

覚醒アマル・ガマル ～ 共鳴術技が引き出す火力 ～

Introdcction

100%バリアとアナライズによるギミックがあることで、バリア貫通キャラを持っていないと火力ワンパン撃破がやりにくい上に長期戦も難しいという感じでしょうか。

オーラを見ると魔法パーティーのほうが良さそうな気もしたのですが、とりあえず慣れたミラ・マクスウェルで倒した後にやってみようと考えていました。

実際、いろんなパーティーが組めたでしょうね。

再戦できないとは思わなかったんです…



弊時層はミナルカもエニも不在です。— エニがいれば、誰かにアナライズを4つ渡されても問題ないのでしょくか？ —

しかしこのように最新キャラに恵まれない状況下であればこそ、弊時層の本領が発揮されるというもの。私が短期決戦を避け続ける理由でもあります。

俗に言うところの「最強アタッカー」みたいなキャラがいなくても、言い換えると「最新の戦闘環境」を追うこともせず、難なくいつも通りに勝てる。

私の普段の行動は全て、こういう時のためにあるといっても過言ではありません。

先日の「ミナルカゲー」は記憶に新しいところですが、そのような前例があるたびに弊時層が古風なアナデンバトルの流儀で良かったと痛感します。

今後もこうした流儀を可能な限り、より一層充実させつつ継続していくつもりです。

Timing ～ 火力 or 耐久の2択？ ～

覚醒アマルガマルであれば、100%バリアを張られている間は耐えるポイント。100%バリアが消えたターンが火力で押し切るポイントと解釈しました。

100%バリアというのは特定キャラを持っていないと火力ワンパン撃破がやりにくいだけで、実際にはとても対処しやすい強敵タイプだと感じています。

火力 or 耐久のタイミングを敵が教えてくれる…バウンティ HEAD もそうだったけど、覚醒アマルガマルも同じです。

覚醒アマル・ガマル ～ 共鳴術技が引き出す火力 ～



覚醒アマルガマルは暴風王イカルガに近いかな？ 私はそう思う。

本レポートの冒頭で「バリア貫通キャラを持っていないと、火力ワンパン撃破がやりにくい上に長期戦も難しい」と書きました。

長期戦が難しいのはアナライズのギミックがあるからですが、イカルガと違って立ち回りを工夫すれば多少はターン数を稼げます。

Analyze ～ 分析するのはこっちです ～

アナデン公式バトル講義でも語られていましたが、敵の行動を分析したうえでの立ち回りを弊時層では大切にしています。

ただ、「分析」という難しそうな表現を使わずとも、いつもそれとなく観察するだけですけどね。その結果どうなったかと言うと・・・

鈍足ガリユの挑発（タウントグラスタ）や鈍足アナベルの挑発（祈りの聖剣）でアナライズを引き付けつつ、バリアが切れたらアナフォするということになりました。

アナデン古武術なんて大仰なネーミングを自ら作っておきながら、やってることはシンプルですよね♪

ガリユとアナベルはグラスタ持ちだから、アナライズをテイクアウトしてもらえば良いのですよ。そうすればフロントメンバーにアナライズが溜まりにくく、たっぷり火力充填する余裕ができます。

でも極端に運が悪くアナライズが一人のキャラに集中しちゃうと厳しいでしょうね。再戦できないから憶測ですが。

覚醒アマル・ガマル ～ 共鳴術技が引き出す火力 ～



あと、メインアタッカーはアルドです。アナデン伝統の主人公。
ミラ・マクスウェルでサポートする編成で真っ先に選んだのがアルドですよ。
だって簡単にすごい火力が出るんだもん。

Milla Maxwell ～ 共鳴術技 ～

最近は特にミラ・マクスウェルの活躍が目立ちます！
竜王グスタフ・聖樹アスクラピアの影と続き、今回も大活躍です。
ハイアーザンスカイによる共鳴術技が強いんだよね。



覚醒アマル・ガマルの場合、ミラがハイアーザンスカイを打つターンで他キャラ複数名が火属性攻撃をしていました。

すると共鳴術技でミラが火属性魔法の追撃をするんです。

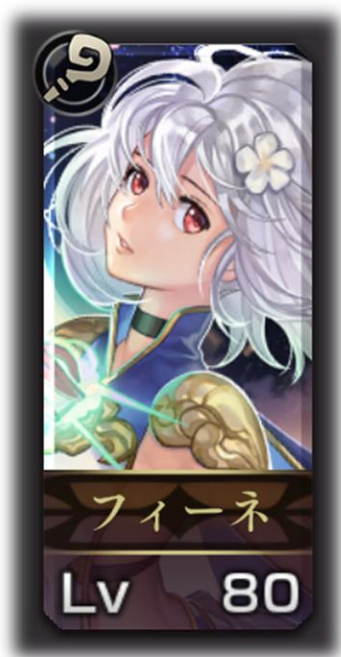
これでゲージも余分に溜まり、かつ大きな火属性耐性デバフが敵に打ち込まれる。その次のターンでアナフォですよ。

ASねここが霊恵虹変怪を行い、アルドの竜神斬を火属性に変えます。ものすごい火力が出る！
アナフォ中のミラは改めてハイアーザンスカイを添えつつアサルトダンスで物理耐性をガンガン下げていく。

途中でオーバードライブを挟むことで、その後の立ち回りさえ有利になります。

覚醒アマル・ガマル ～ 共鳴術技が引き出す火力 ～

Afterword



3部エリアをはじめとする最近の強敵戦と新キャラの関係性は、私が想像できる中でもベストな采配だと感じています。敵の攻撃に対処することが難しいなんて想像しやすい戦闘模様ですが、それだけでなくできる限り手早く倒したいと思うなら…何としても！ 全てのクロノス石を使い果たしても！ バリアを貫通できるキャラを引くべし！

100%バリアの存在が最新夢見キャラへリンクしている、とても分かりやすい状況です。

せっかく2部の長い時間をかけて火力インフレしてきたのですから、今後もこうやって特別な火力を売りにした新キャラを配信すれば夢見もすごい盛り上がるはず。

そしてそのキャラが不在の場合、時を同じくして実装された強敵を短ターン撃破できないようにしておけばいいのですよ。先日のミナルカ VS バウンティ HEAD のようにね。

オーラも環境もあるのですから、いくらでもどうにでも設定でき

るのでは？

新キャラは新キャラであるがゆえに、どのキャラでも常に最強だ環境変化だと拍手喝采で迎えます。

それに加えて短ターン撃破するための必須キャラという位置付けにしておけば、その新キャラのメンツも保たれるというものです♪

そんなこんなで、今回の覚醒アマル・ガマルも素晴らしい強敵戦バランスと思っています。

あーでもアルマが使いそうですよね。

ミナルカやエニほどの短ターン撃破はできないにしても。

そう考えると、ミナルカ VS バウンティ HEAD に比べると若干のイマイチ感はあるのかな？

エニもすごく欲しいのですが…覚醒アマル・ガマルを少し触ってみた結果、いつものアナデン古武術で問題なく勝てると判断したのです。

加えて最近のAS・ESキャラは私の戦い方に合っているキャラが多いんですよ。

それでふっと気が変わってしまったのです。

何も慌ててガチャガチャしなくても良い状況なのだから、とりあえず一拍置いてみようと。

そんな感じですかね？ 夢見予定の唐突な変更、私にしては珍しいケースです。