

Absolute zero VS 絶対零度の鎖

～ ソフィアとサキで Terra NiVium に必ず勝利する！ ～

【 Evidence Image 】



この Terra NiVium に限った話ではありませんが、キャラの有無ではなく、**どのバフデバフが必要か**という視点で私はいつもパーティーを組んでいます。

【 Member 】



【 Subject 】

ZONE、火カワンパン、運。

これらに頼らず、100% Terra NiVium に対応することを目指しています。

【 Weapons and armor 】

強いて挙げれば速度を盛ることでしょうか。しかし、装備で速度を 20 や 30 上げたところで、要所所で速度バフデバフは必要です。

まだ予定ではありますが、天冥値でバッジ、グラスタ、スキルの枠が増えるかもしれないのですよね？

せっかくですから、各キャラの天冥値を書いておきましょうか。

今後の強敵戦レポートでは要記載かもしれません。

- ハイプリエステス：天 75
- AS ミュルス：天 38
- 顕現ユナ：天 63
- マナ：天 30
- ソフィア：冥 5
- 顕現セティー：天 84 (アタッカーを AS ミュルスだけにするなら参戦)
- ティラミス：天 5 (AS サキに比べて攻撃力は高いが、若干ループがシビアになる)
- AS サキ：天 255 (ティラミスより攻撃力は低い、より堅実なループ構築が可能)

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。



Absolute zero VS 絶対零度の鎖

～ ソフィアとサキで Terra NiVium に必ず勝利する！ ～

【 Evidence Label 】



顕現セティー、ティラミス、AS サキの共通点は速度デバフができること。AS ミュルスの速度バフだけでは 100%になりません。Gammaray burst で双方のバフデバフが剥がれてしまうからです。

このポイントでとっさに速度バフデバフができないと、最悪の場合は運ゲーになります。

そしてそこをケアしてもなお、誰かが Graviton で

倒されてしまう可能性を否定できません。

そのためにハイプリエステスは後ろで常に待機します。

出番がないという解釈ではなく、いざという時に立て直すために後ろで控えておく。ここまでやって運ゲー要素がなくなります。

私の場合、下記 3 パーティーで 100%撃破が成立しましたね。

- ハイプリエステス、AS ミュルス、顕現ユナ、マナ、ソフィア、顕現セティー
- ハイプリエステス、AS ミュルス、顕現ユナ、マナ、ソフィア、ティラミス
- ハイプリエステス、AS ミュルス、顕現ユナ、マナ、ソフィア、AS サキ



【 Assessment 】

速度デバフ役がどのキャラなのかによってループ様式が異なります。

顕現セティーならソフィアがフロントで耐性を付与し続け、バリアで守りつついざというときにセティーが走り出てくる。

ティラミスならソフィアが後ろで控えつつ、たまにテリオス・マズニやアイギス・マギアで味方を守る。ティラミスのケースでは砂竜縛陣で Terra NiVium に速度デバフをかけることができます。

一方、AS サキが一番落ち着いたループになりますね。

しかしこれは私のサキが天 255 であればこそその結果です。AS サキが高い速度と潤沢な MP を持ち、かつ高い魔法防御があればこそソフィアが VC 回復に専念できます。

いずれの場合でも、ハイプリエステスの出番が少なければ少ないほど良いのです。

しかし後ろで睨みを効かせ続ける必要がある・・・。

これが最後に残された運ゲーの可能性を断ち切ります。

以降、「Absolute zero VS 絶対零度の鎖」という観点から、AS サキによるループ様式で Terra NiVium に勝利した経緯を記述します。

Absolute zero VS 絶対零度の鎖

～ ソフィアとサキで Terra NiVium に必ず勝利する！ ～



★基礎的な立ち回り > VC 研究から派生

Terra NiVium に先制を許してはなりません。

基本のフロントメンバーは AS ミュルス、顕現ユナ、マナ、AS サキ。バックサイドはハイプリエステス、ソフィアです。

アーススパイラルで速度+知性バフを付与、七色の祝福で回復、クイーンオブハートで知性デバフ、アイスバウンドで速度デバフ。これがループの出発点。

ランダム行動だからループが存在しないではなく、敵味方の状況と VC を含めた味方のスキルの適合性を全て検討し**大枠で各自の行動を規定**することで、定型の立ち回りを実現します。

