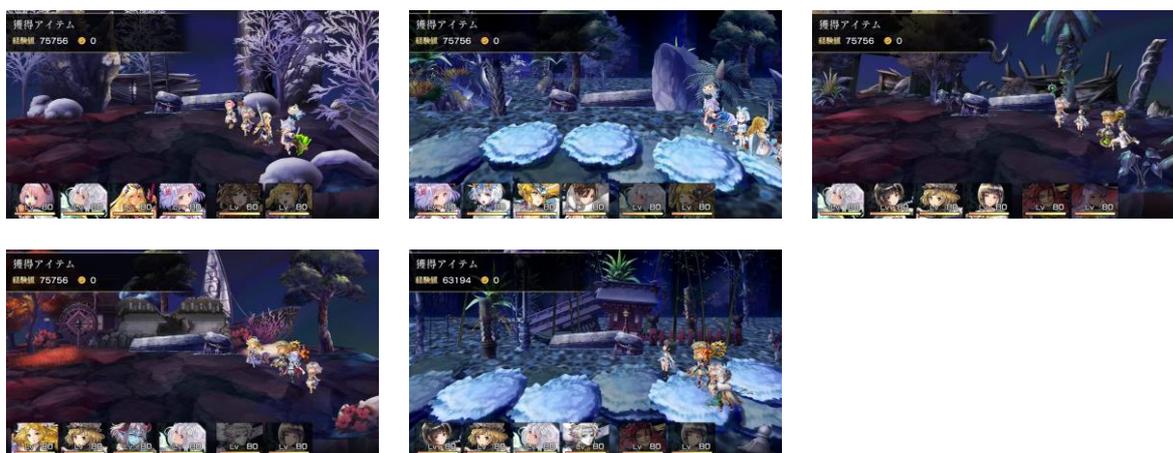
待ちに待ったフィーネの★5 クラス。どのような長所と短所を持つのか。マリエルとの相性はどうか。それぞれチェックしていきました。

本レポートでは廻生を含む2部結とともに実装された強敵群レポートのテーマを借りて、下記2点の記述を残します。

- ・軌跡として、これまでの fein 時空の歩みを解釈しなおす
- ・道標として、2部結強敵群に対する★5 フィーネの勝利を祝福する

Footprint ～軌跡を振り返る～

「攻略への道筋」は各時空で異なることでしょう。ここからはあくまでも fein 時空に限定して記述します。



fein 時空においてはまず「コストを考えた攻略」というのが前提としてあります。

諸々の指針はあるものの「固執の弊害」は想像以上に大きいもので、たとえ自分が得意なループ型攻略であろうと、それによって相手に相応しくないコストがかかるなら、別の手法を適用しています。

「攻略情報よりも、ゲームを見る」のは fein 時空特有の事情であって、他の時空には当てはまりません。

fein 時空の場合はキャラの不在から外部攻略情報の適用が難しく、自時空にある資源やキャラをよく観察しなければなりません。

例えば何かしらの外部攻略情報に★4 フィーネは弱いと書かれていたとしましょう。なるほど確かに★4 フィーネは★5 マリエルに比べて見劣りします。

2部結 強敵群 総括

～ フィーネと共にある時空育成 ～

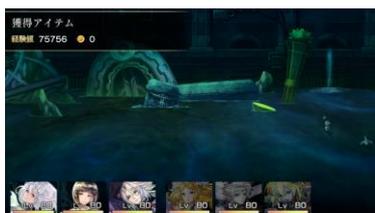
しかし、★4 フィーネを強敵戦に抜擢できないとする判断は不適切であり、これが原因で fein 時空は昔、ヒクイドリ 早に連敗していました。

★4 フィーネが持つ速度バフに気付かなかったのです。

まさに先入観から来る「決めつけが招く敗北」そのものであり、大切な教訓を fein 時空に与えてくれました。

このような経緯を、Footprint として残します。

Signpost ～ 道標を立てる ～



外部攻略情報より自身のゲーム内にある簡素な説明に目が行くようになってから、fein 時空は「敵の動きを見る」ことを重要視するようになりました。

敵の動きに対応するには「キャラ同士の相性」を把握していることが必要不可欠であって、例えば今回の 16 妖戦ではマリエルとフィーネは抜群に相性が良いことが確認されたのです。

