

B. C. 20000（古代）人工精霊は ZONE チュートリアル ～ メリッサ不足は自前のループ&火力でカバー ～

今回ご紹介する古代人工精霊に限った話ではありませんが、アナザーエデンの戦闘環境には、おおよそ下記の法則があります。

1. まず攻撃力強化が先、次に防御力強化が後にアップデートされる
2. 最新の強敵は、最新のガチャキャラによる火力で手早く倒せる **[1]**
3. 最新のガチャキャラがいない状況で最新の強敵と遭遇しても、通称ループ攻略で問題なく倒せることがほとんどである
4. 最新のガチャキャラがいない状況で最新の強敵と遭遇しても、入手しやすい火力攻略でどうにかなることも多い

このうち、4. が今回の「古代 TerraNiVium：雪の大陸」となっており、あまり見ないケースです。なんとかループも組めるでしょうけど、後述するように配布のクラルテが頑張ればワンパン火力を出せるため、さすがにここはループを組む必要もないでしょう。

相手によって柔軟に。これも私のプレイスタイル。ここまで砂袋火力インフレが進んでいるのだから、無理に縛る必要もありません。ちなみに私がいつもやっているのが3. のパターンですね。では、1体ずつ見ていきます。

古代 TerraNiVium：雪の大陸

～ 手法に固執せず、相手に合わせて攻略する ～

おそらくループは組みにくい敵でしょうね？
無理とは言いませんが、かなり難しいと思われます。さほどキャラ制限もキツくないので、この古代 TerraNiVium は頭を切り替えました。



何回かやってみて通称ループ攻略は難しそうだと考え、《廻生 15 用グラスタセット》へ変更して AS クラルテの火力で押し切りましたね。

言い換えると、こんな時のためにごっそり攻撃グラスタを溜め込んでいたわけですから、ここで使わずしてお前はいつ攻撃グラスタを使うんだ？という話でもあるのですが（笑）

次の廻生もいつになるか分かりませんからね。それまで延々と倉庫に入れておくのも、もったいないでしょう。

ループを組む意味がない？！

私はいろいろ考えて通称ループ攻略をするのが大好きですが、この敵に関してはそもそも改めてループを組む必要があるだろうか悩んでいます。

悩んでいる理由は下記のとおりです。

- すでに廻生で理想的な火力のレベルは示された **[2]**

B. C. 20000（古代）人工精霊は ZONE チュートリアル ～ メリッサ不足は自前のループ&火力でカバー ～

- 露骨と言えるほどに配布の AS クラルテが意識された敵だった
- 配布の AS クラルテにグラスタを積むだけで火力押し切りが可能になっていた
- ループを組んでもクラルテ中心となるのだから、クラルテ火力 [3] でダメな理由がない
- クラルテの冥上げをやらない理由がない
- 本体がさほど強くない
- 眷属は他の古代人工精霊のミニバージョンである



いろいろありますが、そもそも火力攻略でもループ攻略でもクラルテなんです。そして fein 時空は廻生もコンプリートできる火力が出るのです。

じゃあもう…ギャラルホルンのクリスタルパワーで良いではないかと（笑）

どっちみち、溜め込んだクロノス石を使って冥上げするのですから。

強敵というより、「クラルテ・チュートリアル」の意味を持つイベント戦という方が私の感覚に近いですね。

ループが組めない敵と仮定した場合、「AS クラルテの使い方を覚えましょう」というのは理にかなっていると思います。

古代 SinusAestuum：熱の入江

～ 昔のキャラで攻略できる理由を考える ～

通称ループ攻略を構築するにあたって、基礎的なパーティー編成があります。

個々のボス攻略はさほど重要ではなく、基礎的な考え方を知っておけば応用が利きます。相手がランダム行動でも基本は変わらないのです。



でも、このような話はゲームのみならず他の様々な分野で耳にしますね。

基礎的なパーティー編成

このような表題ではありますが、要するにループが成立すれば良いのです [4]。下記は分かりやすい編成の例と言えるでしょう。

古代 SinusAestuum は良い例なので、そのパーティーを意識しながら話を進めます。

B. C. 20000（古代） 人工精霊は ZONE チュートリアル ～ メリッサ不足は自前のループ&火力でカバー ～

役割	今回の事例
ヒーラー	マリエル
サポーター	AS アナベル
サポーター	ソフィア
アタッカー	AS ヒスメナ
サポーター	ジェイド（グラスタ持ち役）
サポーター	フィーネ（グラスタ持ち役）

