

歪なる生まれし命 (HARD)

～ 攻守のバランスを取るバフデバフ ～

Introduction

歪なる生まれし命は 100%バリアを張るものの、攻撃はさほど激しくありません。

当初は AS ミストレアで吹き飛ばしただけだったのでさほど強い敵という印象はないのですが、こちらの最大 HP が上がり過ぎるとオーラや即死攻撃の罠にハマるというおもしろいギミックを持っています。しかしながら、こちらが攻撃を受けると最大 HP 設定も下がるため、危険ラインの 8000 を超えてしまう状況はそうそうない。

装備型の防御バフも持っていて、いろんなパーティー編成の型を試せる良い相手です。

以上のことから、あまり敵側の特色に注目せずとも問題なかろうと考えました。オーラもさほど気にしなくていい。

適度に守って適度に攻める。

アナデン古武術の基礎を忠実に守っていれば、難なく倒せます。

Basic ～ 基礎的でイメージしやすい編成 ～

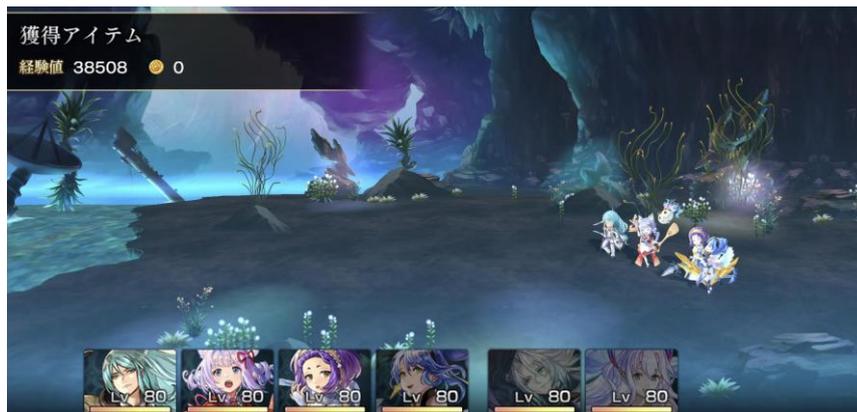
晶が弱点みたいなので当初のアタッカーは AS ミストレアでやっていました。ES マリエルが加入したあとはそっちメインで再戦。

両者ともに推しであり天冥 255 にしたキャラなのでめちゃくちゃ強いけど、遠慮することはありません。

何より、天冥上げのキャラ選抜が成功している証拠なのですから。

サポートは AS ねここを中心に、もう 2 名耐性デバフをかけられるキャラを連れてきます。

アタッカーは 1 名で十分。他は全部サポート。アナデン伝統の編成ですよ。



ガードは AS ソイラが一手に引き受けます。

敵の攻撃は全てソイラが受け流してくれるので、他メンバーはバフデバフに集中できます。

歪なる生まれし命 (HARD)

～ 攻守のバランスを取るバフデバフ ～

Attack ～ 必要なだけ守り、残りは火力へ振る ～

味方を適切に守ることができるよう動き、残りは全部火力に振ります。そうすると少々手持ちキャラが不利な状況でも必要十分な火力を出せるよね。

ただ、この「守る」というポイントへ焦点を当てると文章が極めて長くなるため、以前からレポートでは割愛しています。



さて、アタッカーがAS ミストレアであってもES マリエルであっても、敵に物理耐性デバフと全属性耐性デバフを付与するのは変わりません。

歪なる生まれし命は強力な装備型の防御バフを持っているようですが、仮にそれらがなくても敵の防御力を下げておくのは火力を出すための基礎です。

こちらの攻撃力を上げるのも、アナデン公式バトル講義で語られていた内容です。

加えてグラスタや装備もこれらバフデバフの一部という言い方も、間違いとは言い切れないでしょうね。



特筆したいのはウクアージかな。

成長型のバフデバフが大活躍しました。

これがなければES マリエルのワンパン火力も出なかったでしょう。

歪なる生まれし命 (HARD)