強敵戦を行うにあたり、それなりにキャラや資源が要求されることもあります。

あまり不足していると勝利するのは難しいものですが、常にキャラやグラスタ、各種装備などが揃い切っているとは限りません。

しかし、バフデバフの工夫を重ね「萎縮せず挑む」ことで、実際にはさほどでもないケースがほとんどです。

特に 2部開始以降はその傾向が強いことから、資源節約を主たる目的として、火力に依存せず強敵に勝利が可能なループ型戦略を重んじてきた経緯があります。

このように「自ら創る攻略手法」をコンテンツに合わせて構成してきたことで、2部結強敵群に★5 フィーネを中心として勝利できたわけです。

このような結果を、Signpost として記します。

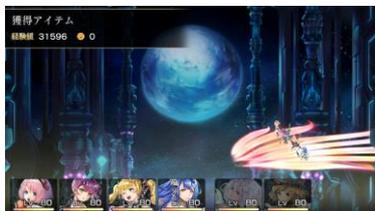
以上。

Footprint と Signpost にて、fein 時空におけるバトルスタイルの総括となります。

2部結 強敵群 総括 ～ フィーネと共にある時空育成 ～

とは言ってもねー

ゲームは「適度に遊ぶ」から楽しいんであって、
こんな硬い、かった一い文章を書くほどのことでもないよね（笑）
いや、別にさ。そんなストイックにならなくても良くない？ みたいな？ www



16 妖と廻生 烈震崩落&水牢大禍その他のレポートと文章を結び付けたかっただけですよ。
少なくとも「ゴリ押しに作戦不要」なのですから、それでいけちゃうかもしれないでしょ？
負けてもリスクはないわけで。
「とりあえず やってみる♪」というのが一番良い攻略法かもしれないね！

★column★～星夢とねここ～



星夢の選択基準は難しいけど、今回は簡単でしたね。
メリッサだけが特別なアナフォができると分かっていたので、汎用性が高そうな ねここ にしたのです。

メリッサは開幕アナフォで敵を瞬殺することを目的としていますよね。

でもたいていの敵には HP ストッパーが付いていて、その後でのワンパン火力も必要です。

ここが fein 時空にとっては後々問題になる可能性があると考え、メリッサではなく ねここ になりました。

AF を使わない高火力と言えば AS ユーインとか、顕現フェルミナなどがいますね。

おそらく私の時空でもメリッサは適役だったと思われますが、今後もメリッサ強調が続くとすると話は違うかなーっと。

2部結 強敵群 総括

～ フィーネと共にある時空育成 ～



も星夢を選んでますね。

たぶんガチャでワンパンキャラがどんどん出てきて、メリッサと合わせることでさらに強敵が倒しやすくなっていくでしょう。

しかし、言い換えるとガチャでワンパンキャラを引き続けないとメリッサをもってしてもワンパンし切れない状況も出てくるのではないかと…そう思ったのです。

こんなのは予測に過ぎませんが、それならいっそのことループ型戦略でも強いねここのほうが fein 時空に向いていると判断したんですよね。

実際、16 妖戦で大活躍してくれました。そんな感じでいつ

Afterword



ここまでフィーネ推しをやっていながら矛盾しているようにも思われますが、私自身としては他プレイヤーにフィーネ使用を推進しようとは思っていないんですよ。

アナフォは扱いにくいし火力はそこそこ。どちらかというループ型戦略向けの性能をしていますね。

一方、特に2部開始以降は火力のインフレが推進されてきた経緯があります。私自身もアナザーエデンを応援したい気持ちが強いので。

しかしながら、**それとこれとは話が別**というのが私のプレイスタイルでもあります。

話の流し方を変えれば、★5 フィーネは fein 時空の戦い方に向いた性能で実施されたわけですよ。

これが本当に嬉しかった！

特に目立ったのが16妖戦です。

やる前は若干の懸念もあったのですが、実際にフィーネを使ってみると強いなののもう…

驚異的な防御力と動きやすさがあるって、今まで一生懸命 fein 時空が作ってきたループ型戦略は何だったのかと。

fein 時空のループ型戦略は、★5 フィーネによって飛躍的に向上したのです。

でも、もはや…この戦闘中の感覚を言葉で表現するのは非常に難しい。これが私の正直な気持ちですね。

少なくとも攻略方法として他人様に説明するのは大変な労力になるし、そんなことより、本レポートのような自分のための文章を書き残していきたいと思っています。

2部結 強敵群 総括 ～ フィーネと共にある時空育成 ～

Enemies and themes

～ ★5フィーネを祝福した強者たち ～

蟹坊主 & 陸吾	「攻略への道筋」
赤殿中 & 天狐	「コストを考えた攻略」
木霊 & 海月火	「固執の弊害」
巴蛇 & 黒坊主	「攻略情報よりも、ゲームを見る」
拒魔 & 煙々羅	「決めつけが招く敗北」
混沌の影	「敵の動きを見る」
普賢一刀流 道場	「キャラ同士の相性」
面霊気・鬼蜘蛛	「萎縮せず挑む」
妖狸 & 夜雀	「自ら創る攻略手法」
テュールメナスの影	「適度に遊ぶ」
片車輪 & 玄亀	「ゴリ押しに作戦不要」
廻生 烈震崩落 & 水牢大禍	「とりあえず やってみる♪」

フィーネのクラスチェンジを祝して

