

暴風王イカルガ ～ アナデン古武術の勝利 ～

Introduction



おそらく、このイカルガが今後も鬼門となるでしょう。

ミナルカ不在のユーザーさんは腹を決めて取り組むか、引けるまで保留しても良いのかもかもしれません。

けっこう強かったですよ？

私もアザミが天 255 でなければ苦戦していたでしょう。

この当時は AS シンシアも手に馴染んでいなかったなので、使いこなせたかどうかは怪しいです。

Field ～ 環境・オーラ ～



環境でペインと HP 削りが効くからやりにくいです。

オーラを見ると弱点で殴るとめんどろなことになるそうだったので、AS アザミに合わせて風で攻めることにしました。

ペインエンハンスも検討したけど、必ずしもペインになるとは限らない様子。

どれほど大きな火力でも不安定では意味がないので、ここは普通の毒痛で。

暴風王イカルガ ～ アナデン古武術の勝利 ～

Tactics ～ 戦い方 ～



風 ZONE を張りつつ、アナフォでバリアを剥がします。

それからソイラで守りつつ AS アザミで狙い撃つ。

イカルガが HP ストッパーを迎えるタイミングでアナフォゲージがないとダメなので、そこはアザミの弱攻撃とかを使って様子を見つつ。

注意したいのは吹っ飛ばしですが、ソイラで受ければ問題ないです。



ループにはならないけど、パターン化はしてるかな。

アザミで狙い撃つタイミングを見極める。ここさえ間違えなければ勝てます。

HP ストッパーで相手のデバフが解除され、かつ雷 ZONE かかるところがやっかいなポイントだと思えますね。

暴風王イカルガ ～ アナデン古武術の勝利 ～

Afterword



今回のバウンティ5体+哀愁のアスピドの6連戦は、私が数年前から実施してきたプレイスタイルがそのまま踏襲されるような形で活かされた最高の事例となりました。

「ミナルカを引けなかった場合、これらの強敵実装時に火力ワンパン攻略が不可能である。」

言い換えると、

「夢見で新キャラ or スタイルを引けなかった場合、これらの強敵実装時に耐久戦の回避が不可能である。」

とも言えます。

インフレするのは、ほぼ火力しかありません。

こういう事態になるのは想定できること。簡単な話です。

例えば敵のHPを1000にしてさ。

特定キャラじゃないと1000以上の火力が出ないようにすればいいだけよ。

私はいずれそうなると思っていたんだけど・・・

なるほどバリアというのは意外でした（笑）

今までは他キャラ等の組み合わせで火力ワンパン撃破が許されてきただけで、今回は許されなかった。

さて、こういう状況になることも予測可能だから、火力型の攻略を避け続けてきたのです。

耐久戦の準備を欠かさなかったと言ってもいい。

だって…運悪くミナルカが引けず、巷で言うところの耐久戦もできなければ、暴風王イカルガに勝てないってことでしょうか？

もうそうなったら勝つための夢見を続けるしかない状況になります。

それを、私は避けたいのですよ。

もっとも…期間限定もないけどね♪