だいたいどのようなパターンのパーティー編成でも同じですが、アタッカーは1，2名もいれば十分なのです。



アナデンのバトルはバフデバフが極めて重要であり、そこに注目するなら少数のアタッカーで大きな火力が出る仕組みであることが分かります。

強いとされるガチャキャラをずらりと並べても勝てない理由は、ここに 있습니다。

同時に、強いとされるガチャキャラをずらりと並べなくても勝てる理由が、ここに 있습니다。ここでは AS ヒスメナが安心して全力攻撃できるよう、他全員が彼女をフォローする体制を作っています。

このようにすれば、通称ループ攻略と言えども凄まじい火力が出て、大した長期戦をせずに安定勝利が可能です。

古代 InsulaVentorum：風の島

～ コストを考え効率良く攻略する ～

アナデンの戦闘で重要な視点として、VC があります。

ヴァリアブルチャントがあってこそそのアナデンバトル。私はこれまでこの考え方で勝利を重ねてきました。

やっぱ楽しいですしね♪



しかし、VC をかけた瞬間に敵にやられてしまっでは意味がありません。

さて、この VC をかけるためにフロントへ出てくるタイミングはハイリスクでもあります。

このシーンで使われるリスクケアとして、生命グラスタとテストメントという手段は代表的なもの

B. C. 20000（古代） 人工精霊は ZONE チュートリアル ～ メリッサ不足は自前のループ&火力でカバー ～

のでしょう。

ここでは生命グラスタを見ていきます。

敵の動きを観察する

古代 InsulaVentorum はサブから出てくる時のリスクケアを学ぶという意味で良いサンプルです。吹っ飛ばしが2連発で来るのですが、これを受けてから慌てて前に出した直後に、固定ダメージが来ます。

ならばヒーラーで回復しようというのは簡単な手段ではあるものの、速度デバフを受けているターンだと回復は間に合いません。

うまくできてますね。素晴らしい強敵だと思います。

従来通り速度調整をしても良いですが、ここは次のようにしてみます。

キャラクター	生命グラスタ
マリエル	HP や MP の回復力もしくは快癒力、腕速知デバフ耐性
AS ユーイン	HP や MP の快癒力
レンリ	HP や MP の快癒力
ロゼッタ	HP や MP の回復力もしくは快癒力、腕速知デバフ耐性、火 ZONE グラスタ

※紙面節約のため、火力用のキャラ性能やグラスタセットアップ方法は割愛します **[5]**



このようにセットアップしておけば、ヒーラーは速度デバフを受けず、誰が吹っ飛ばされても即座に回復してフロントに帰って来れるのです。

むしろ、敵の動きを利用し無駄な手数を削減することさえ可能です。

吹っ飛ばしてくれば生命グラスタ効果で回復できるのですから。マリエルに頑張ってもらわずとも敵の動きを利用してやりましょう。

アタッカーやサポーターは速度デバフを受けても構いません。後攻で上がってくれば敵の攻撃を回避することさえ可能です。

敵が何をしてくるかを観察し、それに対応できるよう装備とグラスタを整える。

それをやるだけで「〇〇キャラがいなければ勝てない」という状況には陥りません。

AS ユーインがいなくても良いのですよ？ 少々ターン数がかかるだけです。

自分の好みに忠実に、コストはできるだけ抑える。これが楽しく効率的な攻略です。

ー ここで一息。コラム入れますー

B. C. 20000（古代）人工精霊は ZONE チュートリアル ～ メリッサ不足は自前のループ&火力でカバー ～

★ column ★ メナスは何度も脅威となる？



アナザーエデンもそろそろ4周年。これだけ長いと様々なユーザー環境が考えられます。グラスタもまったくない中でペルソナ双子に遭遇したなどという状況もあり得るでしょうが、普通にストーリーに従って進めており、アナダンにも堅実に通い、かつ極端な悪運に見舞われなければ…「〇〇キャラがいなければ勝てない」といった状況にはなりにくいのでは？

