

ストーリー上のネタバレにつき注意

- DISC1

ナムル・ニラム
鷲の巣
地獄門

- DISC2

六拠点戦

- 第一拠点
- 第二拠点
- 第三拠点
- 第四拠点
- 第五拠点
- 第六拠点
- 全拠点制圧後

ケーニヒスドルフ
聖平原
スリート・アイドル
ラストバトル

- クエストボス

神と呼ばれしもの

- EXモンスター

サイクロプス量産型
イグナイト、スリート、ブリッツ、レイディアント・アイドル
神に仕えし者
ロスト・レムナント

DISC1

ナムル・ニラム

DROP：レムナントの破片・成就のベルト・ルーンソード・水晶ドクロ

例によってモラルを高めに維持して最終的にはMAXに持って行くように戦うと落としやすい。

HPに余裕を持っていけで回復するとモラルが回復するが

とにかくHPを回復しただけで回復するとロックアップを解除することになるためレイドロックを受けてモラルが激減する。
モラル回復

- HPに余裕を持っていけ
- マルチキャスト
- クリティカルディフェンス・クリティカルオフense

モラル低下

- ロックアップ解除
- 瀕死

モラルとドロップの関連性は未確定なので、気休め程度に

鷲の巣

最初はボス無視で雑魚に集中する。ゲイ・ボルグを出せば雑魚は確実に全滅できる。

ゲストユニオンのクジンシー隊は自己回復もする為、良い仲間になってくれる。
火力は雀の涙だが二隊は引き付けてくれる。

ロエアスとカスタネアは両方が健在だと強烈な合体攻撃(直線状)を使う為、片方ずつ集中攻撃で倒す。
ロエアスはHPが低いので1ユニオンが相手をして壁とし、カスタネアを残りユニオンで集中攻撃するべし。
ロエアスのスキルは連続攻撃(1000前後)、カスタネアのスキルは範囲攻撃(1人に300前後)とモラル上昇。
どちらかが倒されると残った方はオーバードライブ(1ターン攻撃・反撃行動5回)を使用してくる。
カスタネアはマルチロック攻撃を5連続出すこともあるので総攻撃を仕掛けると反撃で手痛い被害を受ける。

敵の術士部隊はできるだけ早く消しておく事をおすすめしたい。「ブラックアウト」という合成術を繰り出されるとほぼ全員巻き込まれて、瀕死 カスタネアの範囲攻撃 死亡。
幸いHPは低いので直ぐに倒せる。

地獄門

サガシリーズでは御馴染み効果のアニメート(KOキャラを魅了状態で復活)が極悪の一言。

気付け薬のアイテムアーツは必須。

HPもかなり高い(10万以上)為長期戦になる。

地獄門のメイン攻撃は「レギュラー(ユニオン攻撃)」「ステイク(範囲攻撃)」あとはモラル上昇スキル

時々使うグレネード・インパクトはダメージが大きいので食らったらすぐさま回復を。

また、ターンの最初と最後に攻撃を行ってくるため、下手に絡むと一度に複数のユニオンを戦闘不能にされてしまう。

ラッシュは強制特殊コマンド2回でサイクロップス召喚。ほぼ鉄壁なので地獄門に突っ込ませて攻撃を引き受けて貰うべし。

地獄門攻略の絶対条件

- ・ 全ユニオンでアイテムアーツ「気付け薬」を使えるようにする

編成は3人編成×5隊で、それぞれの隊に気付け薬持ちを入れておく。

(アスラム兵リストしたから順番に見て行ってアーツも見て、気付け持ってる奴から雇う。)

