

# Raptor ロボ 4 体 + 聖樹アスクラピア影 ～ バウンティ HEAD の予行演習 ～

## Introduction

テイルズコラボの強敵戦はまとめてしましましょう。

戦いながら感じたのは、Raptor Lloyd・Collett・Alphen・Shionne 及び聖樹アスクラピアの影は、バウンティ Head の予行演習としてちょうど良い難易度ということです。

※本稿では Raptor ロボ、聖樹影と略して記述します

Raptor ロボはバリアを張るバウンティ、聖樹影はグスタフです。

## Raptor ロボ ～ AS ミストレアの火力にお任せ ～

アナフォゲージ温存してストッパーに到達するようにすれば大きな問題はなかったです。

最後の局面だけ相手のバフが大きいから、そこはバニッシュを混ぜつつアナフォ、ついでに猫娘オマジナイ。

これをやっておいて、あとは AS ミストレアの火力に任せておけばいいよね。

あまり良く覚えていませんが3人で勝ってるスクショがあることから、どこかで吹き飛ばしもあったのでしょうか。

でも AS ミストレアはそもそも状態異常や吹き飛ばしを受けてもデバフを残してくれる歌唱ですから、そこは気にしなくていい。



バウンティ Head たるイカルガ・アルトマス・Dr フェタンはこんな簡単にはいかないですけどね？

バリアを持つ強敵との戦闘という意味で、ちょうど良い難易度かと思います。

相手の攻撃力はさほどでもありませんが、最低限のポイントは押さえておく感じかと。

4体とも同じパーティーで勝てました。

# Raptor ロボ 4 体+聖樹アスクラピア影 ～ バウンティ HEAD の予行演習 ～

## 聖樹影 ～ 3 部Fearと同じタイプのアナフォで～

記述するネタ探しに苦勞するほど、旧式タイプの火力試験でしたね。

いつも通り、アナデン古武術の火力で簡単に合格する。

バウンティ Head・グスタフのほうが強いでしょう。

閃撃陣しながらバフデバフ→途中で ZONE 変換→AS ねここのバフデバフ→ブレイク→必殺火力



アナデン古武術の火力と言っても、私が普段から重要視している「敵の攻撃力を下げ、味方の防御力を上げる」というバフデバフを逆さまにすれば良いだけです。

すなわち「敵の防御力を下げ、味方の攻撃力を上げる」

フィーネの冥上げ中にジオアングラスをワンパンしようとして試し続けた頃のままですよ。一当時はキャラ不足で結局2ターンまでが限界だったんですけどね。エイミ VC からのアナフォで2ターン

私がやっていることは数年前から変わらないです。

紙面が余ったのでおまけ！

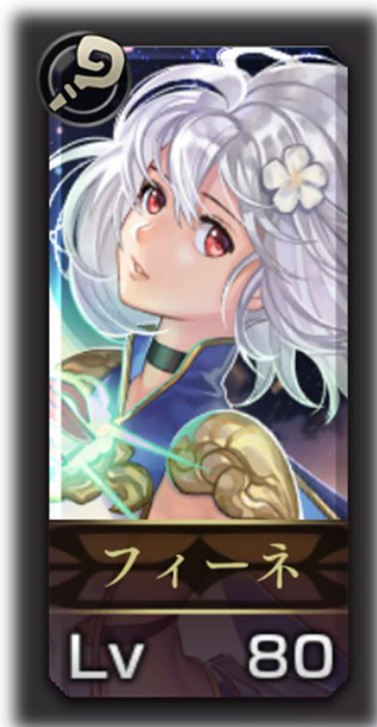


チェルノ ボーグは私の推しです。

簡単にセルフサービスな火力が出てカッコいい！

# Raptor ロボ 4 体 + 聖樹アスクラピア影 ～ バウンティ HEAD の予行演習 ～

## Afterword



Raptor ロボと聖樹影はこんな感じですかねー

装備・グラスタを揃えて基礎的バフデバフを徹底する。他の強敵戦も全部そうではあるんだけど。

いつ頃からでしょうか。

EPS シリーズが出始めたころかな？

ある任意の強敵に対して特別に有利なキャラというのが、とても分かりやすくなっていますね。

そしてそのサイクルも短い。

強敵 A に地属性攻撃がすごく有利かと思えば、次の強敵 B は地属性攻撃すると吸収されてしまったり。

特別に有利なキャラが持つウリが長続きしていない。

かと思いきや、またちょっと有利になってみたり。

そしてその頃にはすごく特別に有利なキャラが登場しているという。

サイクルが短いという表現が一番私の感覚に合います。

ただ、サイクルが短いのではなく、単純にアプデ頻度が月 2 回に上がったからという側面も強いでしょう。

短いように感じるというだけであって。

このレポートを Tweet する頃には年が明けているはず。

2023 年のアナデンはどんな雰囲気になるのか、楽しみにしています♪

紙面が余ったのでおまけ！



キュリオで 2 ターン撃破することだってできるよ？

有為転変の威力は「小」ですが、文字表記だけだよ。

基礎的なバフデバフを実施するだけで普通に火力が出ます。