

氷獄鬼を1ターンキルできるインフレは来るのか？ ～ フルゲージアナザーフォースでバリアごと吹き飛ばす！ ～

私の時空におけるバトルスタイルは「ランダム行動に潜む運要素を撃破する」レポートにて詳説しました。

ここは気楽なレポートにしたいです。

氷獄鬼の行動パターンをざっくり書いてみましょう。

1. 単体物理：全体魔法＋猛毒：バリア
2. 3000 固定：3000 固定：バリア
3. 封印：瀕死固定ダメージ？：バリア：瀕死固定ダメージ？：MP ダメージ：バリア
4. 1000 固定：2000 固定：3000 固定：4000 固定？

なるほど…

多段 HP ストッパーが付いていて短ターン撃破ができない

まさかの毒ペイングラスタ潰し

だから、流行らなかったのですね（笑）

さすがにこれには私も笑ってしまいました。露骨すぎるでしょ…

Basic



さて、冗談はさておき、パーティー編成は下記の通りです。

フロント：顕現マリエル、ロゼッタ、AS ミュルス、AS シャノン

サブ：顕現 AS シュゼット、顕現クロード

注意すべきポイントは2か所のみ。序盤の猛毒と中盤の封印です。

最適解となるキャラはロゼッタ。状態異常を防いでしまえば問題になりません。

途中でバリアを張り直すターンもあり、氷獄鬼の極端な低速に注意するだけで簡単にループが作れます。アナザーフォースのゲージも貯め放題。

私の場合はキュベレーを入れています、これはアースウォールを使って序盤戦で守りやすいことと、多段攻撃なのでアナフォ中にバリアを削りやすいからです。

氷獄鬼は地属性に耐性を持っていますが、メタモルクロウはそれなりにダメージ入りますよ？

氷獄鬼を1ターンキルできるインフレは来るのか？ ～ フルゲージアナザーフォースでバリアごと吹き飛ばす！ ～

これはクダンにも感じたことですが、キュベレーのメタモルクロウは本当に強いです。アーススパイラルで他キャラの速度まで累積で上がっていきますし、ミュルスはノーマルススタイルとともに私の時空で大活躍です！

AS シャノンにはデリアクシフォスを装備させ、MP ダメージの時以外はフロントへ出たまま。MP 消費を抑えて攻撃しまくり、手早くゲージを貯めるためです。あっという間にフルゲージにできますね。

Another force



バリアを張られていようとそのままアナフォをぶっ放す！！

フルゲージあれば少々グラスタが中途半端であろうと余裕で火力が足りません。

念のため、最後だけ顕現マリエル入りでアナフォすればさらに安心です。

私にとってはこのような戦い方が普通なんですけど、どうやら他の皆様は半分アナフォなどを使っておられたご様子です。

でもそれで火力が足りるというのは正直驚きました。

錬成グラスタ揃えまくれば大丈夫なのかな？

私が倒した時にはちょっと潜在鉱石が足りなくて十分に錬成できなかったのです。

ミュルスのアナザースタイル。

キュベレー。

彼女が強いのはメタモルクロウだけではないんですよ。

アーススパイラルで味方全体に速度+知性バフを累積でかけることで、サポート役もできるわけです。

え？ 地耐性？

私の立ち回りには、そこらへんあんまり関係ないですよ。

特にこれだけ火力だけがインフレしてれば、なおのこと好都合です。



氷獄鬼を1ターンキルできるインフレは来るのか？
～ フルゲージアナザーフォースでバリアごと吹き飛ばす！ ～

★ collam ★ ～ 弱い裏ボスってだれ？ ～



これもキャラ&顕現武器の評価と同じで時空の状況次第としか言えませんよね。

アナデンの強敵は脅しや目くらましが強烈に見える傾向があり、一見すると到底倒せないように思ってしまうような演出が上手いと感じます。

だからこそ配信当初はユーザーが震撼するわけで、新キャラが余計に目立ってこと。でもいつだって、各時空における最適解はバフデバフの中にあるわけです。

この様相や流れが見えている以上、例えば氷獄鬼とクダンの強度を比べても、出てくるのはどこまでも「個人の感想」であり「解答」ではないよね（笑）

私は昔からそう思っていますし、これは今後も変わらないでしょう。

少なくとも現状の火力のみインフレが続いている限り、この傾向はずっと変わらないと思いますよ（笑）

それであればこそ、私のプレイスタイルも成立しているんですけどね？