- ・ 雑魚を倒すまで地獄門に触れない
- ・ サイクロップスは地獄門に向けて召還

地獄門の攻撃をすべてサイクロップスに向けられ雑魚討伐が楽になります。

- ・ 地獄門に攻撃する時は地獄門に触らない部隊を必ず作る

「側面に回りこむ」というコマンドが出ている小隊に全て任せる。

マルチロックの相手でも強制的にサイドアタックでき、範囲攻撃外。

この小隊は地獄門にノーダメで攻撃し続けられる。

(ついでにサイドアタックだから、士気補充ができる。

士気なくなると巨人が動かなくなるので補充が必要です。

あとの小隊は一発食らったら緊急回復系のコマンドで即マルチから離脱。

これだけでアニメート自体、食らう事が少なくなる。

死んでアニメートされたら即攻撃して無理やり回復

アニメート食らったら全員マルチロックから離脱しアニメートされた奴を殴る。

このとき「気付け」が使えるメンバー1名と「回復アーツ系」が使えるメンバー1名が1ユニオン内にいれば「魅惑状態から強制的に開放する」のコマンドが出るため、マルチロックから離脱できます。

コマンドを選択することでアニメート状態のユニオンは即死するが、その直後別メンバーが「気付け」で蘇生さらに回復アーツ持ってる別メンバーが即、回復アーツを使用するのでアニメート回復を1ターンでこなせる。

- 地獄門にパライズ・エージェントでパライズにする

パライズ効果は相手のファイティングアーツを封印します。

地獄門はパライズ・エージェントが有効。(パライズはResistしない)

- あとは運

水路の巨人とか、マルチロック時にうざい必殺技使ってきますけど、パライズでこれは封印しておくともめちゃ楽になります。

ブラスターがうざいときはサイレス・エージェントで術法を封印。

使い分けで。

うまくコマンドがでないときはタグを左右に振るとお目当てのコマンドが出ます。

インターセプト食らって士気をロスする可能性はある。

<地獄門まとめ>

パーティは3人×5ユニオンの編成で各ユニオンに気付け持ちを入れておく。BRは40くらいが目安といったところか？

まずはザコを一掃、その後はサイクロップスを地獄門とロックアップさせる。地獄門はこちらの攻撃時以外に、最初にロックアップ(マルチロックアップではない)したユニオンに攻撃してくる為、その攻撃をサイクロップスに受けてもらう。コマンドの関係で止むを得ずサイクロップスより先にロックアップしてしまったら、回復コマンドなどでできるだけ早く離脱させる。

上手くサイクロップスと地獄門の一対一に持ち込めたら攻撃を開始する。この時全ユニオンを突撃させないこと。常に1ユニオンは待機状態にさせておく。

3~4ユニオンを攻撃させれば1ユニオンがサイドアタックをする。一度サイドアタックを仕掛けたユニオンはロックアップを外さない限りずっとサイドアタックで一方向的に攻撃でき、かつ敵の範囲攻撃も食らわないため安定したダメージが期待できる。

他のユニオンはその後は回復重視でダメージを受けたらすぐに離脱、回復。これでアニメートも怖くない。ダメージはサイドアタックユニオンが確実に与えてくれる。

もし倒されてアニメートされたら他ユニオンで解放する。間違っても全軍突撃！なんてしないこと。範囲攻撃連発されて一瞬で大量アニメートされかねない。余り欲を出さずに、ゆっくり着実にダメージを与えていけばそれほど強敵ではない。

DISC2

六拠点戦

各拠点は拠点守備隊戦と七人衆戦の2連戦となる。

(途中セーブ不可のため七人衆戦で負けると拠点守備隊戦からやり直し)

また、最後に残した拠点の七人衆を倒すとサイクロップス戦へと突入。3連戦となる。

(もちろんこちらもセーブ不可)

倒しやすい七人衆を最後に残しておくとも楽かもしれない。

七人衆の手強さ・厄介さで言うなら

ヤング ルドーブ>>>>>ズイドウ ミルトン>>スニーヴァン

といった感じ。

ヤングはとにかく基礎攻撃力の高さ+「大喧嘩」が恐ろしい。

ルドーブは対象1ユニオンにカーズをかける「フィアー」、

1ユニオン対象の各種攻撃術法+全体攻撃の「ギャラクシー」の組み合わせが厄介。

ズイドウ・ミルトン以下はまあバトルランクを上げて回復と攻撃をきちんと考えて動くようにすればそう苦戦はしないだろう。

スニーヴァンはぶっちゃけ弱い。

はな・ひなは人にもよるらしいがバトルランクが高ければそんなに苦労はしない。

スニーヴァンは倒すだけなら簡単だがモラル大ダメージ攻撃を連発する

(モラル半分以下で戦闘終了すると忠義ドロップ率がかなり低下する)

