

Master 設定における虚時層フェイズシフト周回

Introduction

Master 設定における虚時層フェイズシフト周回記録です。

冒頭で記載しておきたいのですが、どちらかということこれは私の「Master 難易度対応ノート」のようなものです。

よって装備やグラスタ、火力を出すための立ち回り等の詳細は書いていません。

と言いますのも3部の Master 設定は全部完璧でないにせよ、グラスタや装備をある程度持っていることを前提とした難易度であろうと推測可能だからです。2部の後のメインストーリーですからね。

Master に比べればアナダン・オメガポリスはとても優しい難易度設定ですが、そこでもグラスタや装備が抜け漏れだらけでは息苦しい場面があるでしょう。

言葉を換えれば、3部の敵に対してグラスタや装備が不足している状態での攻略は、私には分かりません。

Concept ~ グラスタ UI へ対処する ~

先日 Tweet しましたが、現在のアナデンのグラスタや装備回りの UI は、ケアレスミスを誘発しやすい操作画面だと感じています。

しかし、そこを「変えてくれ～変えてくれ～」とおねだりしててもしょうがない…

以前からそういった要望は上がっているはずなので、変わらない理由があるのでしょうか。

ならば、自ら対応するだけです。

一度決めたら、できる限りグラスタや装備を触らない。弄らない。変更しない。

バウンティ狩り中は次の「ES イスカ・AS ねここ・AS ミストレア・ノーナ・(グラスタ持ち役)」というパーティーで全エリア回っていました。

時間がかかる戦闘もあったけど、グラスタや装備を触るよりマシです。

下手をするとグラスタや装備を触っているだけで 2,30 分かかることがあり、戦闘してる時間より長いんです。いくら私が長期戦派と言っても限度がある。

エリアが変わるたびにそんなことをやっていては、バウンティ狩りがいつまで経っても進まないと判断したのです。

この原型パーティーから発展していったのが、これから列記する6つのパーティーです。

これらのパーティーはグラスタや装備が競合せず、パーティーを切り替えていくだけで Master 設定における虚時層フェイズシフトを全て回れます。

AS サキよりエヴァやフラムのほうが火力が高い。そんなことは分かっています。

そうではなく、できる限りグラスタや装備を触らないことに、価値があります。

Master 設定における虚時層フェイズシフト周回

Member

<パーティー1>主にザコ掃討用



- マナ or フィーネ (天冥 255 必須・天冥ブースト速度アップをフル装備)
- AS ねここ (マナ or フィーネと速度事故を起こさない範囲で、限界まで速度を上げる)
- ペルセポネ
- AS シンシア
- AS クロード
- 剣キャラ
- 2ターンになるエリア
 - ・時のなる樹：フェイズシフトのザコ
 - ・灼熱の島ガザラク：通常マップとフェイズシフトのザコ
 - ・大海横断列車のザコ
- 1ターンで倒せるエリア
 - ・上記以外全部のザコ

※水中樂園フェイズシフトは「環境：時の乱れ」なので別にパーティー用意

Master 設定における虚時層フェイズシフト周回

<パーティー2>水中樂園ザコ掃討用



- オモイカネ
- AS ねここ
- AS チョ
- AS レレ (常勝ノ盃装着)
- 杖キャラ

水中樂園：通常マップとフェイズシフトのザコ専用

<パーティー3：アナフォ>ラクに倒せる Fear 用



- オモイカネ
- AS ねここ
- AS チョ
- AS サキ (ルストアーススペル装着)
- マユ
- アイシャ (時のなる樹のみオモイカネとフロント交代)
- 2ターンになる Fear
 - ・化石海岸 (フェイズシフト含む)
 - ・ヴァンデ海

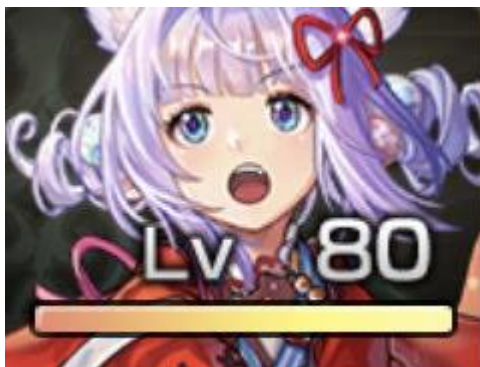
Master 設定における虚時層フェイズシフト周回

● 1 ターンで倒せる Fear

- ・ 水中樂園（フェイズシフト含む）
- ・ 生命工場（フェイズシフト含む）
- ・ 廃都パークハルム、旧市街地（フェイズシフト含む）
- ・ 時のなる樹（フェイズシフト含む）

