

歪なるアルマ・エテルナ (HARD)

～ ループと火力・分かれる属性 ～

Introduction



アルマエテルナ HARD 戦では「公式によるバトルレッスン」と「ミュンファ」について書いてみようかな。

自分で考えたい人もおられるでしょうし、攻略法の具体例な詳細については、いつも通り割愛と省略を重ねて大雑把にしか書きません。

真っ先に重要ポイントを挙げるなら、ストッパー直後の行動にクセがあるんですよね。弱点属性が変わりバフデバフが解除される。その次のターンには無属性の物理攻撃が来る。

私が気を配ったのは、ここを円滑に火力からループへ移行する手順でしょうか。

これでも昔は細か〜く、いろいろ書いてたんですけどね…最近は敵の動きがややこしくてスペース取り過ぎるから。

Point ～ アナデン公式のレッスン ～

結論から先に言うと、私は昔から第8回こみゆなま【バトルのコツ、教えます！】に沿ったことしかやってないですね。

あれはアナデン運営が初めて具体的に戦闘について語った放送でしたが、ご覧いただければアナデン戦闘の基礎を掴めるでしょう。

歪なるアルマ・エテルナ (HARD)

～ ループと火力・分かれる属性 ～



アルマエテルナ HARD を具体例とするなら、下記のように公開用パーティーを組み立てました。

- 錬成窯は元素反発霊薬。こちらの耐性も上がりますが敵の全属性耐性も下がるため、こちらのパーティー編成に関わらず火力も上昇します。
- 休憩施設を設置して HP 最大値を上げておけば、無理なくやり過ごせるポイントが多くあります。残ったスペースへ火力増強グラスタを振ることができるでしょ？
- デバフ対策をむやみにグラスタへ依存するのは「火力の出し方」として賢明ではないと考えています。ここなら腕知速デバフがかかって良いキャラとそうでないキャラを立ち回りの中で明確にすれば良いのです。



アルマエテルナはそのギミックが災いし、属性や武器種を自由に設定されてしまう欠点があります。言い換えると、付け込まれやすい敵だと感じました。

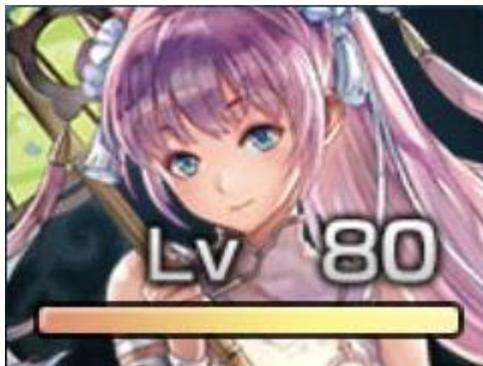
「ループ用の属性」と「アナフォ用の属性」を分けて考え、それぞれ組み立てる。

この公開用パーティーなら守備（ループ）用の属性は陰と風。火力（アナフォ）用の属性は火・地・水となりますね。

歪なるアルマ・エテルナ (HARD)

～ ループと火力・分かれる属性 ～

Tea Maiden ～ ミュンファ ～



アナザーフォースの火力を無理なく上げてくれたのが AS ミュンファです。

至るところで活躍していますが、今回のアルマエテルナ HARD 戦・公開用パーティーが成立しているのはミュンファあってこそ。

AS ミュンファは本人火力も猛烈なものがありますが、それだけが目的で入れているわけではありません。

ループを円滑に回すには AS メリナの HP 増加+回復が必要ですが、その AS メリナはクリティカルバフを自前で用意していないからですね。

ES シュゼットやキッドも亜空武器ではなくメビウス武器を使えますし、そこで得られる MP 消費減などが関連しあうことで、円滑な勝利が実現しています。

今回は次のような、サポートに徹する新しい役割の AS ミュンファを見ることができました。

- 茶釜コメント連撃で開幕アナフォのゲージ稼ぎ
- 茶釜道中カーニバルで全武器種装備者ダメージ UP (本人の地属性攻撃力も UP)
- 茶神マジスティでクリティカルバフ
- 分福シャワーでループが長引いたときの MP 回復

これらのバフは打 ZONE でさらに増強され、おまけにキッド・ES シュゼット・AS メリナもそれぞれ異なる種類のバフデバフができる。さらにアルマエテルナは弱点持ち。これで火力が不足するはずがないですね。



グラスタも毒痛さえ無用の長物になります。そのくらい余裕がある。だって手加減してもアナフォのスキル打ち分けが失敗しても、簡単にカンストいくんだもん。

歪なるアルマ・エテルナ (HARD)

～ ループと火力・分かれる属性 ～

Afterword



銛突きが想定以上にレベルを上げなければならないようで、結局ここまでレポートが進むことになりました。いよいよネタ切れかなあ…ウクアージから先の分は大切に残しておかないと、何か思いついた時に砂袋殴る形でレポートすることになるので。それはさすがに私自身がやってつまらないから避けたいよね。

アイシャのイベントや外史もあるので、次のネタバレ抑止期に細かく話題探するのも楽しいでしょう。

でも今期強敵戦レポート群の最後でアナデン公式のこみゆ生バトル解説について書き残せたのは良かったな。今後も何かあるでしょうけど、初のバトル解説でああいう内容で放送されたことは非常に大切なことだと考えています。

他の公式バトルレッスンとしては、バルオキーにいる村長があり、こみゆ生バトル解説より基礎的な内容をゲーム内で学べるようになっています。

今回のアルマエテルナ戦だって村長に教わったことをそのまま採用しているだけですからね。

ゆえに、私のアナデン戦闘は総括すると下記のような手順になっています。

1. 敵の行動を観察する
2. 敵の行動に対応できる、防御に優れたキャラを選ぶ
3. 最低限これだけやっておけば味方が倒れることはないという立ち回りを考える
4. 残ったスペースに適した火力を詰め込む

昔から変わらないです。相手によってそれぞれの番号にある細かい動きが違う感じ。例えば廻生なら、ウェーブごとにこのサイクルを繰り返せばいいですね。

インターネットを検索すれば料理のレシピのように攻略法はいくらでも転がっているでしょうが、私の手元にはいつも最新キャラがないので、それらを頼れた試しはないです（笑）

でも…自分で攻略を作るって楽しいですよ？

自分だけの時空を創れているということですから。