また、ひなはなで同時に忠義ドロップを狙うようなら

最後にするのはやめた方がいい

最大回復量が1000の「回復薬」では厳しくなってきました。確実に「回復の良薬」を使わせるために、キュアリーフを全部売却処分しておきましょう。回復のランクダウンが防げます。

第一拠点

BOSS：七人衆スニーヴァン、霸王軍スニーヴァン分隊

スニーヴァンは数ターン毎に「ヴェファーレ」で1ユニオンを攻撃してくる。

ダメージ幅は大体2000~3000ほど。

またHPが少なくなると全能力アップの「脅威」を使用する。

他の拠点と比べると比較的戦いやすい、HPは15万程度。

モラル低下のコンフューズを出来る限り発動させないためには

側面や背面攻撃をメインにすると良い

また、ブラックアウトなどを発動するとモラルを半分程度回復できるので

スニーヴァン1体しか残っていても与ダメを気にせずにモラルを回復するといい

スニーヴァンを倒すとレムナント「ブリューナク」を入手。

トルガルがウェポンアーツ「ヴェファーレ」を使えるようになる。

第二拠点

BOSS：七人衆ズイドウ、霸王軍ズイドウ分隊

他の七人衆と比べてHP・物理攻撃・物理防御が高め。HPは20万前後。

数ターン毎に使ってくる「ジャンイアントプレス」は範囲攻撃のため、

複数のユニオンを巻き込む可能性がある。

HPが少なくなると全能力アップの「脅威」を使用する。

ズイドウ自身が使ってくるファイティングアーツも強力なので、

1ユニオン4人以上の編成にしておくといい。

5人・5人・4人・4人の4ユニオンがオススメか。

ズイドウを倒すとレムナント「オブシダン」(LLサイズの剣・ヤマ専用)を入手。

第三拠点

BOSS：七人衆ルドーブ、霸王軍ルドーブ分隊

主に術法攻撃を使ってくるので陣形などで対策しておく。
というか対策しておかないとかなり危険、おすすめはヴァラーガード。
加えて高威力なボム系のアーツも使ってくるので分隊の術師系ユニオンから撃破すると良い。

ルドーブが使ってくる「ギャラクシー」は全体攻撃でダメージは大体1500~2000ほど。
さらに味方ユニオンをカーズ状態にする「フィアー」も非常に厄介なので、
各ユニオンに気付け薬、気付けの良薬が使えるユニットを忘れずに加えておこう。
HPが少なくなってくると全能力アップの「脅威」を使用する。
HPは15万程度。

ルドーブを倒すとレムナント「ハートエイク」（パグズ専用）を入手。
パグズに譲るとパグズがウェポンアーツ「メガロア」が使えるようになる。

第四拠点

BOSS：七人衆はな・ひな、霸王軍はな&ひな分隊

1ターン目以降3ターン毎に全体攻撃の「大乱れ雪月花【合咲】」を使ってくる。帯氷効果付きでダメージは大体2000前後。
はな・ひなのどちらかを倒すと使用しなくなる。

3人ユニットの魔術部隊はブラックアウトを使用してくるので初めに倒しておく。

はなが「リブート」（HP回復10万弱）や「サポート」（能力アップ）といった回復・能力アップ系のアーツ、
ひなが「絶対服従」（アニメート状態）や「挑発」（防御ダウン）といった補助系のアーツを使ってくる。
加えてはな・ひな共にどちらかが倒されると「オーバードライブ」（5回連続攻撃）を使用してくるので、
複数のユニオンでロックアップする際は要注意。

ひなの「絶対服従」はパーティが生存していても強制的にアニメート状態にされる。
召喚したレムナントまでアニメートされてしまうので、召喚したら必ずひなから倒すようにしよう。

