

TerraNiVium を ZONE+運ゲーなしで倒す！

～ ソフィアが構える女神の盾 ～

【 Evidence Image 】



【 Member 】

AS ミュルスが入っている理由は速度+知性バフのためです。彼女はどうしても火力が目立ちますが、ループの中で決定的な役割を果たしています。

セティーとハイプリエステスはほぼフロントに出てきません。

【 Subject 】

ソフィアの VC 回復とテリオス・マズニ、そしてアイギス・マギアが極めて強力です。

【 Weapons and armor 】

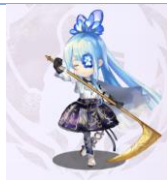
必須ではありませんが、ソフィアが「**最大強化されたヘカートシャッテン**」を装備しています。ヘカートシャッテンは物理耐性が上がり、かつサブメンバー時の MP 回復力が上昇します。ある種の生命グラスタのように使えるため、ループ攻略でソフィアを使う場合、極めて有利です。フロントで MP を湯水のように使っても一度サブへ下がるだけで一気に MP が回復するからです。もっとも、ソフィアはルルディを累積するたびに消費 MP が下がっていきますが…

【 Evidence Label 】



この画像をエビデンスとして用いたのは言うまでもなく、火力でワンパンしていないことを示すためです。1～2ターン目で倒しきれずとも、ソフィアのガード性能を活かすことができれば100%確実に撃破することができます。

詳細はこれから記載しますが、**この立ち回りの中に「運要素」は存在しません。**



【 Assessment 】

相手が固定行動の敵ならタイミングを合わせてアダマス・マギアやアイギス・マギアを行い、踏ん張るやバリアを使えば良いだけです。

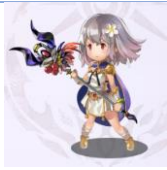
そのようなループが組めることは分かっていますし、何よりも前提としてガリアードのジャンプがあります。

ここでソフィア初陣の相手として TerraNiVium を選んだのは、**テリオス・マズニとアイギス・マギアの使い分けや VC 回復によるループの安定性を確かめる**ためです。

3日間にわたって倒し続けましたが、そのたびにソフィアが持つ奥の深い耐久性能を見出すことができます。

TerraNiVium を ZONE+運ゲーなしで倒す！

～ ソフィアが構える女神の盾 ～



★基礎的な立ち回り > VC 研究から派生

立ち回りの説明は非常に難しいです。

「HP が満タンではないメンバーがフロントにいる時に先制されてはならない」

「こちらに十分な耐性バフを付与できないなら、知性デバフが敵にかかっていない状態で先制されてはならない」

「こちらのバフによって対抗するなら、いつ Gammaray burst が来てもバフを貼り直すことができるような体制を作れる」

これが基本となります。

加えて危険なのは Kuiper belt でこちらに知性デバフがかかりまともに回復できない状態で Absolute zero を受けた時です。続けざまに Graviton が来ることを念頭に置いて被害を最低限に抑えるとともに回復できる手段を用意する必要があります。

さらに、Graviton を受けたキャラは速度デバフも受けるため、即座に回復するか速度バフデバフによって先制を取らせて逃がすべきです。連続で受けてしまうと倒されてしまうことがあるため、万が一最悪のパターンを引いてしまった時のことを考えて蘇生できるようにしておきます。

これを満たすにはミュンファがいると良いのですが…

しかしこの場合、**ソフィアがいることと AS ミュルスの速度バフをループの中で活用することによって、ZONE に頼らずとも安定して撃破できます。**



★ヒーラーの動き > ヒーラー研究から派生

ハイプリエステスは基本原則として前に出てきません。TerraNiVium の Graviton に対抗するために常にバックから見張る必要があります。

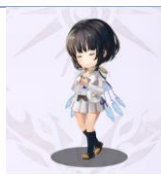
フロントで回復しまくるような立ち回りではいくら蘇生しても勝てないと思われれます。

また、同じようにいくら踏ん張っても立て続けに Absolute zero や Gammaray burst が来るため、それらの**蘇生系スキルをはじめからアテにするようなループは成立しません。**ソフィアとハイプリエステスの2人が VC によって回復できること。

これが安定させる手法の一つと考えます。

TerraNiVium を ZONE+運ゲーなしで倒す！

～ ソフィアが構える女神の盾 ～



★特に注目すべきバフデバフ

ソフィアのテリオス・マズニを AS ミュルス、マナ、顕現ユナに行き渡らせることが必要です。

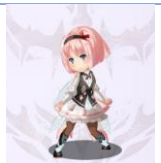
ここで重要なのは、必ずしも累積 MAX が前提ではないということ。

Absolute zero などを受けて本当に危険であると判断した時のみアイギス・マギアを使う。この考え方はこれから先で懸念されるストップパー等を実装された強敵戦でも活かせると思われます。

セティーの VC、AS ミュルスの速度+知性累積バフ、マナのクイーンオブハートもバランス良く散らす必要があり、その時その状況によって注目すべきバフデバフは異なります。

AS ミュルスはパワーヒールではなくアースウォールを使います。

毎ターンのように回復するのではなく被害を抑えることが重要であることは、ランダム行動の強敵戦でも変わりません。



★運任せの戦闘をしないために > 速度事故でやり直しを防ぐ

次のターンに一角突きが来たら終わり。次のターンに Absolute zero が来たら終わり。このような状態にならないために速度バフとソフィアのアイギス・マギアがあります。

例えば次のターンに Graviton が来たら誰かが倒されてしまうような状況はいくらでもありますが、そういうタイミングを見計らってアイギス・マギアを使いつつ、ハイプリエステスで VC 回復を行います。

逆にハイプリエステスのサナテオコルムナで回復しながらソフィアの VC 回復を用いるループパーツもあります。

ソフィアが常に潤沢な MP を維持できるよう、不要不急のタイミングを見極めてサブへ下がる立ち回りも必要です。

この「ただ下がる」というのは非常に重要で、次のターンにソフィアが上がってきた時に HP が回復することでさらに運ゲーになる状況を回避できます。アイギス・マギアさえ十分な状況であれば、ソフィアはこまめに下がるのも**定石の一手**と言えるでしょう。



TerraNiVium を ZONE+運ゲーなしで倒す！

～ ソフィアが構える女神の盾 ～

TerraNiVium の「ZONE なし、火カワンパンなし、運ゲーなし」のループパーツを全て記載することは難しいです。

ここでは、ソフィア（叡智）のスキル名やクラス名の意味を掲載しましょう♪

- ユグドラシル：世界を内包する樹木
- ドライアド：樹木の妖精
- ルルディ：花
- ヒュプノ・ツェクリ（眠り 斧）
- アゴニア・カタラ（争い 呪い）
- イスヒス・マズニ（力 まじない）
- スクリロ・マズニ（硬質 まじない）
- アサナト・マズニ（不滅 まじない）
- テリオス・マズニ（完全無欠 まじない）
- アダマス・マギア（堅固な物質 魔術）
- アイギス・マギア（神話上の防具 魔術）



ソフィアの配布がすごく嬉しい！



TerraNiVium を ZONE+運ゲーなしで倒す！

～ ソフィアが構える女神の盾 ～

※こちらはアナザーダンジョン特化のコーナー。別紙扱いとなる。

【 efficiency 】 アナダンを回るときに効率の良い手法などがあれば記載。	【 data 】 Git や経験値等、特筆すべきデータがあれば記載。
【 “purpose” or “plan” 】 天冥上げや武器強化等、目的や計画を記載。	
【 On the way 】 道中効率化は優先順位が低いため、最下層へ。 特筆すべき内容があれば記載。	