～ 攻守のバランスを取るバフデバフ ～

補足:

バディは使わなかったです。別に縛る意図はなかったけど、エフェクトが長いわりにここでは大きな貢献をしないので(笑)

設備は毒キノコ・王家のシンボル・投石機です。

Mayu ～ほしのめざめ～

一番じっくり来たのがマユを入れたパーティーでした。

マユは星海陣でなくても活躍できますし、事前にウクアージが成長デバフを入れているから物理耐性デバフ方面も問題なし。

一つ一つ丁寧に動いて10ターン撃破。

注意したのはマリエルのルナティックくらいでしょう。タイミング悪いと爆発なんかみたいな反撃が痛いからね。

加えて、最後はアナフォをやれば10ターンをもっと短くできます。

VCのタイミングに気を付ければESマリエルの必殺技でフィニッシュもできますが、2ターンくらいしか変わらないからねー

トリッキーな動きも楽しいけど、ここはマユらしい落ち着いた立ち回りを維持しつつ、第2と第3形態をマリエルで狙い撃ちワンパンしちゃえばいい。

これはこれで綺麗な勝ち方だと感じました。いかにも私らしいアナデン古武術です。



ところで、マユのVCと「ほしのめざめ」

ここではESマリエルの火力を上げるのに重要な役割を果たしています。アウレア・アクィラはHP最大時に威力が上がるからですね。

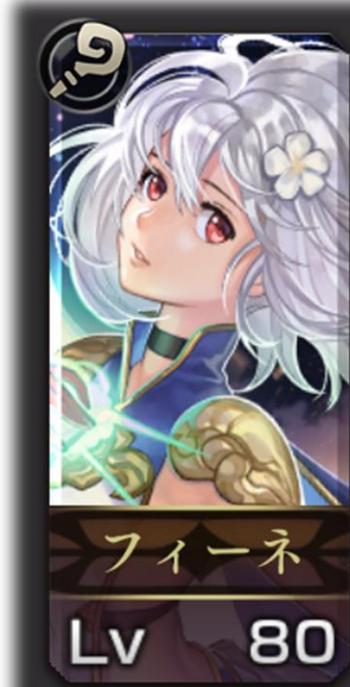
回復という視点だけで見ればマユでなくても良いのですが、バフデバフもシンプルで強力かつ持続力もあり、もう使い慣れていて気持ち的にも落ち着くのです。

敵と味方の編成を見て何をやればいいのか感覚で分かることが大きいよね。

歪なる生まれし命 (HARD)

～ 攻守のバランスを取るバフデバフ ～

Afterword



バウンティ Head 以来、「アナデン古武術」という呼称が大変気に入りました！

ループ攻略と言っちゃおうと実際に私がやる動きとかけ離れていて、そもそも言葉選びとして正しくない。

この歪なる生まれし命は勲章クロノス石が 50 だけです。

しかし、ここまで記述してきたような基礎的なバフデバフを伴う動きや編成を検討するにはちょうど良い難易度だと思いますよ？

ただ単に強い攻撃をしてくるだけではなく、分かりやすくオーラ表記されたギミックやこちらの耐性をデバフしてきたり。

とりあえず AS ミストレアで倒したあとはいろんな編成でやってみましたね。

アルマを使う手だってももちろんありました。星夢で頂いたのですから。でも加入したてのキャラをすぐに扱えないユーザーな

のです…

ES マリエルはいかにも超古参キャラのエクストラスタイルといった雰囲気、感触が ES シュゼットに近い。

スキルはシンプルだけど十分に強く、すぐに馴染んで即戦力にできました。

私のようなアナデン古武術の使い手にはぴったりの性能だと思います。



また私の推したちと共に旅ができますね！

ES マリエルの実装、とっても楽しみにしていました！