

AAAをプレイするにあたり、知っておいた方がいい、知っているのと得をすることなどを載せていきます。
小ネタの範疇ですが、直接プレイに関わるものはこちらで、

基本

・移動速度

マインドプレイヤーの移動速度は一律3です。

このことは常に頭に入れておきましょう。

移動速度の上限は「5」、下限は「0」です。たとえば黒SRルシフェルに「体育祭」を使い、更に「タイムストップ」を使っても移動速度は「5」を超えることはありません。

尚、キャラクターのみ一定距離を継続して移動する事により、加速する仕様です。

・攻撃

AAAには「防御力」という概念がありません。

ですが、仮にパワー1のキャラが攻撃するとき、パワー7のキャラを殴ったときとパワー1のキャラを殴ったときで、与えるダメージは異なります。

敵と自キャラのHPとパワーを、それぞれ考慮して攻撃要員を決めるといいでしょう。

「防御力」と言ってしまうと語弊があるかもしれませんが、キャラ同士の戦闘では、自分パワーと相手パワーの「比」によって、ダメージが決定します。

具体的には以下の式で決定します。

ダメージ値=9× (自キャラパワー/敵キャラパワー) (端数切捨て?)

MBに与えるダメージについてはパワー1の相手に与えるダメージと同量です。

また、MBのHPは300、キャラのHPは100です。

通常攻撃でMBに与えるダメージは以下の通りです。

(ダメージスキル・オルタレーションについてはスキルダメージ一覧を参照。)

パワーダメージ パワーダメージ パワーダメージ パワーダメージ パワーダメージ

0	6	20	40	40	56	60	69	80	80
1	9	21	41	41	57	61	70	81	81
2	12	22	42	42	58	62	70	82	81
3	15	23	43	43	59	63	71	83	81
4	18	24	44	44	59	64	72	84	82
5	20	25	45	45	60	65	72	85	82
6	22	26	45	46	61	66	73	86	83
7	23	27	46	47	61	67	73	87	83
8	25	28	47	48	62	68	74	88	84
9	27	29	48	49	63	69	74	89	84
10	28	30	49	50	63	70	75	90	85
11	29	31	50	51	64	71	75	91	85
12	31	32	50	52	64	72	76	92	86
13	32	33	51	53	65	73	76	93	86
14	33	34	52	54	66	74	77	94	87
15	34	35	53	55	66	75	77	95	87
16	36	36	54	56	67	76	78	96	88
17	37	37	54	57	67	77	78	97	88
18	38	38	55	58	68	78	79	98	89
19	39	39	56	59	69	79	79	99	89

・エネルギーの蓄積

静止状態で、単色だと5カウントに1エネルギー、2色だと4カウントに1エネルギー（つまり各色に0.5エネルギー）入ります。移動状態だと、静止状態の1/5の蓄積量となります。

またMBが殴られた場合の蓄積量は、一回に付き各色に1/5エネルギー蓄積となります。

・バックアタック

通常攻撃のダメージのちょうど2倍のダメージを与えます。

また、通常の殴り合いと違ってバックアタックを仕掛けたキャラはダメージを受けないというメリットもあります。

バックアタックの判定自体がシビアですが、ダメージソースとしてはスキルを除いて最大級なので、狙える状況があれば狙ってみましょう。

・複数キャラでの攻撃

普通ならばキャラクターが正面からぶつかると殴り合ってダメージを与え合いますが、

複数キャラで攻撃した場合は攻撃された側の殴る速度が複数キャラに対応しきれず、結果複数キャラのうち誰か1キャラのみが殴られる状況になります。

例えば3人がかりの状況では、時間あたり1キャラの3倍の速度で殴る計算になります。

これにより、パワーの低いキャラでも集まれば高パワーキャラを撃破できます。

逆に多勢に無勢の状況では相手の高パワーのキャラを優先的に撃破しましょう。その方が結果的に受けるダメージは少なく済みます。

とにかく、三国志とは概念が逆であることを意識しましょう。三国志では武力4×3隊よりも武力10が強いですが、アクエリではパワー7よりもパワー2×3体が強いです。

- 複数キャラ+バックアタック

複数キャラで敵を180度に挟み込むようにすれば正面から通常の殴り合い+バックアタックを取ることができます。

どんなキャラでもみるみる溶けます。

但し、一撃でこちらのキャラクターが撤退するほどのパワーを持った相手(魔神転生で出るトークンなど)を複数囲んでも焼け石に水なので、注意、この場合はスキルで片付けましょう

逆に嵌められた場合は横に脱出するようにしましょう。

前後のキャラを殴って脱出しようとして行ったり来たりするとかえって状況は悪化します。

- 同名キャラクターの登録

AAAでは黒ルシフェルと緑ルシフェルは同時に登録及びブレイクができます。2択にはならないので、両方のスキルが欲しいと思うならぜひ。

公式見解で合法と判断されたので、黄ソフィエルと黒ソフィエルなどの同居が可能なことも確認済み。

将来、大軍師“聞仲”(阿羅耶識)、アンデッド“ソニア・ホノリウス”(極星帝国)、大天使“ガブリエル”(WIZ-DOM)等のキャラクターが実装されても同様のことができると思われる。

TCG版では通常は不可能な事が出来るAAAのMBは一味違う。

なお、ラユューに関しては黄色はラユュー・アルビレオ、黒はラユューと別ネームなのでTCG版でも可能。

但し、ブレイクする上では黄ラユュー・アルビレオと黒ラユューは互換性を持っている(黄ラユュー・アルビレオのテキストによる、分類アイコンも無視できる)。

- 登録率

チュートリアルではカードを登録していない扱いになります。そのためチュリアルプレイを経てしまうとトータル登録率100%にはなりません。

なお、サーバー情報はプレイ終了時に更新されるため、それ以前に回線が切断された場合には登録率に影響しません。

(回線切断時に登録率がおかしくなったという報告もあり)

スキル

- 特定勢力からのダメージを軽減する

相手にいた場合、かつ自キャラに「ダメージを(ほとんど)与えられないキャラA」と「ダメージを与えられるキャラB」がいる場合、

Aを壁にしてBでバックアタックを仕掛けるようにしましょう。

主に相手が開幕速攻でこのタイプのキャラが、自分は低コスト2キャラブレイク時に使える戦法です。

逆にこのタイプのキャラを使う場合は、「ダメージを与えられるキャラ」を優先して倒しましょう。

言うまでもありませんが、ブレードデモンやセドナで補強したSRルシフェルに、黒への抵抗力を持つUCラユューで対抗しても、ダメージ軽減は焼け石に水、また、「最大HP低下」は軽減の対象外であることも覚えておきましょう。

- 光弾の撃ち方

基本的に光弾は裏返したカードを置いた場所に向かって撃たれます。

光弾系スキルで戦おうとする場合ほぼ必須のプレイスキルなので、できればなるべく早めに身につけておいた方が良いかと思われれます。