

# ウクアージを ZONE を用いたループで撃破する！

## ～ 強敵の HP ストッパーを意識した持続ループ構築 ～

### 【 Evidence Image 】



### 【 Member 】

赤殿中よりぜんぜんループが組みやすいです。割合ダメージと固定ダメージが続くため、ここで休む余裕があります。

### 【 Subject 】

敵の攻撃力は非常に高いです。どうしても無理ならキャラを揃えて火力を出すのがお勧めです。

### 【 Weapons and armor 】

特筆すべきことはないですが…

敢えて語るなら、ウクアージの速度に対抗する必要はないです。異境武器はどれも素晴らしい性能ではありますが、+10になるまで周回するよりループ組んでさっさと倒してしまうほうが私の趣味に合います♪

もっとも、急ぐ必要さえありませんが（笑）

重要なのはアイテムがもらえる八妖のような強敵と私は考えますしね。

### 【 Evidence Label 】



ウクアージはループ攻略の象徴のような側面がありますが、私個人としては複雑なことをしていません。以前と比べて配布キャラも豊富になり、★4 やコピペまで昇格している今、あまりに過度な長期戦を避けたかったというニーズもありますね。ZONE を用いたループを試す貴重な機会でもあります。

さて、肝心の立ち回りですが…

1 ターン目の単発打撃はブリアーとベルトランで防ぎ、続くターンは攻撃しながらどこかでハイプリエステスによる回復を行います。

それから最後の全体物理をガリアードのジャンプでかわしつつ、改めてベルトランやブリアー、ZONE のキャラを上げるだけです。

ちなみにゲージを貯める手段はウクアージの ZONE に合わせた属性攻撃のグラスタを使えば簡単です。

あまり単調でもアレですから、Lv170 の最終戦に関してはラディカの VC で魔法を防ぎ、かつマナの味方にも及ぶ知性デバフのケアを行う立ち回りに変更しています。

# ウクアージを ZONE を用いたループで撃破する！

## ～ 強敵の HP ストッパーを意識した持続ループ構築 ～

### 【 Assessment 】

ウクアージ戦における主なコンセプトは下記のとおりです。

- 自分が敵の動きに対処できるか試すため、火力ワンパンしない。
- ZONE を用いてループが組めるか試すが、半日近くかかるような極端な長期戦は避ける。
- ここでも「攻撃型の異境武器」が必須かどうか試す。
- ブリアーとベルトランのペアが現実的に運用可能かどうか試す。

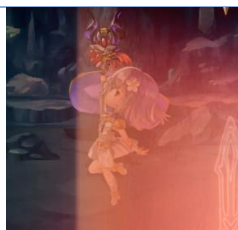
まず、火力検証だけなら再戦できない敵を相手にせずともナグシャムの遊具にある砂袋や丸太で十分です。

最近では HP ストッパーが付いた強敵が増えてきたため、仮にウクアージに HP ストッパーが付いていても勝てるように戦略を組んでみました。

昔から私が行っている手法とあまり変わりませんが、もともと私はインフレ期間中の夢見を抑制しているため、**火力を出すためのキャラが揃っていません (笑)**

何かあっても良いように攻撃グラスタだけは収集していますが、**必然的に強敵戦は全てループによる撃破が大前提**となります (\*^^)v

VC グラスタも早く整えたいですし、このスタイルは現状の火力インフレが続きそして支障が出ない限り、変更する予定はありません。



### ★基礎的な立ち回り > VC 研究から派生

すでに記載した背景やコンセプトを満たすようにループした結果として随所に掲載してあるようなパーティーとなりました。

**将来的なリスクとして懸念される HP ストッパー**等の予行演習も兼ねた ZONE を用いたループが成功したのはもちろん、ウクアージに先制する必

要のあるポイントもなかったため異境武器は必須ではありません。

今回のウクアージ戦の場合はブリアーとベルトランが確定先制のスキルを持つため、基本原則としてこちらの速度調整は味方側の行動順のみ。

そして味方側の行動順の制御はループの基礎です。

これにてコンセプトが満たせることは早い段階で容易に確認できたため、Lv170 の最終戦だけは攻撃的なループを組む方針へ変更したのです。

# ウクアージを ZONE を用いたループで撃破する！

## ～ 強敵の HP ストッパーを意識した持続ループ構築 ～



### ★ヒーラーの動き > ヒーラー研究から派生

ハイプリエステスが彼女らしいヒーラーとしての貢献を見せてくれました。やはり、安定しますね。最高のヒーラーです！

VC で回復し、サナテオコルムナで前衛後衛回復を行います。

このマリエルの安定性があればこそ、こちらが有利な ZONE 展開中にアナフォを打ちつつ隙をカバーする立ち回りが実現しています。

ZONE で守備を固めるループを作っていた都合上、オーロラフォースは使っていません。

また、すでに真 VC グラスタを装着しているため、ウクアージの知性デバフを受けてもループを維持できるだけの回復量は保証されています。



### ★特に注目すべきバフデバフ

ウクアージ Lv170 の風全体魔法攻撃の場合、ベルトランは「AS ガリユの火 ZONE + AS ガリユのバーニングシールド + マナのクイーンオブハート + ラディカ VC による全属性耐性 30%バフ + 風属性耐性バッジ」を組み合わせると 1200 前後の被害に抑えることができました。

