

ハイエロファントとハイプリエステスの違い

～ 砂袋ではない、実戦で勝つことを前提とする事例集 ～

マナの登場以来、高難易度コンテンツが鳴りを潜めて久しいです。

今回は「火力で即効撃破する以外に攻略が困難」とされている TerraNiVium を戦闘サンプルとして、元祖純正ヒーラーである「マリエル」を再考します。

目的はランダム行動の強敵戦に対する攻略法を記述することではなく（それはすでにやりました）、マリエルの役割や立ち回りを再考することです。

特に顕現が始まってから 1 年以上を経てようやく実装された彼女の顕現武器「サンクチュアリ」にスポットを当てていきます。

加えて、比較するためにハイプリエステスとフィーネ、ヒーラー抜きの事例を比較します。



～ 先に結論を書きます ～

顕現マリエルのサンクチュアリは…

- ハイエロファント及び彼女を支えるキャラの継戦能力を劇的に強化した。
- 今までではマリエルが下がった場合、改めて出てきて、その次のターンにならないと回復ができなかった。
- この手順がネックとなってマリエルがフロントから下がりにくかったが、そこを補ったのがサンクチュアリ。

このような特徴があります。

～ 前提となる戦闘スタイル ～

TerraNiVium を、ZONE・過剰火力によるワンパン・運ゲーに頼らず撃破する。敵の動き全てに対応できることを前提に、ヒーラーの運用を記述します。

- 過剰インフレした火力でワンパンしてしまうと、ヒーラーのみならずこちらの耐久性能を検証できませんし、そもそも砂袋相手に戦闘ごっこしても意味がないでしょ？
- ZONE は耐久面でも圧倒的に有利であり、勝負にならないので縛ります。ただ…フィーネの場合だけ、ミュンファに守ってもらいましょうか♪ しかしそれでもなお、火力ワンパンはしません。あくまでも砂袋と実戦は違うものと私は区別しています。

運ゲーNG は説明不要。ただ勝つだけならそれで良いですが、私の目的には適合しません。

ハイエロファントとハイプリエステスの違い ～ 砂袋ではない、実戦で勝つことを前提とする事例集 ～

～ 基礎的な留意事項 ～

これは私の事情ですが、キャラ単体でどちらが強いかを検討した結果情報に意味はありません。

(例えばアルドとギルドナならどちらが強い等)

パーティー編成、立ち回り、キャラ同士の相互作用、敵との相性…そのような全体像の観察が私には必要です。

加えてこのような数ある要素の組み合わせによって生じる個別の戦闘事例があり、それらを可能な限り一つ一つ、さまざまな方向から振り返る。

これが私のやり方です。

ゆえに、**誰が最強のヒーラーなのかといった話題は、本稿では検討不要のコンテキストとして扱います。**

◆今回の題材「TerraNiVium」の特徴

敵が何をやってくるか記述しないと、このヒーラーレポートの中身がちぐはぐになってしまいます。一応サマリー (summary) を付けておきましょう。

TerraNiVium という敵を攻略する記述は別レポートに譲ります。

- 「Absolute zero」敵全体に水属性魔法+ペイン
- 「Graviton」敵単体に、最大 HP-1 という特殊な固定ダメージ+速度デバフ 3 ターン
- 「Kuiper belt」自分に物理耐性バフ+敵全体に知性デバフ 3 ターン
- 「Damocloid」自分に全属性耐性バフ+敵全体に腕力デバフ 3 ターン
- 「Gammaray burst」敵全体に 1,500 固定ダメージ+自分と敵全体のバフデバフを解除



<注意>

「ランダム行動の強敵＝火力必須」ではありません。

正確には、ランダム行動の強敵は「一時期のみ」火力必須です。当たり前の話としてマリエルだけでは勝てませんが、ティラミスの役割も固定ダメージで力押しすることではありません。とりあえず強敵戦にティラミスを抜擢した場合に関しては、このように今後も特筆していきましょう。