さて、アナザーエデンは長期間に渡って遊べる超大長編 RPG となっています。そのやり込み要素も膨大なものですね。

グラスタ等が揃っておらずキャラランキングで上位に位置するキャラは揃っているという新規ユーザー様にとって、テュールメナスが強敵に思えるのは頷ける話です。楽しんでおられるようで、その新鮮な感覚は羨ましくもあります。

そんなふうにボスが強く思える時は、とりあえず上述のように他のいろんなストーリーを見て、アナダンにも通って、いろんなアイテムを揃えて…というプロセスが踏めると良いんですよね。そうすれば普通にテュールメナスも倒せる難易度であることが分かります。

私もこれまでそのようにしてクリアしてきました。

しかし、どういう理由なのか、テュールメナスの事例では、そういうふうにならなかった。

これはなぜでしょうか？

そもそも知性デバフ＋全属性耐性バフだけで倒せる敵でもありますし、それさえ難しければグラスタ＋様々な装備を揃えるだけでも良かったはずです。

なぜ、そういう流れにならなかったのでしょうか？

RPG らしく順を追ってクリアすることに、どのような支障があるのでしょうか？

何か致命的なデメリットがあるのでしょうか？

実に不思議で、興味深い事象です。

テュールメナスを見る限り、今後はストーリー中のボスも難易度が上がるでしょう。

また同様の事象が発生するでしょうから、私もネタバレが…などと言わず、次は可能な限り全体像を見ていきたいと思います！

ー ここから本文ー

B. C. 20000（古代）人工精霊は ZONE チュートリアル ～ メリッサ不足は自前のループ&火力でカバー ～

古代 ImbriumBasin：雨の海

～ ループ攻略を有利に導く要素は何でも使う ～

視点を変えて、再度 VC について記述します。
ヴァリアブルチャントはアナデンカフェでスタッフが直接言及、お勧めしていたほど重要な要素であり、私もこれを最重要戦略として考えて戦っています。



しかし、そのわりに VC が扱いにくいとされるのは、フロントに出てきた瞬間に敵からやられてしまうリスクのケアが課題としてあるからです。常に問題になると言ってもいいね。—単純にバフが VC するキャラにかかっていないからなのですが、そっちはいわゆる古典ループ主義で使われる手法なので、ここでは触れません。—

では、上記の古代 SinusAestuum では生命グラスタについて記述しました。ここではテストメントを見ていきます。

安全に VC をかける

私は 2021 年 3 月下旬、まだティラミスが SC しておりませんでした。ゆえに地 ZONE を張れるのはミュンファしかいません。

しかし問題は古代 ImbriumBasin がランダムで水 ZONE を張ってくること。

敵はランダム行動ですから、こちらにとって不利な ZONE 展開を許す必要はありません。[6]



ミュンファ以外のメンバーはマリエル、AS トゥーヴァ、AS クラルテ、AS ミュルス、ガリュ（グラスタ持ち役）でした。

誰でも良かったでしょうけど、速度が一番高い AS ミュルスにテストメントを装着。同時にミュンファにも装着。

後は下記のように動くだけです。

1. まずミュンファ VC、それから AS ミュルスとチェンジ（テストメント）
2. 敵と戦う
3. 敵が思い出したように水 ZONE
4. AS ミュルスとミュンファがチェンジ（テストメント）
5. ミュンファと AS ミュルスがチェンジ（テストメント）
6. また敵と戦う

これだけで勝てます。[7]

