

盗賊王ピッキー ～ アナデン古武術の勝利 ～

Introduction



「ミナルカ不在では、短ターン撃破に著しい支障が出る」これが、3部強敵の特徴でしょう。哀愁のアスピドが持つバリアはちょっと特殊ですが、大まかな特色としてそう言って差し支えないと思いますね。

ここで3部強敵と書きましたが、これから先の強敵戦は皆このようになることも否定できません。特定キャラを持っていなければ、火力発揮を阻害される状況が続く可能性があるということですよ。

私は決してお金持ちではないので、そんなにキャラを追うことはできません。

仕方ない。引き続きアナデン古武術、すなわちキャラ不足を補う戦略でいきますか！

昔はループ攻略などと呼称されていましたが、実戦環境がその用語にそぐわないのでね。

Field ～ 環境・オーラ ～



レヴァルシオン…だったかしら？ こちらのアナフォゲージが満タンになると火力を著しく落とされるという。他にもいろいろあった気がしますが、とりあえずゲージを満タンにしなければ支障は出ないと判断しました。

環境は何かあったかな…あったかもしれませんが、私の構築には関係なかったので、覚えていません。

盗賊王ピッキー ～ アナデン古武術の勝利 ～

ピッキーは少なくとも火と風が弱点みたいなので、ここは ZONE を使わず連撃で攻めたほうが良いでしょうね。

だからここは AS ねここではなくオルレイアなんです。踏ん張るも 1 回だけ必要だし。

Tactics ～ 戦い方 ～



なんか毎回のようにアナフォゲージが復活するんですよね。

使うたびに復活する。

アナフォはバニッシュスタートでルミエールシエル、それから弱点連撃です。

蓄積アイコン型ではない通常のバフデバフであれば、バニッシュで解除できるんだよね。今回はソフィのような HP 最大値減少のアイコンでもないから、遠慮なくバニッシュを使わせていただきました。

他はバリアが消えるまで相手に攻撃せず耐久してれば良いだけです。

ガリュなんかバーニングシールド張りつつ待ってたりしてね。



盗賊王ピッキー ～ アナデン古武術の勝利 ～

Afterword



たぶんだけど、おそらくこのピッキーを倒したあたりから武器強化を始めたかな？

それと前後してノーナの汎用パーティー原案を練っていたような気がします。

大昔にティラミスの固定ダメージでずいぶん騒がれたことがありましたが、当時は難易度が低かったので私としては何のインパクトもなかったんですね。

ティラミスは可愛いけど性能は2部期間中らしいもので、夢見も見送ったような記憶があります。あれ？ それは他の新キャラだったかな？

私の場合、時層運営に係る優先順位があるのですよ。

追いガチャをすることなく強敵を倒すのがまず第一であって、これは可能な限り優先すべき課題とされます。

強敵戦は最悪、勝てないという状況になります。でも周回で勝てないって…まずないでしょ？

だから周回パーティー構築の優先順位は低いんだよね。

特にバウンティは強力な武器が入手できるので、何を差し置いても最優先でした。

周回に関しては、できる限りレベルを落としたグラスタ&装備を使って済ませたいですね。

そのために、AS フラムラピスが欲しかったのです。

アナフォ使い放題なら圧倒的にグラスタ&装備の敷居が低く、今後は強敵戦向けのパーティー編成が快適に行えます。