メタモルクロウはアナザーフォース時のみ。アースウォールは定期的にかける。

退魔の符は隙を見て行う。ユナの MP に余裕があるなら杖殴りでかまいません。

プラクティカルは回復補助としますが、マナは VC でフロントメンバーの MP ケアを行いながら自身の MP を維持する。

AS サキはアイスバウンドで Terra NiVium を拘束しながらアイシクルでゲージを貯める。

Kuiper belt と Damocloid の状況に応じて絶対零度の鎖を撃ち込みます。

しかしこれだけでは当然不足がある。ここから先がヒーラーの動きなのです。

★ヒーラーの動き > ヒーラー研究から派生

顕現ユナはクイーンオブハートに加えて Kuiper belt で知性が下がり、回復力が下がります。しかし、かろうじてアーススパイラルで持ち堪えることができる。

状況によってマナはクイーンオブハートをかけ続けなければならないので、プラクティカルを頻繁に使うわけにはいきません。

そこで知性デバフの影響を受けないソフィアの VC 回復が生きてきます。

AS ミュルス一人がアタッカーを務める場合、アースウォールの変わりにソフィアが耐性ガードの役割を担いました。しかし速度デバフができるアタッカーを組み入れ二人体制にする場合は AS ミュルスがアースウォールをかける余裕ができ、かつ顕現セティーの速度デバフに頼る必要がないためにソフィアが見張り役に徹することができます。

ソフィアはループ様式次第で、耐性付与のサポートとヒーラーの両方をこなすことができるのです。

具体的には、AS ミュルス、顕現ユナ、マナ、AS サキの誰かと交代してソフィアの VC で回復します。Terra NiVium に Absolute zero を打たれた直後、七色の祝福だけで回復が事足りるケースもありますが、そうでない場合は主に AS ミュルスと交代することでフロントメンバーを回復します。しかしこの時に必ずしも AS ミュルスを VC 係にすれば良いというものでもない……。知性+速度バフやアースウォールが味方にかかっていない場合、AS サキでソフィアを呼ぶ状況もあります。

その都度その都度、要求されるループ様式は異なります。

この長期戦においてソフィアが前に走り出てくる状況は多いですが、連続して Absolute zero を打たれ、かつ Graviton が重なった場合、ソフィアだけでは回復が追い付かないケースもあ

Absolute zero VS 絶対零度の鎖

～ ソフィアとサキで Terra NiVium に必ず勝利する！ ～



ります。

そもそも速度バフデバフで Terra NiVium に先制を許さないループ様式の構築はこの Graviton に対応するためでもあり、念を入れてハイプリエステスも上げてきちんと全回復してから Graviton を受けたキャラが下がるようなループにしなければ、どこかで誰かの犠牲を甘受することになります。

私はこのような状況に陥ることがあんまり好きではありません。安定させたい！



★特に注目すべきバフデバフ

常時必要なバフデバフは、クイーンオブハート・アイスバウンドの2つです。これさえかかっていればとりあえず巻き返せる。余裕があればアースウォールなどをかけていけばいい。

ここで初めて AS サキが天 255 であるメリットが出てきます。速度が素の状態が高く、アイスバウンドが確実に間に合う。それはすなわち他の各手段も連鎖的に間に合うということです。ここで注目すべきは AS ミュルスのアーススパイラルで速度バフをかけても良いという矛盾です。この章で私が記述したいのは…「今後、天冥値によってよりキャラクターは強くなるが、だからといってその要素が決定的な役割を果たすかどうかは状況次第」ということです。

実際、私はこのように Terra NiVium と耐久戦をしててもさほど恩恵は感じないですよ？

それでも、天 255 の AS サキならではの動きもできる。矛盾だらけのこの理屈は上記の文章を書き換えるのに活用することもできます。すなわち…「今後、天冥値によってよりキャラクターは強くなるが、例え天冥 255 であっても、それならではの能力を活かせるかどうかは状況次第」ということです。

ゆえに、これからは天 255 のアルドだからこそできる動きや、天 255 のハイプリエステスだからこそ可能な攻略も当然出てくるでしょう。しかしそれはあくまでも 1 例であって、それをそのまま自分の時空に当てはめなくても良いわけです。ここでいつも私がお話しているセリフが出てきます。