ハイエロファントとハイプリエステスの違い

～ 砂袋ではない、実戦で勝つことを前提とする事例集 ～

● 顕現マリエル「サンクチュアリ」をヒーラーとした事例

～ ハイエロファント ～



無垢の揺り籠で MP まで治癒されていくため、これまでのように「怖くてマリエルを下げられないからアナザーフォースができない」という心配は減りますね。ループが組みやすくなりました。

TerraNiVium 相手に耐久戦で何度も勝てば、現時点では十分でしょう？



ハイプリエスとは方向が異なる抜群の経戦能力を誇ります。何十ターンもかかる TerraNiVium 戦において、ほぼ後ろに下がる必要がありません。マリエルの MP は常に潤沢であり、特大の回復力がパーティーにもたらず安定感は素晴らしいものがあります。



ホーリーバーストが強化されたことで最大のメリットとなるのは、マリエル入りでアナザーフォースを打ちやすくなったことです。周回性能も素晴らしいけど、もうアナダン巡回はいいんじゃない？
どのキャラでも回れます。

オーロラフォースのほうが効果は大きいですが、VC の全属性耐性 35%バフもなかなかです。

同じ VC を持っているのはミーユ。私は彼女の VC で村長のアルティメットを防ぐループを組みましたが、似たようなことがハイエロファントでもできるのです。

サンクチュアリで回復量も大きく上がったのですから、この VC で間に合わせるなんてこともやりやすくなりましたね。



← (すごい耐久性能だと思います)

ハイエロファントとハイプリエステスの違い ～ 砂袋ではない、実戦で勝つことを前提とする事例集 ～

～ Topics ～ ループ？ 耐久？ 呼び方はどうしましょう？



以前、TerraNivium のレポートを記述したとき、ループはプログラミング用語であることに触れました。

そのままジョークでプログラミング風にループを記述したのですが、**行動が規定されたループ？**という言葉もだんだん実情に合わなくなってきたと感じます。累積もややこしいですし、攻略ネタバレ回避も兼ねてもうずいぶんループそのものを記述していない気がします。

耐久戦という言葉はもっと違和感がありますね。耐久してるだけでは勝てませんよ（笑）
そうすると、やっぱり ○○なし・□□なし・△△なし と「縛りネタ」を列記するしかないような気がします。

今回であれば ZONE なし・過剰火力ワンパンなし・運ゲーなし と列記することになりました。
しかし、火力インフレという難易度の緩和施策が来てからというもの、攻略レポートの記載が煩雑になっていることは否めませんね…

●AS マリエルをヒーラーとした事例 ～ ハイプリエステス ～

常日頃から思うのですが、ずいぶんと話題になった「蘇生」は予期せぬ事故や運ゲーを防ぐために使うものと私は考えます。ハイプリエステスの持ち味は、サンクチュアリにはない多彩な立ち回りとループの作りやすさです。



「蘇生は保険。でも必ず勝つために必要。」という意味ですね。

ハイエロファントもそうですが、このハイプリエステスもプロディギウムの全属性攻撃バフがあることでアナザーフォースに参加することができます。これもまたハイプリエステスを加えたループを組みやすくしている一因ですね。

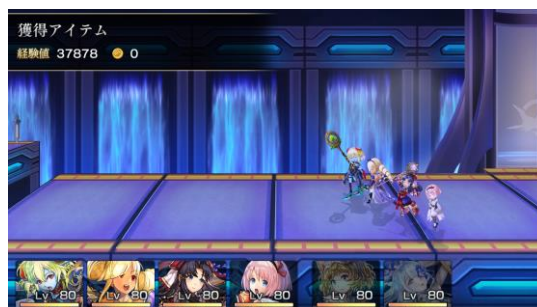
このケースでは Graviton を連発され、かつ当たり所が悪い場合は最悪誰かが退場してしまいます。可能性がゼロとは言い切れないので、**いつでもプロディギウムによる蘇生ができるよう余裕を持ったループ**を組めることが運ゲー回避に必要です。

