

テュールメナスの影 ～ フィーネ&マリエルで守るループ型戦略 ～

Introduction



感動の外典で登場した最終ボス。テュールメナス。

この敵にどう対応するかで大きな議論が起きたことは記憶に新しいところです。その影となりますが、多少は仕様が変わっているようです。

翼を破壊できず、陰雷晶の攻撃それぞれ全てに対応する必要があります。[1]

ただ…敵の動きにちゃんと対応できているなら、あとは削るだけだからね。重大な問題ではありません。

※このレポートの次 Tweet にて、テュールメナス影の配布クリアの動画を掲載します。

演出としてはストーリーのテュールメナスのほうがかっこよかったかもしれませんね？

buff & debuff ～ どのバフデバフが必要か ～



必要なのは知性デバフと、属性耐性バフ。

すなわち、このパーティーならクイーンオブハートとオーロラフォース。そして天使の唄です。

どうしても怖ければ属性デバフ耐性とか使ってもよいですが、そこまでしなくていいかな。

テュールメナスのバフデバフ解除は見ればすぐに分かります。

また、戦闘画面には敵味方の状況を個別で選んで一覧で見る機能もあるので、そういった基礎機能も把握しておきましょう。

Testament ～ ダラダラやるのもあり ～

フィーネとマリエルにテストメントを付けておきます。

フィーネとマリエルをアタッカーとテストメントチェンジして、アナザーフォースを AS シエル、マナ、AS フォラン、ミストレアで行います。

行動パターンにさほど注意を払っていませんでしたが、テュールメナスの魔法はそれなりの威力があったと思います。

テュールメナスの影

～ フィーネ&マリエルで守るループ型戦略 ～

アナフォ直後にやられるとすればアタッカーのうちの誰かと考え途中でミストレアのヒーリンググロアを挟んだりしたのですが、かえって時間をかけてしまったかも。

Unit formation ～クラルテもいる～

フィーネ・マリエル・ミストレア・マナ・AS シエル・AS フォラン。メインアタッカーはミストレアです。

混乱はマリエルとフィーネに耐性バッジ。グラスタには回復力増量を錬成してクイーンオブハートの知性デバフがかかっても十分な回復ができるようにします。

吹っ飛ばしは HP 回復力と治癒などで対応しましたが、あまりガチガチに固めなくても良かったですね。ミストレアとマナも回復できる。

書けば書くほど、そんなに強い相手じゃないと思いますよ？

レイアウトを整えるためにネタを出すのがすごく苦しいもん（笑）

Loop strategy ～無理に攻めなくていい～



まずはフィーネを下げつつ AS フォランで突 ZONE。マナがクイーンオブハート。マリエルがオーロラフォース。

次に AS フォランを下げてフィーネを前へ。これが基礎的な立ち回りです。

というかこれだけで勝てますね。吹っ飛ばしで陣形は乱れますがオーロラフォースを切らさなければ大丈夫です。アナザ

ーフォースもそれなりに威力が出るのでさしたる長期戦にもなりません。

怖かったら全員にテストメント付けてもいいよ？

相手の HP も低いし、簡単に勝てます。これはストーリーのテュールメナスも同じです。

テュールメナスの影

～ フィーネ&マリエルで守るループ型戦略 ～

★column★ ～ 敵のHPと耐久戦 ～



やれループだ何だという言葉を使っていると分かりにくいこともあるでしょうから、本コラムでは敢えて「耐久戦」という言葉を使いましょう。

昨今の八妖ペアや人工精霊もそうですが、だんだん敵のHPが上がっていますね？

1億も2億もあるような強敵ばかりです。って…もういいか（笑）

「耐久戦」が文字通りの我慢大会になってしまうのは、アナザーフォースの火力が出ないからだよね。でも、アナデ

ンはもともとアナフォで爆発的なダメージを叩き出せるシステムになっているのです。

アナフォゲージが溜まるまでは微々たる火力で良いんです。問題はアナフォの時に大ダメージを叩き込めるかどうか。

以上、「敵のHPがインフレすると耐久戦は長期戦」という文脈は、脳死ループ攻略という意味では正しいです。

しかし火力が出るよう調整された「耐久戦」においては事実と異なっているため、誤りです。

何時間もかかる許容できないほどの長期戦になるのは、何かしら「耐久戦の立ち回り方」が非効率なんだよね。

もしくは、私のように古代八妖の赤殿中に1時間30分も戦おうとしているかです。ガリアードでかわしつつも、蘇生前提のループが戦略的に破綻していないことを…示すためにね。

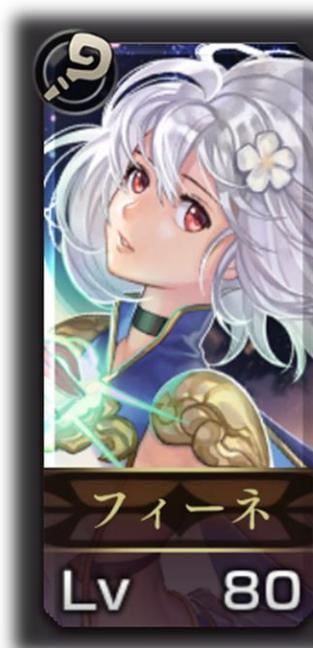


ページ数の都合でここにパーティー載せましょう

テュールメナスの影

～ フィーネ&マリエルで守るループ型戦略 ～

Afterword



本レポートのテーマは「**適度に遊ぶ**」です。同時に、私の「アナデン観ないしはゲーム観」を語ってみましょう。

そもそも「ゲームをする」って、何なんでしょうね？
何を求めてゲームをするんでしょう？私にとってゲームというのは、日々の生活にリズム良く取り込まれる遊び。ここで言う遊びというのは、遊戯というより余裕という意味です。
生産性のない時間を挟むことにより、様々な風や波、揺れを吸収し、自身への衝撃を和らげる…つまり、人が生きていくためには余裕も必要だと私は考えているわけです。

ラクに勝つことを、私は攻略とは呼びません。攻略を考えるのがストレスなら、それはもう遊びとは考えません。
苦勞して勝つことを、私は価値ある勝利としません。苦勞したいだけなら、ゲームではなく仕事や勉強のほうが効率良く大変な価値ある苦勞ができるからね。

何でも程度問題なんだよ。限度もあるしバランスもある。

多くのアナデンプレイヤーにとって、アナザーエデンが楽しい遊びであると良いですね♪

footnote

[1] フィーネ★5を迎えるまで時空の資源を最大限守り抜く。これが記述を重ねていた「ループ攻略の目的」でしたが、もはや昔取った杵柄に過ぎず、今後はそれにこだわる必要もないでしょう。しかし、この「テュールメナス」だけは別格。この影を見つけた時「敵の動きに対応できるという意味でのループ攻略」で必ず倒すと決めました。

2部結待ちの砂袋火カインフレの中で時空の資源を守り抜いたループ攻略…これを今後の「ループ型戦略」へ昇華させるための、スタートラインにしようと考えたのです。