

# 真・精霊戦で見る状況判断を交えた戦闘 ～ ループでも耐久でもない、ループ攻略？とは ～

## Introduction

そもそもループ攻略という用語そのものに違和感があり、日に日にその感覚は増していくばかり  
...

おそらくプログラミング用語から引っ張ってきたのが起源であろうと思われるのですが、例えば  
この真・精霊戦では従来の「循環ループ」は必ずしも組む必要はありません。

では、ループでも耐久でもない、ループ攻略。私が呼んでいるところの「非攻略サイト型戦術」  
についてまとめていきます。



**注意：** キャラとグラスタが揃った上でのワンパン撃破は常時、考慮していません。私の時空において「配信され  
たばかりの強敵戦において、それに向いた最新キャラが揃っている」ことが稀だからです。

## Enemy

敵の行動を把握する必要があるのはもちろんですが、要所を押さえておけば良いことも事実。  
私の攻略では、下記のような指針が立ちました。

敵の ZONE	対立する属性 ZONE を常に張り返す
2か所のストッパー	HP ストッパー割りを意識せずとも良い
眷属	ワンパン必須なほど脅威ではない
精霊の大防壁	ミラによる属性大デバフで問題ない
混乱	マリエルとミラに混乱防止バッジ

## 真・精霊戦で見る状況判断を交えた戦闘 ～ ループでも耐久でもない、ループ攻略？とは ～

他にも気を付けていたことはありますが、ひと昔にあったような1ターンごとの精密なループを組む必要性は感じませんでした。

カーリとフォルニョートが強いという評判があったようですが、前者は速度デバフ VC、後者は火力の基礎たる AS シュゼットによる眷属撃破や立ち回り中の ZONE 張り返しによってバリアも問題になりません。

特にカーリに関しては後述します。



### Unit formation

敵の属性に対立する ZONE を張る時点で、こちらの防御力は問題ありません。

回復力はマリエルとミラ。攻撃サポートはミラ。他は基礎のバフデバフで構成します。

正直、さほど強いとは感じなかったです…

編成に無理がなければ、後はポイントを押さえつつ動けばいいだけですからね。

### ●真・風精霊カーリ

AS ガリユ、ジェイド、セティー、レンリ、ミラ、マリエル

マリエル以外、全員が速度デバフ可能です。この時点で勝てることは見えています。

続けざまにネガティブホルダーを使えばマリエルの回復も間に合うからです。

誰かが上がる時は固定ダメージより HP が多いことを確認しておくこと。

こまめに VC を行いつつ、レンリのジャッジメントを叩き込むことで腕力知性デバフも付与できます。

私の中で「カーリが一番強い」はないです。動き方と編成の問題と考えます。



## 真・精霊戦で見る状況判断を交えた戦闘 ～ ループでも耐久でもない、ループ攻略？とは ～

### ● 真・地精霊フォルニョート

AS ヴェイナ、AS シュゼット、クロード、イスカ、ミラ、マリエル

もともと AS ヴェイナや AS シュゼットの火力が高いうえにクロードもいるので体制は完璧です。

眷属もワンパン可能ですが、仕留めそこなっても守れる。

バリアは気付かなかったですね。後から知った（笑）

イスカの VC も健在であり、これで負けるはずがないのです。

他精霊含めて混乱も回復すれば良いだけですし、それで崩れるならループとは呼ばないです。



ちょっと一息…ページ割り振りもあるので、ここでコラム入れます。

### ★ column ★ ～ 非攻略サイト型戦術とは ～

私が勝手に名付けた、我が時空の戦い方の呼称です♪

しかし名付けた経緯はちょっとワケアリなんです…

私の時空は昔からキャラ不足に悩み続け、攻略サイト通りのパーティーを組めた試しがありませんでした。

リヴァイアサンと戦う時も必死でググりましたが、どこにも私の時空に向けたパーティー編成はなかったのです。

その後、ヒクイドリ早にも苦戦。勝てるけれども運ゲーを免れず、速度事故との戦いでしたね。



どの攻略サイトにも「フィーネの乙女の誓いで速度を上げる攻略法」は書いていなかったため、自分で気付くまで私はモヤモヤしていたものです。



## 真・精霊戦で見る状況判断を交えた戦闘 ～ ループでも耐久でもない、ループ攻略？とは ～

このようなことが重なった結果、私は攻略サイトに頼って強敵戦の準備をするのを辞めました。助力を求めることを諦めたと言った方が正しいかもね。

だって私の時空だけがほとんど★5 がおらず、いつまでも引けなかったから…そんな中で、異境ヴァレスを冥上げしたフィーネで倒そうという発想になっていく…

結局のところ、夢見が確率である限り、自分の時空は自分で何とかするしかないという結論が出たのです。

加えて、この真・精霊戦がそうであるように動きが全て固定化されたループ（循環）になるような戦闘はあまり見られません。

自分がプログラミングをすることもあって、ループという呼称がぶっちゃけ、気恥ずかしいです。不自然だもん。

耐久戦もまた違います。耐久してるだけで勝てるなら火力アタッカーは全員不要。でも実際にはそうではありません。

このように用語を精査していくと、「攻略サイト通りのパーティーが組めない前提での攻略だから・・・」という、そういう方向になるしかなかったんですよね（笑）

[レポート本文へ戻ります。](#)

