

哀愁のアスピド ～ アナデン古武術の勝利 ～

Introduction

綺麗なループと火力が成立した敵でした。

3部の最終バトルとして相応しいものだったと思います。

アスピドを取り巻くストーリーも良いしね。



3部の強敵戦について、アルトマス・Dr フェタン・イカルガ・グスタフ・ピッキーと書いてきました。

一貫して言えるのは、特定の1キャラを持っていないというだけで短期決戦を実装当時に事実上不可能にするような仕様が可能であるということですよね。

これは極めて特殊で極端な事例として記録を残さなければなりません。

もちろん多少の耐久戦ができれば特権などではないのですが、あくまでも短期決戦を試みるなら、ミカルカなしでは難しいと言わざるえません。

少なくとも実装当時の環境においては。

Field ～ 環境・オーラ ～



変わったオーラを持っていましたね。

バフデバフの数に応じて攻撃力と防御力が変わるという。熱暴走だったかな？

一応8種類以上のデバフを維持しながら戦っていましたが、使っているのが AS ねここのデバフであり、かつ単発攻撃受けがよりによってガラムバレルだったため、そんなに効果は実感できな

哀愁のアスピド ～ アナデン古武術の勝利 ～

かった、もしくは私が気付けなかったです。

環境は覚えていないです。

何かしらあったかもしれませんが、私の構築には関係なかったものだと思います。

Tactics ～ 戦い方 ～



テentakurウィップと致命の腕槍はガラムバレルのVCでがつつりガードします。

暴れ狂う触腕で誰が吹っ飛ばされても良いように、ASねここの速度を上げてオモイカネとASロゼッタの編成にしています。どっちみちループに影響は出ません。

これらのプロセス中に魔法攻撃を当てていってゲージを貯め、アスピドが力を貯めるターンでASレレが本気を出す！

そのまま次ターンのアナフォです。これを2回繰り返せば倒せる。

アナフォ中のストリームグレアーしかダメージ入らないけどね？ 十分減らせます。



敵の動き方を見てパツと思いついたのはこれかなあ。

いつも通りと言えばそうですね。アナデン伝統の古武術です。

特に問題なく勝てましたね。

哀愁のアスピド ～ アナデン古武術の勝利 ～

Afterword



いよいよ3部強敵戦のまとめですねー。また何かの影でも出るかもしれませんが。

いわゆる強敵戦と呼ばれるジャンルに関しては、実装されるたびに「今回こそ最強の強敵だあ！」と大騒ぎになるものです。それが常に事実かどうかはさておき、今回はミナルカ不在というだけで戦い方が制限されるという意味において、過去最高の難易度だと私は考えます。

ソシャゲイデオロギーの中で使われる用語として「特権キャラ」とかよく耳にしますが、今回のミナルカなんかそれに該当するのではないのでしょうか。

私みたいなアナデンババアはもう慣れ切ってるので、いつも通りアナデン古武術で戦うだけです。仮にミナルカ特権とするにしても、それは短期決戦をするために必要な持ち物検査が極端に厳しいだけですよね。

勝てないわけじゃないしせっかくの3部開幕なのですから、そのくらいやってもらって構わないと私は思っていますよ？