

テストメントとデバフ耐性 100%のグラスタとは ～ 生命と支援のグラスタを錬成して 「ループ攻略」をバージョンアップします！ ～

Introduction —

他でも少し触れていますが、改めてチェックしていきます。

先に結論かつ重要なポイントから記述します。

- **テストメントグラスタ**は、マリエルのオーロラフォースやイスカの神速の旋律などのバフを、チェンジする時に後衛キャラへ引き継ぐことができる。よって味方の守備力と攻撃力を向上させる立ち回りが飛躍的に作りやすくなった。
- **デバフ耐性 100%グラスタ**は、敵から来る多くのデバフを 100%防ぐ。よって味方の守備力を向上させる立ち回りが飛躍的に作りやすくなった。



効果が分かりやすく馴染み深い古参キャラであるため、本レポートではマリエルのオーロラフォースとイスカの神速の旋律を例に出して記述していきましょう。ベルトランなんかもいいかも。

Comparison —

次に、これまでと比較してみましょう。

テストメントの比較

今まで

— 後衛にいるキャラを前衛に上げたところ、敵から攻撃されて倒された —

これを解決するには味方全員の速度を考えながら、オーロラフォースが後衛にもかかるようにループを考える必要がありました。

— 後衛にいるキャラを前衛に上げたけど、いまいち火力が足りなかった —

これを解決するには味方全員の速度を考えながら、神速の旋律が後衛にもかかるようにループを考える必要がありました。

テストメントとデバフ耐性 100%のグスタとは

～ 生命と支援のグスタを錬成して

「ループ攻略」をバージョンアップします！ ～

これから

— 後衛にいるキャラを前衛に上げて、倒されない —

オーロラフォースは後衛に作用しませんが、それを受けた前衛キャラが後衛キャラへ全属性耐性バフを引き継いだからです。

— 後衛にいるキャラを前衛に上げて、期待通りの火力が出る —

これもオーロラフォースとまったく同じ理屈です。イスカの神速の旋律を後衛のアタッカーへ引き継ぐことができるからです。

デバフ耐性の比較

今まで

— 敵から累積デバフを受け続けるとオーロラフォースで耐えられないから、火力で押し切るしかない！ —

これを解決するには敵の行動パターンをはじめ様々なことを考慮したループを考える必要がありました。だから赤殿中が強敵だったのです。

— 敵から腕力・知性・速度デバフを受けるとループが崩れてしまうから、火力で押し切るしかない！ —

これは実際にループを組んだ経験がないとピンとこないかもしれません。

分かりやすく言うと、マリエルが速度デバフされてしまうとオーロラフォースや回復が間に合わなくなり、彼女に期待していた動きが阻害されてしまいます。知性デバフなんかもっと分かりやすいですね。

これから

— 敵から累積デバフを受け続けても防げるから、火力が出なくても倒せる！ —

累積デバフは名の通りデバフの効果が累積していきます。多少はオーロラフォースで耐えられても、何度も累積されてデバフの効果が上昇した場合、次第に耐えがたいほど味方の防御力が落ちてしまうのです。

