

feinの風変わりなGrasta紀行

～ 生命硬玉ばかり狙っていたのに攻撃硬玉が余っちゃった… ～

■ はじめに

アナザーエデンの2部に登場したグラスタシステム。

キャラクターに装着することでその潜在的な力を覚醒するというものですが、戦闘面へ与える影響が極めて大きいため、これの収集過程について体験談でもまとめておきましょうか。

結論から述べれば、焦らずストーリーに従ってやっていけば大丈夫です。

全てが揃いきっていないなくても、大きな問題は発生しません。



■ feinのグラスタ遍歴

まず、私は下記のようにガルレアアナダンに通っていました。

1. 緑キー2本が必要でクロノス石を使うと高い。よってほぼ**自然回復+ツブラキーのみ**でした。
2. 自らの戦闘スタイルに合わせ、**常に生命や支援の硬玉を狙って**いました。欠片も生命や支援が出るところばかり優先です。
3. 宝箱エリアはほぼ行ってないです。**常にキラキラエリアのみ**。
4. キラキラアイテム等も余ることが分かっていたため、宿泊エリアが出現するたびに入って**余計な戦闘をカット**しちゃってました♪
5. Gitが黄金塊で余ることから、攻撃の欠片や結晶はいくらでも入手できる中位攻撃グラスタを**覚醒分解して対応**してました。これが欠片を集める最高効率の手段と私は判断しています。籠ったことはないですね…

このようなダラダラ周回の結果、下記のような結果を得ました。

- 上位攻撃グラスタを全て覚醒し、錬成まで終えても攻撃硬玉が余っており、もう入手しても**使い道がありません**。
- 生命と支援の硬玉も同じ状況ですが、アナデンのアップデは「攻撃力要素が先。防御力要素が後」であることから、急ぎでない生命&支援グラスタの覚醒は差し控えるようにしています。
- 現代ガルレアばかり集中的に通っていたわけでもないのに、2020年10月14日時点ですでにアザミの天が240もあります。ガリュも100を超えていたかな…シェリーヌも50近くあったと思う。

feinの風変わりなGrasta紀行

～ 生命硬玉ばかり狙っていたのに攻撃硬玉が余っちゃった… ～

■ 各時代におけるGrasta分布とその特徴

例えば HP 最大時強化<弓>がどこで得られるか等の細かい情報は攻略サイトがまとめてくれているので、プレイヤー側が網羅資料を作る必要はないでしょう。

紙面都合もありますし大雑把な概略に留めます。

それに…これから何か緩和などの変化がまたある可能性もありますから。

現代ガルレア大陸



得られる硬玉： ほぼ攻撃のみ

交換できる限定Grasta： 主に上位攻撃Grasta
無制限で得られるGrasta： 中位、低位の属性（無属性）攻撃Grasta。中位、低位の生命Grasta

報酬枠： 中位属性攻撃Grastaと中位生命Grasta。及び攻撃硬玉

分かりにくい部分： テスタメント、サブ移動時状態異常回復はこの中位、低位生命Grastaを錬成して作成します

古代ガルレア大陸



得られる硬玉： 攻撃、生命、支援

交換できる限定Grasta： 上位の攻撃、生命、支援Grasta

無制限で得られるGrasta： 中位毒ペイン攻撃Grasta。低位生命Grasta。中位、低位の支援Grasta

報酬枠： 中位毒ペイン攻撃Grasta。中位支援

Grasta

分かりにくい部分： 各種デバフ耐性はこの中位支援Grastaを錬成して作成します。

feinの風変わりなGrasta紀行

～ 生命硬玉ばかり狙っていたのに攻撃硬玉が余っちゃった… ～

未来ガルレア大陸



得られる硬玉: 攻撃、生命、支援

報酬枠: 中位毒ペイン攻撃グラスタ。中位属性攻撃グラスタ。各種グラスタ錬成アイテム

ここで入手できるものは主にグラスタを錬成するアイテムです。**注意事項**を列記します。

- ・粘れば報酬枠で全て錬成アイテムが揃う
- ・もらえるのは錬成アイテムであってグラスタ

本体は中位のもの。

要するに未来ガルレアアナダンは現代と古代をある程度こなしてからでないと、あまり恩恵がないということです。

焦らず現代と古代のガルレアアナダンでグラスタ本体を集めてから未来に向かってもよろしいかと思いますよ？



■ あとがき



おそらく、このようなガルレア周回手法を取っていた时空は私だけではないかしら？

万が一この手法を東方実装時から続けていたのが本当に私だけだったとしたら、この実証データは唯一無二のものとなります。

非常に特徴的と思われるのが、獲得しにくい生命硬玉を狙い続け、挙句の果てに自然回復キーに依存していたにも関わらず、攻撃硬玉&欠片ともに真っ先に余ったというところです。

私はラクしたかっただけなのかも？

私の戦闘スタイルで重要な部分だけしかやらず、攻撃グラスタに関する主体的な努力をしませんでした。

だって火力ばかりインフレしてるから有難みも感じないし、モチベーションも上がらなかったのです…

「いや別にそこまで頑張らずとも、水流の力だけで十分に勝てるよね…」みたいな？

どうしようもない怠慢プレイヤーだったわけですね（笑）