

4層



注意

風天候が出ていると、ギアの感知範囲が異常に広がる。
時間に余裕あれば、天候消えるのを待つのが得策
左図の青○で囲ったギア10匹をリンクさせずに釣り、1分以内に倒さないとデジョンされてします。

10匹全部倒せないと、
・4層のノックが出来ない
・ボスを弱体化せられず、苦戦必死
になるので、釣りは慎重に。

- ① 上記の注意点を踏まえて、最初のギア3 次の部屋のギア2をやる
・マチマチ+ヘイスト切らさないように
・赤も氷精霊で削る
・ギアは突弱点なので、槍や短剣が有効！
- ② 戦車1+ギア5の大部屋は、戦車だけやる。
シーフさんの見せ場！
2-1 念のために、シーフさんにマンボマンボ
2-2 シーフ絶対回避後、戦車およびギア5匹に絡まれる。
2-3 モンクが戦車だけ抜く→ 北側の通路で戦闘
2-4 シーフ以外で戦車をやる
2-5 シーフは絡まれ後、ギア5匹をつれて道に戻り、ギア2の小部屋とギア3の小部屋間の通路ぐらいまで行く
2-6 トンズラ使って北上し、皆と合流
→ 大部屋つく前にタゲが切れる

戦車はディスチャージ(麻痺)の回復は気をつける

戦車の正面に立つのは一人だけ(残りは横)で、前方範囲を複数で受けないように注意する程度

- ④ 戦車終わったら北上し、ギア2 ギア3の小部屋をそれぞれリンクしないように殲滅(①と同様の注意点)
- ⑤ ノックやる場合は扉NPC調べる
やらない場合はゴールへ

5層



まずホーミングミサイルを抑えることが最重要。この技を抑えるには、盾が敵の正面に立たないことが第1です。敵は近接位置でタゲを取る分には正面を向いてこないで、盾はタゲを取ったら即座に相手の横に位置を換えれば、ホーミングを抑えることが可能です。ただし、時々相手はターゲットの方向を向いてくるので、このときは盾が移動して方向を修正する必要があります。バインドの際は必ず解除また、もう1つの発動条件として、TP100を上回っている状態でターゲットが移動すると、その相手に向けて必ず正面を向き、ホーミングミサイルを撃つという挙動があります。従って、盾からタゲを取ることは最低限にし、またWSなどを撃つ場合は、相手のWS発動直後を狙うことがとても重要です。

これさえ守れば、ホーミングミサイルを完封することが理論上可能となります。3割を超えるとTP100になるとアビを撃ってきます。(3割を切っても法則は守られる模様。)回復はきっちりとして下さい。(特にパラナ、イレース重要)

DA多めなのでケアルも早めに。

・使用アビリティ

ディフュージョンレイ

前方扇状範囲攻撃、空蟬全消失。

イナーシャストリーム

前方範囲空蟬全消費(魔法ダメージ)350前後

バインド付加

ディスチャージ

敵中心範囲空蟬全消費(魔法ダメージ)400前後

麻痺付加

固有WSホーミングミサイル

ヘイト減少付きの範囲瀕死攻撃。空蟬消失せず。ターゲットが正面に居るときのみ使用。

ホーミングミサイルは、4層のワープするGearを倒した数により、どちらのタイプを使うかが決定されます。1体も倒さなければ通常の瀕死ダメージですが、10体全て倒すと全てのホーミングミサイルが固定ダメージとなるようです。多く倒せば倒すほど、固定ダメージとなるホーミングを撃つ可能性が高まります。

氷弱点、雷強耐性

スロウ○ エレジー○ レクイエム△ パライズ△ スタン△

影縫い◎ グラビデ× バインド× 毒(ディセパメント)○

精霊弱体(コールドウェーブ=フロスト)C デーモンアロー→攻撃力ダウン○

アシッドボルト→防御力ダウン○ ブラッディボルト→ほとんど吸えない。

■弱体

バイオ、スロウ、ポイズン、エレジー は入れる。(Lv80ならレクイエムも○?)

■戦闘

盾1(忍・ナ・モ)+アタッカ1人で2人だけで殴るようにする。

残り3割ぐらいの後半はモ1人がよさそう。

4層ギアを10体殲滅で弱体成功時は正面に立ってホーミングミサイル誘発する→パラナ・イレースが不要になるので楽

盾はボスのWS構えが見えたら空蟬1詠唱開始で丁度よさそう。それ以外の場面に空蟬2

■強化

歌はマチ・メヌ

学者の範囲スキンやアクアベールもよさげ?

■回復

MP効率を考え、序盤はケアルガ系での回復推奨。ただし、ホーミングミサイル後は、

ヘイト減少があるので、低ヘイトなケアル3・ケアル5で回復

4層ギアを10体の殲滅が失敗時はボスの側面で戦う。

よって、イナーシャストリーム→イレースにてバインド回復

パラナについても担当決めて敏速に。