ハイエロファントとハイプリエステスの違い ～ 砂袋ではない、実戦で勝つことを前提とする事例集 ～

サナテオコルムナ一発で組めるようになった
ループがどれほど増えたか…

これまでは後衛キャラの HP が心配で成立しない
ループもしばしばあったものですが、それ
らをすべて帳消しにしました。

ハイプリエステスはハイエロファントのよう
にフロントへ張り付くような立ち回りを基本
的には行いません。



サナテオコルムナ同様、VC もこれまでのループを大きく塗り替えました。

今まではマリエルが下がった場合、改めて出てきて、その次のターンにならないと回復ができな
かったからです。

マリエルが下がる → マリエルが上がる → マリエルが回復する…

この手順があるためにマリエルがフロントから下がりにくかったのですが、その弱点を補ったの
がサンクチュアリということになり、このポイントを実戦で例示できたのが本レポートでテーマ
としている TerraNiVium 戦ということになります。

しかし VC で直接回復でき、かつ知性バフでサナテオコルムナの回復力を自ら上げられるハイプ
リエステスは下がりやすい。

このハイエロファントとハイプリエステスの絶妙な違いがとても興味深いです。

～ Topics ～ 実戦経験がないとキャラの性能がピンとこない…



あくまでも私はという話ですが、スキル説明文だけでキャラの性
能を理解できないんですよ。これがなぜなのか、表現するのが
とても難しいです…

でも、ヒーラーの運用に限らずほとんどのケースにおいて、「キャ
ラの性能は自分の思う通りの形で強敵に勝つ体験を重ねること」
で、私は自ら理解したと判断しています。

例えばサンクチュアリの無垢の揺り籠。MP 回復の影響が想定以上に大きかった。マリエルだけ
ではなく、他のキャラの継戦能力にまで影響を与えていたのは驚きました。

プロディギウムによる蘇生の使い方であれば、TerraNiVium ですね。今のところ私は一番分
かりやすかった。赤殿中だと固定ループがガリアードで組めるため、無理に蘇生である必要は
ないのです。

ソフィアも同じです。サンクチュアリによる TerraNiVium ループで運ゲー回避をするときに使
うのは主にアダマス・マギアですし、ハイプリエステスでやるならアイギス・マギアです。
特にアイギス・マギアのバリアは無理に累積を貯めなくても十分に強い。あのスキル説明文だ
けだと、累積あってこそそのバリアだ！と思い込んでしまうんですよね（笑）

ハイエロファントとハイプリエステスの違い ～ 砂袋ではない、実戦で勝つことを前提とする事例集 ～

●フィーネをヒーラーとした特例

以前からそうでしたが、敵とパーティーの相性によってはマリエルよりフィーネの方が戦いやすい状況がありました。乙女の誓いによる速度 30%バフの存在です。

アナデンの速度は「速度事故」が発生するために極めて重要ですが、例えば後攻ループで夜雀を倒す事例からも分かるように、速度が高ければ良いという結論は早計です。



この事例はフィーネで速度を維持できるからこそ安定しています。

運ゲーを回避するためハイプリエステスがフロントに張り付くわけにはいきません。

必須となる速度バフデバフを維持し、ミュンファやミュルスがアタッカー&ヒーラー補佐をするためにフィーネを抜擢しているのです。

▲さて…ミュルスはキューベレーではありません。火力が低い顕現ミュルスです。
こういうところなんだよね。 私が重要だと思っているのは（笑）

～ Topics ～ 必殺技を強化する猫好きグラスタ



上述の事例ではフィーネに参戦していただきましたが、必殺技強化・猫好きグラスタはマリエルも装備することができます。ゆえにヒーラー入りのアナザーフォースで火力を出す手法の一つとも言えるでしょう。