はな・ひなを倒すとレムナント「月下美人」（Mサイズの刀・ミトラ専用）を入手。

・簡易攻略

回復優先で、はな・ひなにそれぞれに攻撃を分散させる。赤表示になったら同時に倒す。

第五拠点

BOSS：七人衆ヤング、霸王軍ヤング分隊

他の七人衆と比べるとユニークアーツの使用頻度が高い。
そのため常にHPは7~8割以上を保っておきたい所。
ほぼ毎ターン使ってくる「大喧嘩」は範囲攻撃のためロックアップされたユニオン以外にも被害が及ぶ可能性がある。
大体2000~3000ほどのダメージを受けるので各ユニオンに回復役を1人は加えておくようにしよう。
メディカルヒールが使えるユニットを入れておくと楽になる。HPは19万前後。
ブラックアウトなどを覚えておくか、初期段階にゲイ・ボルグ発動しておければ周りの敵を一掃できる。

HPが少なくなると全能力アップの「脅威」を使用する。
「大喧嘩」のダメージも増えるのでHPは満タンに近い状態を保ちたい。
しかし他のファイティングアーツ等は殆ど使っていないので、「大喧嘩」さえ対処できれば戦いやすい。

ヤングを倒すとレムナント「氷の剣」（Lサイズの剣・ミトラ専用）を入手。
両手持ちなのにダヴィッドが欲しがるので渡すかは良く考える事。
性能は申し分無いが、

簡易攻略

全員で一斉に攻撃しない。

第六拠点

BOSS：七人衆ミルトン、霸王軍ミルトン分隊

他の七人衆と違い一方的に攻撃してくるユニークアーツを使ってこないため、これだけでも非常に戦いやすい。むしろ周囲の分隊の方がボム系アーツやミスティックアーツ、回復系のアーツを使ってくるので厄介。まずは分隊を集中して撃破しよう。

ミルトンはHPが少なくなると5回連続攻撃+全ステータスアップの「気合」を使用する。1000前後のダメージ×5のため高確率で1ユニオン撃破されるので、1~2ユニオンは待機or回復させておくが良い。他にも「スタントラップ」(1ユニットピヨリ)や「瞑想」(INTアップ)などを使うが、「気合」にさえ注意すればかなり楽。

サイクロプス戦に備えてここを最後に残しておく方が良いかもしれない。

ミルトンを倒すとレムナント「ワンダーバングル」(プロクター専用)を入手。

全拠点制圧後

BOSS：サイクロプス(ゲイ・ボルグ装備)

最後に倒した七人衆と連戦になるため基本的に弱い七人衆を最後に残しておいたほうが良い。(拠点1や2)

HPが多く(25万以上)タフで、回避率も異常に高い。最初のターンから3ターン毎くらいのターン開始に全ユニオン攻撃であるゲイボルグを撃ってくる。回避もできダメージも1人300程度ではあるが、その後のユニオンの行動に注意。そのまま攻撃した場合の、アームウィップ(範囲)やカタストロフィ(1ユニオン)での反撃でユニオンが壊滅する恐れがある。基本回復メインで行動し、心配なら1ユニオンでも待機させていればあまり全滅する心配は無い。

むしろ勝利後のトレジャーが重要である。レムナントの破片(合成材料)、奇跡の指輪(知力15%・狙撃術法+5・氷撃+4)などなかなかいい物を確率(1/2くらい?)で落とすのでこれらのトレジャーが欲しい場合、やり直しを簡単にするために七人衆は弱いのを残しておくほうがよい。ちなみに奇跡の指輪は後にトレジャーで取得可能。