### ●真・火精霊ロギ

AS ユナ、AS ラクレア、AS サキ、シェイネ、ミラ、マリエル

AS ラクレアの火力は高く、シェイネは顕現武器で自らを回復しつつ粘れる。

何より AS サキがいる時点で、ロギに勝ち目はありません。

ループはその場で闘いながら構築で。バフデバフが充実していれば問題なし。

勝敗を決めるのは火力じゃないんだよ。

いわゆる昨今のインフレを考慮した上での「火力」に関しては、廻生レポートにて徹底的に記述する予定です。



# 真・精霊戦で見る状況判断を交えた戦闘 ～ ループでも耐久でもない、ループ攻略？とは ～

## ●真・水精霊エーギル

AS ミュルス、AS トゥーヴァ、ミュンファ、ユナ、ミラ、マリエル

真・精霊戦で初めてやった戦闘です。

とにかくバフデバフができるように編成を整える。

これまた簡単に倒せました。

ここはインターネットなので嘘・はったり・見栄などはつき物ですがね（笑）

初見撃破も十分に可能です。

眷属が現れたら ZONE 持ちキャラを常時下げておき、他メンバーで小競り合いを展開します。

ZONE を張るのは眷属ですが、張られたら直ちに張り返せば問題にはなりません。



## Milla Maxwell



真・精霊戦は4戦ともミラを編成しています。  
私個人のキャラ推しもありますが、それ以上に「ネガティブホルダー」と「ハイアーザンスカイ」があるからです。

はっきり申し上げまして、

ミラ・マクスウェルは極めて優秀であると言わざる得ません。

追撃の仕様に関しては味方の攻撃属性によるんです。

私も全部試したわけではないのですが、いわゆる「四大」以外の属性攻撃の回数が多いと無属性魔法+回復になるんです。

私がこのような仕様に関してあまり細かく気にしない理由は、それが「勝つために必要ない」からです。アルティマニアを基準にしているバトルスタイルということもあります。

細々仕様を把握していても、勝てなければ、そして使いこなせなければ意味がありません。

この真・精霊戦の場合、回復したければ他キャラは通常攻撃を混ぜたりしています。

また、アナザーフォースを打ちたい場合はデバフ付きの属性攻撃を多めにする、ないしはそれができるように動く。

ミラ・マクスウェルを徹底的に使いこなした戦闘ができました。

# 真・精霊戦で見る状況判断を交えた戦闘 ～ ループでも耐久でもない、ループ攻略？とは ～

## ✓ハイアーザンスカイとアナザーフォース

真・精霊戦におけるアナザーフォースのチャンスは「ミラのハイアーザンスカイによる追撃で属性大デバフが入った直後のターン」です。  
半分ゲージであろうがぶっ放します。



このミラの追撃は無属性攻撃の回数が多ければ回復が発動するので、これも活かして立ち回ります。

アナフォは満タンゲージになるまで待ちません。

満タンになってから立ち回りに時間を取られると手数が無駄ですし、属性大デバフによるダメージ増加は相当なものがあります。

これで彼女の天が 80 以上あればアサルトダンスで物理耐性デバフも累積できたでしょう。

ゆえに精霊の大防壁を気にする必要はありません。

## ✓ネガティヴホルダーとパーティーの行動順

「ネガティヴホルダー」は腕力デバフもそうですが、30%もの速度デバフを3ターン付与することができます。



特に速度の高い真・風精霊カーリでこれを活かさない手はありません。

ミラの速度を装備で上げておき、立ち回りの中で誰かの VC による速度デバフがカーリにかかっている状態を維持します。

パーティー編成は AS ガリユ、ジェイド、セティー、レンリ、ミラ、マリエルでした。

マリエルのリフレッシュリブもあります、それ以前に他全員が速度デバフができるわけです。その中でもともと速度の高いミラがネガティヴホルダーを打てば、眷属と小競り合いしながらでもこちらが速度負けすることはありません。

もっとも、後攻であろうと問題ない立ち回りをしておくべきですけどね？

速度には事故があるから。

## 真・精霊戦で見る状況判断を交えた戦闘 ～ ループでも耐久でもない、ループ攻略？とは ～

### Afterword



「動き方が分からず敵からの攻撃に対処できない&耐えられない」

「火力でワンパンしちゃおう」

「でも火力を出すにはキャラが必要」

「それなのに夢見で引けない」

この状況に陥ることを私の時空はずっと避け続けてきました。

言い換えると「敵からの攻撃に対処できるなら、夢見キャラに基づく火力に頼らなくていい」ということですよ？

非攻略サイト型戦術は、火力インフレが進行しながら砂袋しか相手がいないこの2年間において、私の時空から貴重なクロノス石を守ってくれました。

砂袋を相手にするためにキャラを引いても虚しいだけです。

後から廻生は来たものの…やはりこの2年間は私の中で異常と言うか、異様なものとして映っていましたよね。

滅多なことでは夢見ボタンは押せないな…この状況では…

正直、ずっとそう思っていました（笑）

ゆえに立ち回りと対応力を磨き、同時に防御力強化を最優先するという時空運営になっているというわけです。

これは完全に私オリジナルの手法であって、同じことをやっている時空に出逢ったことはありません（もし他におられたらごめんなさい…）

この真・精霊戦は、このような非攻略サイト型戦術の典型例と言えるものですね。