※他、月鉄の森・下弦の森・デリクル島・ラランツァ平原、雪山にいるタイプ、機種ノウロ・群島ルルエゾ地下・海底洞窟にいるタイプの Fear は別にパーティー用意

※時のなる樹の通常マップとフェイズシフト兼用。アイシャの水 ZONE 展開、AS ねここバフを添えつつ全員水属性にして撃破する。フェイズシフトは環境で火力ナーフされているので注意



紙面がココで余ったのでオマケ♪

どのパーティーにも「AS ねここ」が入っています。猫娘オマジナイ・霊恵虹変怪ともに周回で使っており、その性能は欠かすことができないものとなりました。強敵戦でも同様です。

ウィズダム斧を装備すれば魔 ZONE にも参加でき、ほとんどのパーティーへ編入可能なんです。

今までの夢見キャラでは、ダントツで一番お世話になっ

ていますね。本当に強いですよ！

Master 設定における虚時層フェイズシフト周回

＜パーティー4：アナフォ＞注意が必要な Fear 3 種



- オモイカネと顕現ロゼッタ（典技・烈火陣装着）を相手に応じて変える
- ASねここ
- メリッサ
- 真顕現ガリユ（睡眠耐性バッジ装備）
- 杖キャラ

以下、全て2ターンで倒す（フェイズシフト含む）

●月鉄の森、下弦の森、デリクル島、ラランツァ平原にいるタイプの Fear
環境によって睡眠リスク、また風攻撃受け時強化オーラリスクがある。

オモイカネの弱点転換で始めて…閃撃陣中にガリユ累積、炎獄を入れつつ魔 ZONE 展開、続けざま猫娘オマジナイ。ストッパー時に他キャラ全員が寝ても相手の弱点なので、ガリユの炎獄で仕留められる。

※ラランツァの Fear のみメリッサのグリントゲイルを当てないように注意

●ヴァイゼル山、ストラザル高地にいるタイプの Fear（フェイズシフト含む）
環境によって凍結リスクがある。

顕現ロゼッタのビブリアで始めて、閃撃陣中にガリユ累積、炎獄を入れつつ火 ZONE 展開、続けざま猫娘オマジナイ。ストッパー時に何かあってもビブリアが効いているのでガード可能。そのまま ASねここバフ、ルインジェノサイド、ガリユの炎獄で仕留められる。

●機種ノうろ、群島ルルエゾ地下、海底洞窟にいるタイプの Fear（フェイズシフト含む）
ストッパー時の反撃で混乱するリスクがある。

顕現ロゼッタのビブリアで始めて、閃撃陣中にガリユ累積、炎獄を入れつつ火 ZONE 展開、続けざま猫娘オマジナイ。ストッパー時に何かあってもビブリアが効いているのでガード可能。そのまま ASねここバフ、ルインジェノサイド、ガリユの炎獄で仕留められる。

Master 設定における虚時層フェイズシフト周回

<パーティー5：アナフォ可>ストラザル高地ザコ専用



- マナ or フィーネ（天冥 255 必須・天冥ブースト速度アップをフル装備）
- AS ねここ（マナ or フィーネと速度事故を起こさない範囲で、限界まで速度を上げる）
- AS ミストレア
- ノーナ
- レッドスコープオ
- クラルテ

マナとレッドスコープオをチェンジ、火 ZONE 展開から AS ねここでおマジナイ→霊恵で 1～3 ターン撃破する。

<その他>

アナダン・オメガポリスは Master ほど難易度が高くないので何でも可。
廃貿易船はロゼッタ+AS ミストレア、ノーナでどうにでもなる。

Master 設定における虚時層フェイズシフト周回

Afterword



今回のテーマは「自己解決」です。予想される反応があるので記述しておきますが、これは「グラスタ UI について文句を言うな」と言っているわけではありません。

文句があるならお好きなように Tweet して頂いてよろしいでしょう。私の Tweet アカウントではありません。

さて、余談が過ぎました。結論を書くと、上記のようにグラスタや装備を弄らない体制を組み切った後はラクチンでした♪ガチャガチャしなくて済むというのが、これほどまでに快適なのかと…

ケアレスミスも発生せず、気付いたら Master でフェイズシフト素材がほとんど揃っていました。このレポートを書いている今、残っているのは数種類だけです。

もともと私が AS フラムラピスを求めたのは、このグラスタ UI 問題により効率良く対処するためだったんですよね。

AS フラムラピス+他という形で揃えれば、これまで書いてきたパーティーのように分けせずとも、大部分を同一パーティーで回れたでしょう。

今のアナデンは2部期間中と違って強敵戦もふんだんに追加されます。その度に周回用パーティーなんてものを作り直していたら、キリがないんだよね…

試行錯誤のたびに日々のアナデンにさえ支障が出てきます。

ここを根本的に解決するのが、私の目的です。

可能であればアナデンなどの周回モノに「P」が付くグラスタを一切使わないのが理想的だと考えていますね。