レムナントの破片も恐竜土偶もDLCの超古代遺跡で入手可能な模様。

ケーニヒスドルフ

Boss：アラ・メルビラーナ融合体、霸王軍精鋭部隊

ボス増援までは雑魚なのでサクッとこごう。なるべく早めに倒し、APを貯める。ボス増援後さらに術士部隊*4の増援があるので優先的に倒す。拠点を突破できるなら苦労はしないが、「トルネードチャージ」後に高確率で来る「大竜巻」に注意。範囲攻撃のため複数ユニオンが壊滅することもある。またこれまた範囲攻撃の「乱殺マニアクス」も2~3ターンごとに使ってくる。HPが低くなるとお決まりの「驚異」でステータスが上昇するので注意。

序盤でサイクロプス召喚できると盾になってくれる。

聖平原

とにかく敵の数が多い。倒しても倒しても次々と増援が来るので長期戦になる。
ゲイ・ボルグや禁忌術法で敵を一掃できるとかなり楽になる。
雑魚敵とはいえ、ボムやトラップが強力なので注意。
一番奥にいるドラゴンの部隊を撃破すれば勝利。

スリート・アイドル

おなじみアイドル、今度はタコ。
ユニオン&広範囲攻撃を多用するため厄介な相手。
周りのグラゴノスも地味にウザい。
ターン初めに使ってくる「酸性雨」（全体、帯酸）や、ターン最後の竜紋【渦】（範囲）で複数ユニオンに被害が出ることもあるため、常にHPはMAX近くを維持しておくとう安定する。
不安なら1ユニオンはリカバー待機。
ドロップするアイテムでバングル顔負けのアクセサリが作れる。

ラストバトル

Boss：ロエアス・カスタネア・（増援）霸王

ロエアスとカスタネアは鷲の巣と攻撃パターンはほぼ同じ(カスタネアは封印を使用してくる)
バトルランクをしっかりと上げてちゃんと味方キャラを育てていけばぶっちゃけ弱い。

ロエアス&カスタネア撃破後そのまま増援として霸王が登場。
バトル終了による自動回復が行われないまま連戦となり、
初めに必ず攻撃とフェイタルエクリプスでHP3000ほど減らされる。
HP・ステータス状態共に全ユニオン全ユニット万全の状態を保っておきたい。

霸王の攻撃手段

- 通常の「攻撃」...1000~1500
- 「エイベル衝撃波」...マルチロック攻撃 2000~2500
- 「一撃」...ユニット1名必ずKO またダメージが3000~3500
- 「ブラックアウト」...全体攻撃 2500~3000
- 「シポウルスポール」...全体攻撃 ポイズン・パライズ・サイレス状態にされる上2400~2800
- 「フェイタルエクリプス」...全体攻撃 2500~3000
- 「ホワイトアウト」...全体攻撃 2700~3500

また、ストーリー分岐によっても使ってくる技が増える可能性あり？

- 「契約解放」

: ロブオーメンを召喚（ロブオーメン未回収）
: ナムル・ニラムを召還（ナムル・ニラム未回収）

- 「封印」

: クエスト「焦心苦慮」の結果パアルークからプリムスラースが奪われている？

- 「アビスゲート」

: クエスト「憎悪の果てに」をクリアしメルフィナからブルーエルフが奪われている？

- 「トウテツ」

：バルテロッサからトウテツが奪われている状態？（トウテツは「太古の血戦」未解決で消失）

- ・「デルタペトラ」

：ロイオティアからエメス・タグが消失している状態？（エメス・タグは「炎の乱」未解決で消失）

通常攻撃すらも非常に強力で、攻撃一発で1400ほどのダメージを受け、弱いユニットならば即死したりもする。
「一撃」は通常攻撃がさらに凶悪になった感じの技。これも大ダメージを受けた上に1ユニット即死の可能性あり。
また、範囲攻撃の「エイベル衝撃波」も運が悪いと一発で1ユニオン壊滅の恐れがある。
禁忌術法各種も、HPが低いと一瞬で全滅する危険があるため、なるべくHPは満タンに保っておこう。

