

開眼ガリュ編の報告レポート

～ 竜が展開する ZONE に対抗する安定ループ ～

【 Evidence Image 】



【 Member 】

左記のパーティーは一例に過ぎません。重要なのはキャラがいるかどうかではなくて、敵に合わせて味方を動かすことだと私は思ってます。

【 Subject 】

アナフォゲージの蓄積状況に戦々恐々とする必要は全くないと思います。火力か運かという戦闘ではありません。

【 Weapons and armor 】

いつもどおりです。私はたまたまグラティアイギスが+10 ですが、これが決め手ではありません。異境武器がないとできない立ち回りを前提にするのではなく、いま公平に与えられている装備でどうにかできないか。これを考えていきたいです。

【 Evidence Label 】



【 Assessment 】

何より素晴らしいのは HP ストッパーです！

敵の多彩な動きを思う存分楽しめるバトルになりますよね！

でも、何もこれを達成するには HP ストッパーでなくても良いと思うのです。

ZONE の種類も今後増えるでしょうし、敵の属性や攻撃パターン次第では、味方の火力を抑え込まれるような激戦も今後は期待できるということです。

やっぱり一度しかないバトルは、徹底的に、真っ向勝負で、正面衝突したいです♪

今回の「開眼ガリュ編」はそういった意味でも素晴らしい高難易度コンテンツでした！！

開眼ガリユ編の報告レポート

～ 竜が展開する ZONE に対抗する安定ループ ～

次は具体的な攻略についてです。

ラディカを入れているのは言うまでもなく、マナのメフィストフェレスを使っており、かつ火の ZONE があるからです。

ラディカがどのカードを引いても良いようにループを作れば良いだけですから、彼女は弱いキャラではありません。2 ターンかけてデバフ等を準備しても良いしね。

もっとも重要なのは「ディストラクト・フレイム」への対応です。

火の ZONE があり、知性バフがかかり、なおかつこちらに火デバフがかかっていることで大きな被害を受けてしまいます。

マナでバフを消し、セティーや AS マイティーで知性デバフをかけ、かつオーロラフォースやアクアウォールで守れば、受けるダメージも 1000 以下に抑えることができます。



★基礎的な立ち回り > VC 研究から派生

ZONE を恐れず、基礎的な VC やスキルの使い分けを徹底すれば大丈夫です。でも、確かに AS ユナがいれば簡単に倒せそうな気もしましたね・・・。ZONE の効果でアナザーフォースゲージの貯まり方にも変化が見られますが、安定した立ち回りを実現していれば、数ターン短縮できるかどうかと

いった側面は問題になりません。

- ・ 毒ダメージ=ロゼッタ
- ・ 火の ZONE=AS ユナ
- ・ クリティカルしか効かない=デュナリス

もちろんそれでも良いですし、彼らは適正キャラです。いるに越したことはないでしょう。

でも、彼らがいなければ勝てないのでしょうか？

それは違います。

物理か魔法かを良く見て、毒をくらった味方は無理せず下げ、敵が猛攻をかけてくる直前のバフデバフに対抗し、こちらも VC に対抗しましょう。

開眼ガリュ編の報告レポート

～ 竜が展開する ZONE に対抗する安定ループ ～



★ヒーラーの動き > ヒーラー研究から派生

毒ダメージのケアと属性防壁が主たる役割となりました。

回復は極力ハイプリエステスの VC で足りるように行動すれば、長期戦にも十分耐えることができます。

一方、他ヒーラーで行くなら素直に状態異常回復を添えてあげると良いですね。

例えばユナなどで毒ダメージをケアすれば戦いやすいです。

私の場合は今回の敵の毒ダメージを見てロゼッタ特権の可能性有りと考え、敢えて**状態異常に立ち回りで対処する**手法を採用しました。

顕現マイティー戦と同じで十分に達成可能です。



★特に注目すべきバフデバフ

マナなどの持続型腕力デバフを使うと立ち回りを考えやすいです。

この敵での AS マイティーの役割は、VC による知性デバフとアクアウォールによる守備です。

もっとも危険なのは敵が火属性全体魔法を打つ直前にバフをかけ、かつこちらに火デバフがかかっていること。

これに加えて毒ダメージがあることが立ち回りを困難にしています。

しかし、子夜のサンドリヨンで相手のバフを解除しつつ、それから知性デバフをかけ、さらにオーロラフォースとアクアウォールを張れるように速度調整をしておけば十分に守り切れま



開眼ガリュ編の報告レポート

～ 竜が展開する ZONE に対抗する安定ループ ～



★運任せの戦闘をしないために > 速度事故でやり直しを防ぐ

アナデンの戦闘で恐ろしいのは、速度事故があること。

詳しい計算式はアルティマニアに掲載されているので、良かったらどうぞ。ある程度は計算可能です。

とは言えそのようなことをせずとも速度事故を防ぐ工夫は下記のようにすれば簡単にできます。

- 速度事故が発生しないよう、バフデバフで速度差をつける立ち回りを展開する（これが基本かな？）
- そもそも速度事故を前提として、事故が起きても問題ないように立ち回りを組み立てる（これが一番お勧めかも）
- 速度事故が発生しないよう、装備やバッジでキャラ間の速度差を設定する（装備を整えるのに時間がかかるのでお勧めできません。）

今回の敵に限って言えば、火属性全体魔法攻撃の直前にぴったりと味方全員が息を合わせて動くことができれば、運や火力に頼らずとも、確実に勝つことができます。

ゆえに、ZONE によるアナザーフォースゲージの様相について、今回の戦闘では気にしませんでした。

でも AS ユナがいれば短期決戦も可能なのかもしれませんがね？

【 “Run around” or “Loop” 】

パーティー編成も自由ですし、省略します。

これはマナのスキルを表現した書式見本です。

MP-90%1t, H+PG. 35%bf3t, AP+H (MP10)

P. 35%df+M. 35%bf (field) 3t

M. 35%df+P. 35%bf (field) 3t

MPS. 35%bf (field) 3t, RE. bdf+WESF. 25%df3t



開眼ガリユ編の報告レポート

～ 竜が展開する ZONE に対抗する安定ループ ～

※こちらはアナザーダンジョン特化のコーナー。別紙扱いとなる。

【 efficiency 】 アナダンを回るときに効率の良い手法などがあれば記載。	【 data 】 Git や経験値等、特筆すべきデータがあれば記載。
【 "purpose" or "plan" 】 天冥上げや武器強化等、目的や計画を記載。	
【 On the way 】 道中効率化は優先順位が低いため、最下層へ。 特筆すべき内容があれば記載。	