B. C. 20000（古代） 人工精霊は ZONE チュートリアル ～ メリッサ不足は自前のループ&火力でカバー ～

オーロラフォースなどのバフをチェンジ先に引き継ぐことで安全に VC をかけるのがテストメントの役目です。

旧来のループ攻略に見られた繊細な速度調整は必要ありません。

古代 LacusSolitudinis：荒野の湖

～ フルゲージまで貯めれば火力は十分 ～

私の間違いでなければ、この敵は固定ダメージが上がっていくので早めに倒したほうが良い相手でしょう。

相手の攻撃は大したことないのですが、耐性バフとバリアで守りが固く、ダメージを与えにくいのがポイントとなります。



見方を変えれば、相手が守っている間に適当な弱い攻撃でゲージを貯め放題ということです。

チャンスを見極めた火力

廻生でもそうでしたが、火力が必要なターンとそうでないターンがあります。

古代 LacusSolitudinis が耐性バフをかけバリアを張っているのに全力攻撃しても意味がありません。

こういう時は、例えばシュゼットのソニックランスなどでゲージを貯めつつ、MP を温存しながらアナザーフォースのゲージだけを貯めていけばいい。

そして耐性バフが切れたら即座にアナザーフォース。バリアなど途中で壊れて大ダメージが入ります。



氷獄鬼とまったく同じですね。

ストッパーの数が違うだけだと思う。

メンバーは AS ヴェイナ、AS クロード、AS シュゼット、AS イスカ、AS シャノン、ティラミス（グラスタ持ち役）です。

この敵もランダムで地 ZONE を張ってくるので、テストメントで AS ヴェイナと AS クロードを入れ替えばいい。

守りは AS ヴェイナと AS イスカだけで十分です。[8]

B. C. 20000（古代）人工精霊は ZONE チュートリアル ～ メリッサ不足は自前のループ&火力でカバー ～

Afterword



Tweet もしましたが、アナザーエデンの高難易度コンテンツはだいたい数か月おきに配信される傾向があります。

このようなコンテンツ配信のペースに合わせてクロノス石による周回ペースを上下させるのが、fein 時空の運用の一つです。

高性能アタッカーのキャラランキング（この概念いつ聞いても笑っちゃう）が目まぐるしく変わる激しい砂袋火力インフレでは、後から来るキャラのほうが火力が高いのは当然のこと。ガチャにおける火力とはそういうものです。ビジネスですからね。

今までだってそうだったでしょう？

ツバメなんかあれだけ大騒ぎになったのに、私が彼女で村長をループ攻略をしたときなんか「産廃キャラだぞ」なあって言われたものです（笑）

良いですよ。産廃キャラでも。

勝てばそれが正義です。勝ち方は自由。これはフォロワー様にもお墨付きを頂いております。

考えてもみましょう？

この砂袋火力インフレの中で産廃キャラしかいない状態で勝つことができるなら、それは効果的なコスト削減となります。クロノス石焼失リスクの高いインフレガチャをいくらでも無視できるのですからね。

それはすなわち、インフレガチャへのオーロラフォースとでも言えましょう。なんか言葉の最強感がすごいわね…

ソロ RPG の特性を活かして自身が楽しめる「攻略の型」を築き、かつコストも抑えて「効率」良く。
その試行錯誤の積み重ねが「勝ち方」へのこだわりとなり、個性ある「プレイスタイル」へと成長していくのです。

さて、夢のない話はこのあたりにしておきましょうか。

古代人工精霊の名を借りて、アナザーエデンの戦闘に関する教科書を作ることができるでしょう。
先日大きな話題となった**テュールメナス撃破を目標に**しましょうね。

B. C. 20000（古代）人工精霊は ZONE チュートリアル ～ メリッサ不足は自前のループ&火力でカバー ～

「古代 TerraNiVium：雪の大陸」では、特定キャラにバフデバフを集中させることで大きな火力を引き出すプロセスを学ぶことができます。

火力は出すものではなく、出るものです。

強いキャラを引いたはずなのに火力が出ないなんてことになってしまわぬよう。大して注目されていないキャラでもテュールメナスを倒せる火力が十分に出来ますからね？

「古代 SinusAestuum：熱の入江」では、パーティー編成の基礎を学ぶことができます。ヒーラー、守備サポーター、攻撃サポーター、他サポーター、アタッカー、+α のメンバー。

ありきたりで退屈とさえ思える基本のパーティー編成をいろんなパターンでやってみる。やりにくいと感じる理由は何かを考える。これを普段から積み重ねておけばテュールメナスの攻撃だって怖くありません。

「古代 InsulaVentorum：風の島」では、回復の方法がマリエルだけでないことを学ぶことができます。サブメンバー時に HP や MP が回復する特徴をつかんでおけば、生命グラスタの使い方が分かるのです。

テュールメナスも吹っ飛ばしを使ってきますが、それでサブに強制移動されたときはむしろ回復のチャンスなんです。

「古代 ImbriumBasin：雨の海」では、VC を安全に使う方法を学ぶことができます。VC をかけるためにはサブから上がって来なければなりませんが、上がってきた瞬間にキャラが倒されてしまうことがあります。これはなぜでしょうか？