HPが減ってくると「鬼人」を使用しパワーアップ、

- ・「クリムゾンフレア」
- ・「武神の一撃」
- ・「断殺」
- ・「オーバードライブ」
- ・「フォトンフィールド」

も使用してくるようになる。

「クリムゾンフレア」「武神の一撃」は共に強力な範囲攻撃。
「断殺」は「一撃」がさらに強化された感じの技。これも即死の恐れあり。
パワーアップ技の「フォトンフィールド」は霸王自身の回避率を大幅にアップさせる技。
クリティカルトリガーを成功させないとともに攻撃が当たらなくなる。

「封印」と「デルタ・ペトラ」はカスタネアも使用する。
他にも使って来る技があるかも。追記求む。

また、全てのクエストを解決してから挑むと霸王が超パワーアップするらしい。
（この状態の霸王を倒すと秘密の実績が解除される）

真の力を解放した霸王のHP 80万程度。(BR97で85万確認)
ロエアスとカスタネア戦で、十分APを貯めます。霸王は「鬼人」から攻撃がさらにきつくなるのでWA連発して鬼人を使用する前に、瀕死にしとくと楽です。
真・霸王の強さはBRに依存します。(BR126で強化される報告あり。他のBR情報求む。)

クエストボス

神と呼ばれしもの

イリーナ復帰後～ウンデルパルトへ入るまでのバアルーク期間限定ボスクエスト。
HPは30万以上でBRによって変動する。(BR90でもBR112でも40万程度。この辺りが上限かも?)
BR80でHP320000(ダメージ321237与えたら倒せた)
BR90以上でも安定して倒すのは難しいが手数を稼ぎつつラッシュ、ダヴィッド
トルガル、エミーのユニークアーツが3回以上発動すれば勝つチャンスはある。
他にケイドモンが神威突を覚えていれば、この技単体で5万ほど与えることができる。
ボルソンが物理タイプならこちら神威突が使い、8万ほど与える事ができる。
ユニークと違い、行動リストに上がる頻度が高いところも便利。

どうしても勝てないようなら、超古代遺跡などで素材を稼ぎつつBRを100以上にし、武器を最大まで強くすると楽に倒せるようになる。

アスラム兵も武器が強くなればかなり強くなるので、時間はかかるが地道に育てた方がかえって早いかもしれない。

シポウルスポールの状態異常はワンダーバングルを装備したプロクターで回避できるので回復担当ユニオンには組み込むべし。

もしくは、ユニオン内に希望の魔除けを装備したキャラが二人以上いれば、影響を受ける前にバステは消え去る。
ハンドのKO判定はキャラを鍛えてHPを上げる事で回避できる。
ユニークアーツに頼る場合どうしても運次第になるので、何度も挑戦することを前提で臨もう。
ちなみにユニークアーツを選んだユニオンはドッジが発動しやすくなるので是非活用しよう。

ターン終了時の行動

1ターン ガルゾール・アレゴリー 全体にダメージ+炎

2ターン ブラックアウト

3ターン ホワイトアウト

4ターン シボウルスポール 全体にダメージ+沈黙+麻痺+毒

5ターン 剣ノ雨 1人あたり500前後の全体ダメージ

6ターン ガルゾール・アレゴリー

7~9ターン ブラックアウト、ホワイトアウト、剣ノ雨、生命の泉、何もしてこない、をランダム?

10ターン ゲームオーバー

デザートランスを基本に、回復用ユニオン1、攻撃用ユニオン3で編成。

HP3000を超えられれば、生命の泉を使われぬ限り倒せる。

ポイントは、1ターンで全ユニオンの通常のファイティングアーツのみ(無論ミスティックでも可)で50000のダメージを与える事、そうすれば安定して倒せる。

ゲストは余力があれば回復しておいた方が壁になって良い。

決め手は「なんとしても救い出せ」を回復ユニオンや他のコマンドが弱かったユニオンで使う。

これは通常攻撃をしつつ複数ユニオンを回復出来る事があるので、積極的に使おう。

「急いでHP回復だ!」も同様に使える。

百花で10万越えのダメージが期待出来るなら、7~8ターン目に一回出るだけで倒せる。

EXモンスター

サイクロプス量産型

実際にBR96で攻略した戦法の記載です。

実際使ったユニオンはDEF110以上でHPは5000位の2ユニオンです。

2、4、5ユニオンでやってこれが一番楽でしたので書きます。

ユニオンは2ユニオン特殊形態を使います ユニオン攻略お勧めでどうぞ

サイクロプスはターンの始めに単独行動として全体攻撃の「ゲイ・ボルグ」を使って来る事が多く、常に「ゲイ・ボルグによるダメージ」+「サイクロプスの通常行動によるダメージ」を耐え切れるだけのHPを用意しておかないといきなり全滅する恐れがあります。

