

種族

口リ / 不定形

アビリティ

追い打ち

能力値

HP : S

攻撃 : C

防御 : A

精神 : A

敏捷 : C

属性相性

3.0倍 :

2.0倍 : 聖

0.5倍 : 闇

0.25倍 :

レベルアップで習得するスキル

Lv1 : ポイズンボール

Lv5 : 魔女じゃありません

Lv10 : ルーレットガード

Lv15 : マインドスティール

Lv20 : ポイズンボム

Lv25 : ムーンライト (2ndGのみ)

Lv25 : アスピル (G+のみ)

Lv30 : エナジーゲイン

Lv35 : ヴェノムダーツ

Lv40 : 忍び寄るカビ

Lv45 : パラレルゲイン

スキルカードで習得するスキル

トリックルーム

チェイスフォーム

吹き飛ばし

クリーンアップ

ファンシートラバサミ

催眠術(2ndGのみ)

トマト投げ

使用感・雑記etc

実際に使ってみての感想、戦略や思い出トークなどあればここに記入して下さい。

[ハイトヘイズ](#)の女神、パラメータ的には[フィオ](#)とまったくの互角で、耐久力偏重型。ドレインシードと同性能の忍び寄るカビも習得する。

では属性だけ違うフィオなのかと言えば、もちろんそんなことはない。

ペロニカにはアビリティの世界樹の力が無いため効果量が小さいし、防御や精神をブーストする手段も持たない。

いくら素の能力が高いとはいえ、フィオと同じ戦い方をしているとはもたないというものだ。

では彼女の持ち味はといえば、豊富に揃った毒とHP吸収技、耐久力の差を前面に出して圧殺するのが基本戦術となる。

しかし相手の攻撃の手を緩めるタイプの状態異常はレベルでほとんど習得しないため、どうしても相手の攻撃をいくらか受けてしまう。

とりわけ、物理攻撃力偏重型の相手をすると大きな被害を受けがちだ。

だが、[ダークキャッスル](#)に到達し催眠術を手に入れてからは世界が変わる。

睡眠と毒、睡眠とカビという組み合わせ自体もたしかに凶悪だが、彼女はよりによってムーンライトが使えてしまう。

6ターンを1セットとして、催眠術2回とムーンライト3回、残り1回で適当な攻撃をするだけでお手軽な無限コンボの完成だ。(*1) 敏捷が近く先後手が定まらない相手の場合は安定しない、と思いきや敏捷ブーストのトリックルームが習得可能という用意周到ぶり。

あまりの空気を読まない強さに、使用を自重しているプレイヤーも多いのではないだろうか？

アクアキュアや静電気といったアビリティを持つ相手には無限コンボこそ回避されるが、それでも基本スペックが封じられるわけではない。

催眠術抜きでようやく普通の女神なのである。

余談ながら、元々のアビリティが追い打ちなのにチェイスフォームを習得できる。開発末期にアビリティ変更がなされた名残りともみられるが、果てしなく無意味である。というかそもそも、プレイヤー側が追い打ちを活用する機会がない。

スキルラインナップがチートなのは、開発中マイナスアビリティ持ちとして設計されていたからというマジカル。次回作で修正喰らうのは確定的に明らか-- Mr.K (2009-06-04 22:45:20)

- 困っただけのみのペロニカ様 -- マント (2009-07-20 04:32:01)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