重要なポイントは、敵のガードを貫通できる手段をティラミス以外も持っているということです。

「ティラミスを運良く、たまたま、引いたかどうか」ではないんですよ。私が運を中心に戦略を検討することは、今後ありません。そうではなく、ティラミスというキャラクターそのものの多彩な可能性を自分で模索するのが私の好みなんです。このスタンスはティラミスを運良くお迎えした今でも変わりませんね。

TerraNiVium が速攻火力以外に安定撃破できる手段がない（←??）と言われるのは、その高い攻撃力とともに強力なバフデバフの存在があるからでしょう？

こちらの火力を落とし自身の防御力を上げる鉄壁の環境を Kuiper belt と Damocloid によって形成し、その上で Absolute zero を放つ、見事な布陣です。

しかし、これを貫通できるのが必殺技強化グラスタです。

地 ZONE に加えて地属性攻撃グラスタをマナに持たせておくことで手早くゲージを貯め、Gammaray burst を待たずにゲージが溜まり次第アナザーフォースを何度も叩き込みます。

つまり、この戦い方は敵のガードを無視することができるのです。

ハイエロファントとハイプリエステスの違い ～ 砂袋ではない、実戦で勝つことを前提とする事例集 ～

● 顕現ユナに配布縛り＋ヒーラーなしで戦う事例

この事例は「RPG で重要な位置にいるヒーラーをアナデンで抜いた場合はどうなるか」という良い例となりますが、これでフィーネまで★5 になった暁には、ヒーラーをわざわざ縛って戦う意味はほとんどないというのが私の正直な感覚です。

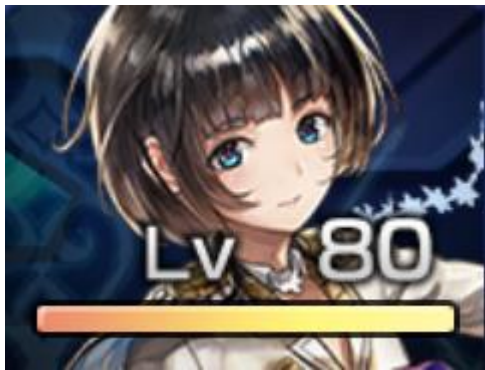


本稿はヒーラーレポートですし、別途レポートを書いているので簡単に…

ユナ分身の攻撃が激しいため、火力で一気に叩きます。(これが現在のインフレ環境下において、**夢見キャラが揃っている場合に可能な戦略**です)

ユナ本体を相手にループしてゲージを貯めてから、最後にアナザーフォースです。

● あとがきに変えて ～ Absolute zero VS 絶対零度の鎖 ～



私の時空にいる TerraNiVium は、絶対零度の鎖を操る氷の華・AS サキによって砕かれました…。

ZONE・過剰火力によるワンパン・運ゲーに頼らず撃破を試みたパーティーのうち、AS サキに参戦してもらったパーティーが一番戦いやすく、煩雑な動きを避けることができたのです。

もともと TerraNiVium はグラスタが不十分でも容易に火力ワンパンできる HP 設定にしてくれていますし、ウク

アージ 170 さえ開幕アナフォ撃破できるこのインフレの中でわざわざこんなことをする必要はないというコンテキストもあるでしょう。

しかし、「火力で押し切るしか倒す方法がないと断定する」ということは、「火力アタッカーを揃えないと勝てない敵の存在を容認する」ということです。

特にアナザーエデンのアブデは「**攻撃力強化が先。防御力強化が後。**」という法則性があるのですから、火力アタッカーを揃えないと勝てない敵の存在を容認するのは本当に最後の最後とする必要が私にはあります。

どうにもならない時のみに仕方なく火力ワンパンを行うものの、時間を経てから再検証するというのが私のスタンスになっているんですね。

だからこそ、再戦機能がない強敵は、基本原則として後回しにしているのです。