でもはじめからデバフを防げるなら累積されても問題はありません。

テストメントとデバフ耐性 100%のグラスタとは

～ 生命と支援のグラスタを錬成して

「ループ攻略」をバージョンアップします！ ～

— 敵から腕力・知性・速度デバフを受けてもループが崩れないから、火力が出なくても倒せる！ —

マリエルが速度デバフされても効かないため、オーロラフォースや回復が間に合うということです。彼女に期待していた動きが阻害されません。

Explanation —

上記に挙げてきた例はとても単純化されたものです。実際にはもっといろいろあります。



このように、テストメントとデバフ耐性のグラスタというのはループ攻略を考える上で極めて有利に働くのです。

言い換えると、無理にキャラ・グラスタ・装備を揃えてこちらの攻撃力を上げなくても、勝てる可能性が大幅に上昇したということです。

もっとも、今までも勝てましたが…

ちなみにテストメントグラスタに関しては火力を上げるために活用することができますよね。

私の無貌戦なんかイスカの神速の旋律をテストメントで引き継いでいます。

それは転じて、ループ攻略をしている中でも基礎火力を上げやすくなっているということですよ。私は過度な長期戦も苦手ですから、こういう側面もありがたいと思っています。

加えて、デバフ耐性グラスタは「物理耐性・属性耐性・腕力速度知性」とある程度のラインナップが揃っていることもポイント高いですね。

これから先どのような敵が登場するか分かりませんが、★5 でリリースを持つキャラが存在しない問題もひとまず解決と見てよさそうかな？

でも、あくまで代用品という感覚も拭えないですね。

じゃあ★5 でリリースを持つキャラが存在しない理由ってなんですかね？

テストメントとデバフ耐性 100%のグラスタとは ～ 生命と支援のグラスタを錬成して 「ループ攻略」をバージョンアップします！ ～

★column★ 高速周回したほうが良い？



ある程度は速いほうが楽だよね。
でも、光速である必要はないよ？
うんうん（笑）
アナデンで厳しいのは強敵戦だけですから。

そうそう、期間限定コンテンツもないよ？
これで結論としても十分だけど…

なんでここでいきなり周回を語るかと言うと・・・

その目的がキャラ強化だからですよ。

そしてテストメント&デバフ耐性グラスタは周回によって入手でき、強敵戦で有効だからです。

さて、私はこの異様な火力インフレの中で、あの赤殿中でさえクレルヴォとガリアードを用いてループ撃破するような人間です。AS ユナを引いたにも関わらず。

そういう志向の人間から言わせるとですね。

高速周回の技法を考えるより、**敵の動きを観察して攻略できるかどうか考えるほうが先だ**と思うんですけど？ いかがですか？

目的も曖昧なままでガムシヤラに周回しても無駄が出ます。

その強化した武器や集めたグラスタ、どこで使うんですか？

アナデンの周回ってさほどシビアなものを求められていないんです。

少なくとも私は推しキャラの天冥上げくらいしかやってないよ（笑）

（このコラムだけ別ページにしたの、後々役に立つかも・・・？）

テストメントとデバフ耐性 100%のグラスタとは
～ 生命と支援のグラスタを錬成して
「ループ攻略」をバージョンアップします！ ～

Preparation —

準備は単純ですから、ついでに私の運用とその理由も記載しておきます。

テストメントのグラスタ

準備：

- 現代ガルレア大陸で入手できる MP 治癒力（低位生命グラスタ）を潜在鉱石で錬成する。
- 現代ガルレア大陸で入手できる HP 回復力（中位生命グラスタ）を潜在鉱石で錬成する。

運用例とその理由：

私は今のところ、MP 治癒力を錬成して使っています。ハイプリエステスのサナテオコルムナが登場して以来、HP 回復力の出番が減っているからです。

また、MP 治癒力はテストメント以外にほぼ使い道もないため、現代ガルレア大陸でしか入手できず他に役割もある HP 回復力を浪費（復元鉱石含め）しないためです。

一応 MP 回復量は上がるので、その程度で十分ループが組めることが多いでしょうし。

デバフ耐性のグラスタ

準備：

古代ガルレア大陸で入手できる各種デバフ耐性を潜在鉱石で錬成する。

運用例とその理由：

デバフ耐性グラスタは錬成しないと使いものになりませんと考えて良いです。

運用も何もなく、入手したら錬成する。これが既定の1セットです。

それにしても…デバフ耐性グラスタはなぜ、「運が悪いとデバフを受ける」ような無意味な仕様だったのでしょうかね？

テストメントとデバフ耐性 100%のグラスタとは ～ 生命と支援のグラスタを錬成して 「ループ攻略」をバージョンアップします！ ～

Conclude —

これらの要素を考えると、従来の「ループ攻略らしいループ」というのは必要なくなった？

そういう表現も可能ではありますね。

これまでの旧ループ攻略ではなく、テストメントとデバフ耐性を用いた新ループ攻略へのバージョンアップなのですから。



速度事故でオーロラフォースが漏れてしまい誰かが倒れるなんてよくありましたが、今後はいかようにもできそうです。

累積デバフを避けながら戦う工夫も私はやっていたんですが、もはやそれをする必要がありません。

だからと言って従来型のループがシステム的な意味で使用禁止になったわけではない…なので、組み合わせると良いのかもね？

その場の敵と自分の時空状況に応じて、良さそうなカスタマイズなり防御策を施せるようになったわけですから。

生命グラスタのテストメントと支援グラスタのデバフ耐性は大きな変化です。

しかし、必ずしも全員に装備させる必要性もないでしょうね。

テストメントとデバフ耐性 100%のグラスタとは
～ 生命と支援のグラスタを錬成して
「ループ攻略」をバージョンアップします！ ～

Afterword —



この火力だけが異様にインフレしていながら目立った強敵もない中で、私をもっとも注視してきたポイントは…

「敵の動きに対応できないから、火力で押し切るしかない！」

という文脈です。

それって要するに夢見キャラとグラスタを揃えろってことじゃん。ぶっちゃけ見えてるんだよね。

代表例が、古代八妖最強の「赤殿中」でしょう。

その動きの特徴からループを組むのが難しく敵のHPも高かった。

おまけに当時は攻撃力のみが上昇する火力インフレの最盛期であったのではないのでしょうか。だからこそ、私は実況 Tweet しながら、ZONE 縛りのループ攻略を用いて、その場で赤殿中を倒したんだけどね。

そういうの一度やってみたかったのです。

赤殿中だけでなく全ての古代八妖をそうやって倒したのですが。

VC グラスタまで登場し、私自身にとってもベストタイミングであったと思っています。

以前から機会を狙っていましたが、古代八妖は格好のターゲットでしたね…

あんな機会+あんなベストな敵はもう二度と来ないと思います（笑）

しかし…今にして思うと赤殿中が固定行動だから良かったよね。

あれがランダムだったら…でもそんな異時層の話をしてても意味ないか♪