

発明王アル・トマス ～ アナデン古武術の勝利 ～

Introduction



アナフォの攻撃力はオーラで落とされるものの、問題になるのはアナフォの火力ではないよね。そっちは基礎的なバフデバフが分かれば十分に眷属を消し飛ばす火力が出るでしょ。そうじゃなく、危険なのは相手の累積バフです。ただでさえミナルカ不在なのだから、ここをどうにかしないと単なるごり押しで辛勝することしかできなかったでしょう。見方を変えれば、累積バフさえ対策すればただのブリキ人形です。

Field ～ 環境・オーラ ～



環境は忘れてしまいました。たしか…かんかん照りだったような気がしたけど、私の編成では関係なかったんだと思う。オーラはアナフォゲージが0になると次のアナフォの攻撃力が下がるというものです。中途半端な火力ではメカマイラが倒せないかもしれませんね？ けっこうしぶとかったような。いずれにしても関係ありません。思いっきりループ攻略でハメて勝てる敵です。

発明王アル・トマス ～ アナデン古武術の勝利 ～

Tactics ～ 戦い方 ～



ここは火属性で攻めるでしょう！

火が一番良いと思いますよ？

だって相手が火 ZONE を先制で、しかも覚醒付きで張ってくれるのですから。

しかもこの時にかかる累積バフも解除し放題ですからね。

そのまま素直に後攻でバニッシュやっちゃえば、もうアル・トマスにできることは残されていないんですよ。

まずは開幕アナフォで眷属を吹き飛ばしながら一気にストッパーまで持っていく。

次のとっておきの眷属キマイラは盲目付与と変な風魔法しかできない役立たずですが、念のためオマジナイをしておきました（ランダム行動かも？）

アナフォゲージを貯めてからたっぷり黒焦げにしてやればいいよね。実際そうなった。

ハルトマスのメルトダウンだけはそれなりのダメージですが、これとて AS ねここのデバフで問題ない。

そして、次ターンに先制で火 ZONE→ZONE 覚醒→腕力速度累積バフとやってくるわけです。

このタイプの動きはですね……ハメやすいんですよ。戦闘が少々長引いても十分ループが回ります。

相手の火 ZONE はそのまま利用し、ゲージを貯めながら様子を見ているだけで勝てちゃう。



発明王アル・トマス ～ アナデン古武術の勝利 ～

Afterword



この発明王アルトマス戦。fein 時層が得意とするループ攻略が思いっきり当てはまる敵ですよ。

私とてミナルカ欲しかったし、運命で引けなかったのは本当に残念です。

しかし、その代わり戦闘はめちゃくちゃおもしろいものとなりました。

アルトマス…私がミナルカを引けなかったことで多少は抵抗できたのでは？

どっちみち残り数ターンでガリュに焼き尽くされるというシーン…もう最高の名場面でした！

一応、ロゼッタで状態異常ガードを効かせておいたのですが、いらなかったかもしれません。

ノーマルでなく AS ロゼッタである理由は開幕アナフォで複数の眷属をまとめて焼き払うためですが、これとてアナフォ終盤の炎獄で十分だったのかも。

そんなに何回も戦わなかったんですよ。付け込まれやすい動

きだと思えます。

今回の強敵戦はハッキリしてるよ。

ミナルカを引けなければ、多少の耐久戦は甘受してくださいねってことです。

ミナルカを引けず、多少の耐久戦もできない場合、勝つことは難しいと言わざる得ません。