ここまでバフデバフを重ねても 1000 以上の被害が出るというのは、相当な威力を持っていると私は考えます。

しかし、アナフォ込みのループを実施したサイクルを含めて 2 ターンまで守ることができれば、あとは簡単。

ハイプリエステスを上げながら他キャラはウクアージの張った ZONE の属性に合わせて攻撃するだけでゲージがどんどん溜まり、特に Lv170 に至ってはギリギリまでラディカがフロントに居座り攻撃を続けることができたわけです。



### ★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

AS ロキドの踏ん張るで運ゲーするのは好みに合わないので、「単体物理→（各属性の）全体魔法攻撃」に対処する手段を考えました。

そもそも最後の全体物理はガリアードでかわしてしまうのですから、この最初の 2 ターンさえ守り切れれば勝てるわけです。

ウクアージ Lv170 に関しては防御に有利な ZONE が火であったことと、ベルトランとブリアーのペアによる運ゲー回避検証も終えていたことから、ラディカに参戦していただきました。

ラディカは真・黒炎の魔竜の ZONE なし 100%撃破ループにもぴったり適合しましたね。



# ウクアージを ZONE を用いたループで撃破する！

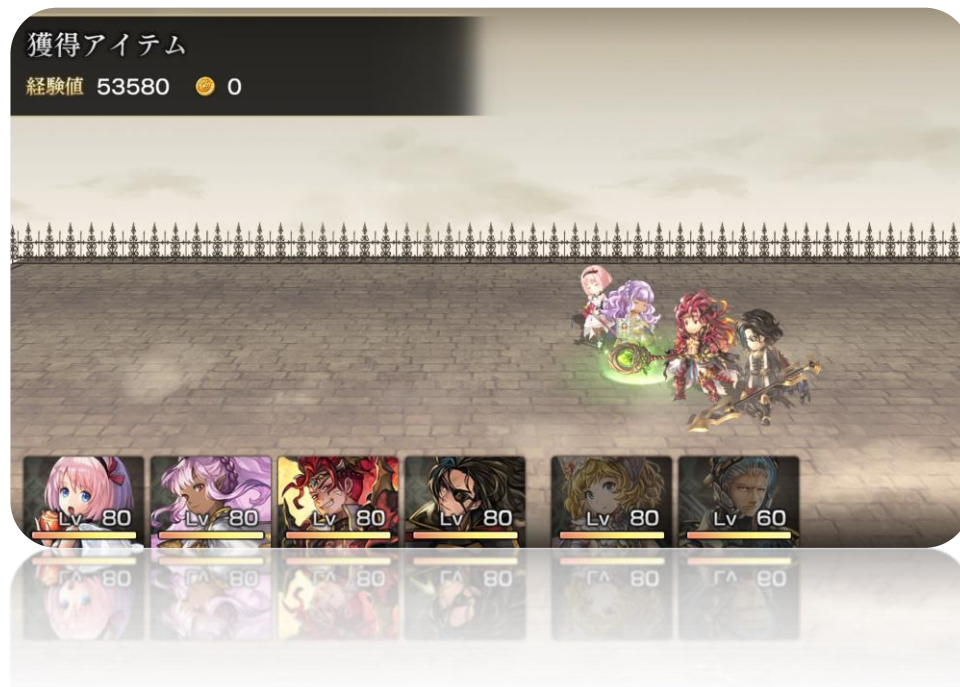
## ～ 強敵の HP ストッパーを意識した持続ループ構築 ～

VC 証を装着したラディカが最後に動いて VC をかけることの意義は極めて大きく、下記のような立ち回りが生まれました。

- 全属性耐性バフを AS ガリユ、マナ、ベルトランにかける。
- 知性バフを AS ガリユにかけ、クイーンオブハードでデバフされた知性をケアする。

**最初のウクアージパンチを運ゲーにしない**ために重要なのは、覚醒済み顕現武器を持ったベルトランの HP 管理です。

ハイプリエステスのサナテオコルムナ等であらかじめ回復しておくことはもちろんですが、ウクアージの「単体物理→（各属性の）全体魔法攻撃」を耐えられないとループが成立しません。注意していたのはこのくらいでしょうか？



### 【“Run around” or “Loop”】

ベルトランとブリアーがいる以上、さまざまループが可能です。赤殿中ほど細かい動きも要求されないため、ループの詳細記載は割愛します。

**「その時空によって最適解は異なり、効率面さえアプデによって変わり続ける」**

わけですから、私の攻略手法も正しいとは言いきれません。



# ウクアージを ZONE を用いたループで撃破する！

## ～ 強敵の HP ストッパーを意識した持続ループ構築 ～

※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。

<b>【 efficiency 】</b> 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。	<b>【 data 】</b> Git や経験値等、特筆すべきデータがあれば記載。
<b>【 “purpose” or “plan” 】</b> 天冥上げや武器強化等、目的や計画を記載。	
<b>【 On the way 】</b> 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。	