テストメントがあれば、そのようなリスクは激減します。

テュールメナスに吹っ飛ばされたとき、ただ戻ってはなりません。様子を見ながらテストメントを付けたキャラと交代すれば安全です。そうすれば回復もできて VC もできて、さらに有利となります。

「古代 LacusSolitudinis：荒野の湖」では、火力を用いるタイミングを学ぶことができます。相手が守りに入っていたり、倒しきれそうにもないのにアナザーフォースをやっても危ないですね。先が読めているなら良いのですが、テュールメナスのように未知の敵に対して賢明な戦い方とは言えないでしょう。

テュールメナスは HP ストッパーが付いており、それを境にして眷属が復活します。それが怖いなら、敵の動きに変化が見えるまでバフデバフを張りながら様子を見ましょう。

壮大な BGM に気圧されてはなりません。他人が攻略しているからと焦ってはなりません。最強キャラがいなくても大丈夫です。

ボーナス的な裏ボスも、ストーリーのテュールメナスも、基礎は同じです。



B. C. 20000（古代）人工精霊は ZONE チュートリアル ～ メリッサ不足は自前のループ&火力でカバー ～

footnote

[1] 自時空にいないキャラについて検討しても意味がないので、本稿ではメリッサについて触れておりません。どのキャラにしてもそうですが、実際に自分で使ってみないと分からないのですから、不在キャラの運用まで把握しても攻略の役には立ちません。常に自分の時空を見る。これが勝ち続けるためのコツです。

[2] 私がこれまで通称ループ攻略にこだわってきたのは、際限なく上がる火力がどこまで必要とされるのか不明瞭だったことも理由の一つです。ほぼ全ての敵が火力無用で撃沈できるのに、なぜ火力を上げる必要があるのか理解できなかったからです。しかし廻生という形で火力の意味がお世辞抜きに示されたことで、ここまで上げておけば良いという火力のラインが示された。コンテンツの性質上、廻生をコンプリートできるレベルまで火力が出るなら問題ないという判断が可能であり、もはや通称ループ攻略にこだわる理由も薄れてしまっているのです。

[3] ここで言うクラルテとは AS クラルテのことですが、ノーマルクラルテでもワンパンできるかもしれませんね？ いずれにしても、私のレポートはいつも具体的な攻略指示や情報は提示していません。各時空によって状況が千差万別ですから。

何より、指示通り手本通りやって強敵を倒しても、ゲームとして楽しくない人もいますでしょ？

[4] 上記で通称ループ攻略にこだわる理由も薄れたと申し上げましたが、それでも気軽に組めるものはやっていけば良いと思っています。理由は明白。砂袋火力インフレの中でループ攻略を心がけていれば、各種の資源をいくらでも節約できるからです。

時間的に多少早いだけで割に合わないコストがかかるなら、それは非効率な攻略であるというのが fein 時空の考え方です。そもそも、ゲームに限らずコストカットは効率を考える上で基本です。

[5] 「AS ユーインの火力が出る仕組み」はアナデンゲーム画面内のスキル説明文に書いてあるのでご覧ください。グラスタのセットアップに関しては廻生が良い練習スポットとなっています。火力は出すものではなく、出るものです。

[6] 水 ZONE 張られてても十分守れますけどね。でもわざわざそんな大変なことしないでいい。これもまた砂袋火力インフレにつながる話で、どっちみちキャラが揃えば火力ワンパンできるので、私は縛り攻略も昔ほど興味を持っていないんです。ましてやマリエル縛りなんて、もはやまったく意味がないと私は思っていますね。だってマリエル縛りそのものが、古典的なループを組むということですから。私がいつもやっていることです。

[7] もちろん、敵にデバフをかけながらこちらの耐性バフはかけています。しかし、過去のウクアーレポートなどでも散々書いていることですし、今となってはこのような注釈で済ませても良いでしょう。アナデン戦闘の基礎知識を延長するだけでテストメントを使いこなせます。

[8] 廻生でも同じ理屈が当てはまります。あのようなターン制限ミッションを攻略するにあたって大切なポイントは、守りを最低限で済ませて攻撃効率を上げること。この古代 LacusSolitudinis も実質上ターン制限があると解釈するなら、廻生用の攻略手法がそのまま生かれます。