

# マスター設定における3部ボス戦 ～ どれも立派な強敵戦でした！ ～

## Introduction

第3部のマスター設定はやりがいあるチャレンジでしたね。

私の場合はミナルカが運命3回で来なかったから余計に難易度が高かったことでしょう。

ミナルカはまた別の機会ぜひお迎えしたいのですが、こうやって引けなかった時こそ、fein 時層の本領発揮といったところですよ！

何のために防御防御と言いつつ火力誘導線を観察してきたのか？

こういう時が、いつか必ず来ると思っていたからですよ。

## ▼ザコ ～ 斥候を放つ ～

ストーリー中はこのレポート Tweet のリプ欄動画にある斥候用パーティーを用意し、事前にそのエリアにいるザコ敵の様子を見るようにしていました。

「火風水地 陰雷晶 斬突打魔」どこに弱点や耐性、吸収等があるかチェックします。

あとはバランスですよ。

過度にグラスタ付け替えが発生しそうなら汎用パーティーで負けないように進むし、装備に手間がかからなそうならワンパンパーティーを組むこともあったし。

## ▼ガルドス



オーラの説明を見ると、速度が上がると回避率が上がるようです。

でも大ダメージを与えると行動が止まるっぽい。

連撃を意識しながら開幕  
アナフォ→ゲージ蓄積→  
アナフォ→ゲージ蓄積→  
アナフォ…とやっていれ

ば勝てました。

グラッジスパークモドキの次にくるサンダージャベリンだったかな？

あれが極めて高い攻撃力を持つため、念のためシヴァルリーを置いておきました。でも不要であった可能性が高いよね。たぶん普通のバフデバフで十分だったと思う。

このガルドスの回避は配信当時に話題になったかな？ 分からないけど。

もし回避のせいで運ゲーを甘受せざる得ない状況なら、難易度を良かったでしょうね。

そこまでしてマスター設定にこだわらなくていいと思う。

# マスター設定における3部ボス戦 ～ どれも立派な強敵戦でした！ ～

## ▼ギドルン



AS レレが本気を出したことで3ターンで終わってしまいました。これはやらかしたパターンです(笑) ストリームグレアー1発でストッパーまで行っちゃうんだもん…AS レレの火力がいかに高い火力を持っているか、よく分か

りました。

## ▼アスピド



開幕アナフォーゲージ蓄積→アナフォで勝てるよね。ターゲット設定がなぜか変わってしまうので単体攻撃はやめました。本体を巻き込んで大ダメージを与える作戦でいきます。

状態異常をロゼッタで防

ぎつつ、火 ZONE で統一すれば武器種が違ってても問題は出ません。

## ▼ゾマス88

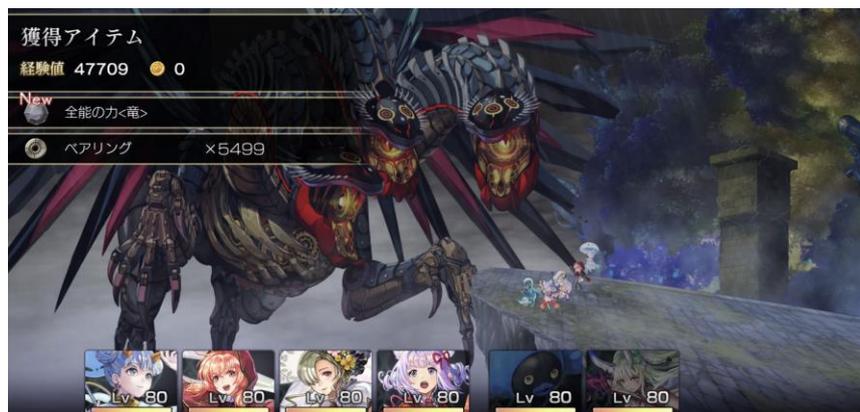


AS ソイラで守りつつ、キュリオでブレイクを添えながら AS アザミで一閃していただくですね。最終局面は貯めこんだゲージでアナフォです。

私の時層に耐久戦を挑むとは…いい度胸です(笑)

# マスター設定における3部ボス戦 ～ どれも立派な強敵戦でした！ ～

## ▼ニズヘルグ



思いのほか時間がかかったものの、アナフォを混ぜながら普通に戦えば問題なかったです。バリアさえ剥がせばノーナの超火力でゴリゴリ減らせるからね。

あるいは瞬突陣を他キャラに持たせ、AS ミストレ

アを含めたほうがより手早く倒せたかもしれません。まあどっちでもいいけど。負けない体制を作ることさえできれば勝てるのは2部期間中と同じですね。

## ▼オマケ：快樂殺人テラー（中クラスで強くないけど…）



3部登場後のアナデン戦闘は、基本原則として環境とオーラを確認すると良いですね。初めての事例では欠かさずチェックするようにしてました。忘れるたびに何度も見ます。そのうち覚えるでしょ？例えば、この幽霊は火属性攻撃

を当てると回避率が上がります。

他には、この幽霊に限らず、弱点攻撃を当てると逆上して攻撃力が大幅に上がるバウンティがけっこういます。そういう特徴を把握しておく。

するとやることはそんな多くないです。耐性でも何でもいいから徐々に削れば問題は出ない。

私の場合は冥 255 ノーナのおかげで大して時間かかりませんでした。

ていうか廃貿易船でエルピスポウの試し打ちしてたんです。実戦環境でやらないと意味ないからね。fear がいっぱいいる廃貿易船は武器のテストで便利に使ってました。

そしたらある時、バウンティ幽霊が出たんだよね！

これはノーナにとって良い射撃練習になると思ったのです（笑）

# マスター設定における3部ボス戦

～ どれも立派な強敵戦でした！ ～

## Afterword



ミナルカがいることでどれだけ有利になるかを私は知らないです。噂をちょっと耳にただけで。

案外そうでもないかもしれないし、ミナルカを活かし切るにはあっちもこっちも必要になるのかもしれない。

今回新キャラが引けなかったのは残念。でもそれは運だから仕方がない。問題はここから先です。

---

「ミナルカいなくて火力ワンパン撃破できない…」

「仕方がないから無理なく削っていききたいけど、それもできない…」

こうなるのが私の場合はマズいんだよ。これは、勝てないということでしょう？

次にどうなるかって、時期の早い遅いはあれど勝つための夢見をせざる得ないのです。

石を貯めては爆死を繰り返し、敵にはいつまでも勝てない。配布キャラの成長も鈍化します。

この状況を回避したいがゆえに、防御を助ける要素ばかり集めまくってます。その反面…

---

「ミナルカいなくて火力ワンパン撃破できない…」

「仕方がないから堅実に守りながら削っていこう。うーん…この敵は動きに無駄が出てしまって、時間かかったわー…」

という風にしたいんです。というか実際にそうした。

これなら勝つための夢見をしなくて済みますね。また次の機会もあるでしょう。

こうやって浮かせた石で何年間も配布キャラを育て続けてきたのが、私の時層なんです。

---

### 【結論】

敵の動きに対処できるようになれば、クロノス石の蓄積効率が上がります。

それがくっきりと浮き彫りになっているのが、3部のミナルカがクローズアップされた難易度設定&敵の仕様ですね。