

テュールメナス VS ヘカトンケイル

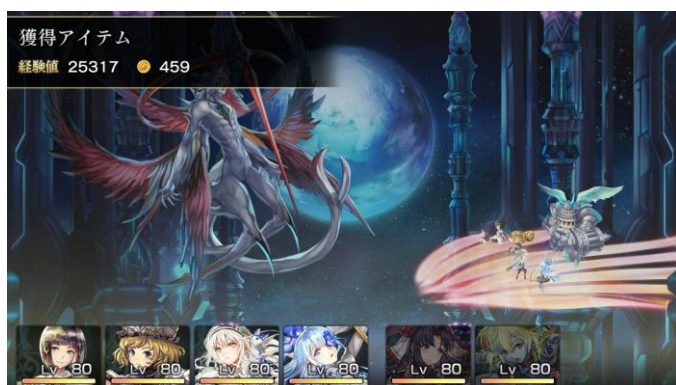
～ メリナが落とした雷と拳 ～

テュールメナスがどれくらい強く感じたかについては、各時空によって異なるでしょう。今後はストーリーボスも難易度が上がっていくことが予想され、また同じように大きな話題になるはずですよ。

私もこれからは多少のネタバレは許容し、Twitter を見ようと思います。—結局、2部結は見なかったけど—ここでは、fein 時空における「メリナの勇姿」について書き残します。



● 予測が外れ、パーティー編成は失敗した



私はストーリーを見つつ、あるいは意表を突いてテュールメナスは物理攻撃中心なのではないかと考えました。

そこでボス前警告を確認してから魔ZONEパーティーを作り、念のためユナに知性デバフを持たせておくパーティー編成にしたのです。

しかしこれは見事に外れました。相手は

知性攻撃中心の敵だったのです。

1回戦目は難なくクリアしましたが、問題は2回戦目。ここがメリナへの試練となりました。

● アタッカーができたのは事実上メリナだけ



テュールメナスの攻撃力は思いのほか高く、テストメントも装着していない状態であったために迂闊に交代もできなかったです。また、眷属の HP ゲージ減少幅を見て ZONE 展開しなければ許容範囲を超える長期戦になると思われました。

そこで、知性攻撃と知りつつソフィアの盾を信じ、魔ZONE 展開後ロゼッタをサブへ。フロント編成が「マリエル・ユナ・ソフィア・ヘカトンケイル」という状態で、アタッカーとしての負担がメリナにのしかかる戦いとなったのです。

ソフィアがいれば眷属3体をワンパンせずとも守り切れると見て、マリエルとユナでフォローし

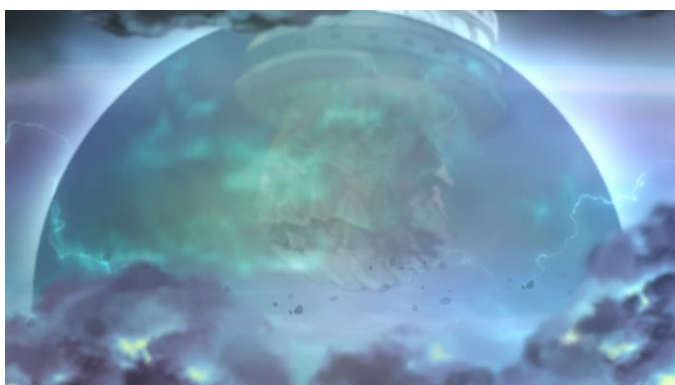
テュールメナス VS ヘカトンケイル

～ メリナが落とした雷と拳 ～

つつ、ヘカトンケイルのマロム・バラクだけで戦う文字通りの耐久持久戦へ突入。たまに他3名も攻撃に参加はできたものの大したダメージは与えられず、なんとか貯め切ったゲージでアナフォを打ってようやく眷属を倒し切るような有様です。1回目のアナフォは大したダメージ出なかったですね。

守りに問題がなかったとはいえ、EX 必殺技がなければメリナを上げ下げして戦わなければならなかったでしょう。

● トドメを刺したのもメリナだった



たぶん、HP 残り半分くらいがストッパーだったのではないのでしょうか。おそらくHPストッパーがあるだろうとじりじり削っていると唐突に眷属が復活しました。実際にはどうだったのかわかりませんが、そこからはより攻撃が激化すると予測。溜まっていたゲージで眷属だけでも吹き飛ばすことにしました。

ソフィアより速度の高いユナを下げてロゼッタと交代。何が来るかわからないのでソフィアはアイギスマギア。同時にメリナはルナティックです。

ソフィアの花が散った後のアナザーフォース。最後に炸裂したヘカトンケイルのEX 必殺技。

テュールメナスの眷属は全て失われ、そのまま勝利となりました。

おそらくテュールメナス本体のHPは高くないのでしょう。眷属がある状態だと本体は攻撃を通さないようですが、防御無効のアナフォ必殺技が貫通し、文字通りメリナの拳でテュールメナスは撃墜されたのです。

これほど美しい戦闘はもう二度とできないだろう…。

そう思うほどに見事な戦いを、ヘカトンケイルは魅せてくれたのです！



テュールメナス VS ヘカトンケイル

～ メリナが落とした雷と拳 ～

Afterword



2021年3月、このテュールメナスの攻略を巡って大きな議論が発生しました—以降「テュールメナスの脅威」と呼称します—。ネタバレ抑止モードを解除し、TLに復帰してびっくり仰天です！

この事象に鑑み検討を重ねた結果…

今後、当アカウントは強敵の攻略年月日などを非公開とさせて頂くことにしました。

こういった画像レポートは思い出の一品として作り続けるけど、ディスクールの様相をこのテュールメナスレポートのように変えつつ、ずいぶん時間を経てから記録を綴っていくような。そういう感じですね。

このレポートはいわゆる「今後のテンプレート」になります。新しいテンプレートを作成するのはけっこう大変で、この形式も調整を重ねておりました。

変更するのはこれで3度目かな？

加えて、フィーネが★5になったことで4年目にしようやく一般的RPGらしいバランスが整い、他のメインストーリーキャラたちが一斉に強化されました。

ゆえに「攻撃力強化が先・防御力強化が後」というアプデ法則を勘案した攻略法を精査する必要性が、もうほぼないのです。クラルテやディアドラ、ジェイドもすごいしさ。

言い換えると、真黒炎の魔竜を倒した折に戦い方について—fein時空に適合するものとして—表現した「火力攻略よりループ攻略の方が適切である」というコンテクストは、インフレの潮流から諸々の資源を守るという使命を、立派に果たし終えたのです。

なぜなら、いつか私がアナデンを再プレイするときには…

フィーネのクラスチェンジを優先するのだから♪