つまりさ、勝てれば良いのでしょうか？ 勝てれば（笑）

★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

キャラの天冥値は火力だけではなく、パーティー全体の動きに影響を与えます。事実、AS サキの天が低いと彼女に速度ケアが必要となり、MP も低いため Kuiper belt や Damocloid が続いたときにアイスバウンドを維持し続けることが困難になる可能性が出てきます。

しかしながら、キャラの天冥値が低いからと言って勝てないわけではない。ここを埋められるような作戦を考えることがゲームだと私は感じています。

当然のことながら昨今はインフレが激しいため、火力の側面は検討不要です。キャラが揃っているならいとも簡単に 1 ターンキルできるのですから（実際私はやってる♪）。

天 255AS サキの速度とスキル、ソフィアの VC 回復とバリア、AS ミュルスの火力とバフデバフ、顕現ユナの状態異常回復+HP 回復、マナのクイーンオブハートと VC による MP 管理、そしてい

Absolute zero VS 絶対零度の鎖

～ ソフィアとサキで Terra NiVium に必ず勝利する！ ～



ざという時に控え続けるハイプリエステス。これら全てが関連することで、ZONE、火カワンパン、運。これらに頼らず、Terra NiViumに100%対応することができました。

主題としては「Absolute zero VS 絶対零度の鎖」としてはいますが、サキだけでTerra NiViumを倒したわけではないです。

こういう関連性がおもしろくて、私はアナデンの戦闘をいつも考え続けています。



ループというのは元々プログラミング用語です。アナデンでループ攻略と言うと、敵の動きに合わせて味方の動きも全て規定する形を表現していることが多いでしょうか？

それならば、Terra NiViumの「ループ攻略法」を一部でも記述してみましよう。書式はJavaScript風でいきます（笑）

当然のことながら引数を渡すなどというプログラミングの話をしたくないわけではありませんので、ある種のごっこ遊びに過ぎません。

```
<script>
  function 関数名 {
    処理
  }
</script>
```

ちょっとプログラミングらしいでしょ？

関数名に敵の行動。処理に味方の動きを「代入」してみましよう。

とてもループらしいです（笑）

Absolute zero VS 絶対零度の鎖

～ ソフィアとサキで Terra Nivium に必ず勝利する！ ～

でも感覚的には「立ち回り」という普通の日本語で表現する方が私は好きなんです。
「ループ構築」なんて言うとなんか話が大きく感じられて違和感がありますし、そんな御大層なものじゃなくて、敵の動きに対応できる行動をパーティー全体が取っただけですから。

<Terra Nivium script>

```
function Kuiper belt & Damocloid{
  AS サキ=アイスバウンド (アイシクル)
  マナ=クイーンオブハート (弓攻撃 or 下がる)
  AS ミュルス=アースウォール (アーススパイラル)
  顕現ユナ=杖殴り (退魔の符)
}
```

```
function Absolute zero {
  AS サキ=アイスバウンド
  マナ=クイーンオブハート
  AS ミュルス=VC ソフィア
  顕現ユナ=七色の祝福
}
```

```
function Graviton {
  AS サキ=VC AS ミュルス
  マナ=クイーンオブハート
  ソフィア=VC ハイプリエステス
  顕現ユナ=七色の祝福
}
```

//Kuiper belt、Damocloid、Absolute zero、Gravitonはランダムなので処理を複数作成しておく。これは冗談なので省略しまーす！！//

```
function Gammaray burst {
  if full gauge=Another Force
  AS サキ=アイスバウンド(アイシクル)
  マナ=モンスター(クイーンオブハート)
  AS ミュルス=アースウォール(アーススパイラル, メタモルクロウ)
  顕現ユナ=式神(七色の祝福)
}
```

//Gammaray burstはチャンス//

</Terra Nivium script>

Absolute zero VS 絶対零度の鎖

～ ソフィアとサキで Terra NiVium に必ず勝利する！ ～

上述の「アナデン風ループプログラム」を全部アルファベットで記載したら、一見するとプログラミングのループ処理そのものに見えたりするのかも？

最後に、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）