サイクロプスの攻撃は常に1500ダメージ+追撃のプラスアルファだと思って下さい。

なのでなるべくHPはMAXに近い状態を保ちましょう。

どうせ毎ターン最低1ユニオンはレイドロックで戦うハメになるので、

「強制ロックアップ解除の回復行動」「ロックアップしない回復行動」「リカバーに控えておけ」

毎ターン延々とこれらを選んでおけば常に高いHPを保つことが出来るかと思えます。

立ち位置が良ければなのでしょうけどゲイ・ボルグが何故か1ユニオンに当たらない状態にもなったりします。

イグナイト、スリート、ブリッツ、レイディアント・アイドル

BR110で撃破。50ターン程掛かりました。

陣形はリフレクトデルタ

ユニオン数は3

1ユニオン目 ラッシュ(術)、ダヴィッド、アスラム兵(HP&術防高い人)×3

HP4,600程

2 ユニオン目 エミー、ボルゾン、アスラム兵(HP&術防高い人)×3

HP5,500程

3 ユニオン目 ケイドモン、グレウス、アスラム兵(HP&術防高い人)×3

HP5,303程

イグナイト・アイドル

ロックアップ相手には炎系の攻撃(ユニット単体1,500~)と物理(ユニット全体2,500)がメイン。
ターン最後に全体攻撃の竜紋【炎】を行ってきます。

スリート・アイドル

イグナイト・アイドルを倒すとそのままリーンフォースで出てきて、
そのまま全体攻撃(酸)を行ってきますのでイグナイト・アイドルを倒す時に注意。
ロックアップ相手には物理攻撃(ユニット単体2,000~)、ターン最初は酸性雨【酸】と最後に竜紋【酸】を行ってきます。
正直こいつが一番辛かったです……。

ブリッツ・アイドル、レイディアント・アイドル

ハンタークローで単体KO有り(KOじゃない時は2,000~)、滅多になかったですが通常攻撃、
レイディアントが一番頻りにカーズを使ってきました。
レポート等で完全復活したユニオンをロックアップさせたらほぼカーズしてきました。
ターン最後に全体攻撃竜紋【雷】(2,000~)してきます。

簡易攻略とか、お役に立てられれば。

基本1ユニオンにロックアップさせておいて、(物攻のユニオンが理想)

残ったユニオンは「状態回復しておけ」や「××アーツで緊急回復！」で自ユニオンを回復。

自ユニオンのHPが減っている時に味方ユニオンが倒れている時には「救助しろ！」で

味方ユニオンを救助した後、待機しているユニットが自ユニオンを回復する事があります

(自分はほぼ100%回復してくれました)ので、ガンガン救助しましょう。

カーズ掛かったユニオンにレポート撃つのが勿体ないしそんな余裕もなかったので

カーズ受けたユニオンにはHP残量関係なく『全力で攻撃しろ!』や『状況を覆せ!』を選んで行きました。

モラルが自然と減っているので『状況を覆せ!』(神威突等が出やすい?)を選びやすいかと思います。

レイディアントとはとにかく堅いので、神威突やユニークアーツで攻めていきましょう。

召喚レムナントが呼べるなら呼びましょう。数ターン盾になって貰えます。

神に仕えし者

BR76で攻略

使ったユニオンは1ユニオンのみ、HP7000以上が理想(6000代後半でも可能)

イエーガーなどの高HPキャラがオススメ

陣形はドラグーンストライクLv3

ターン終了時のプレス(全直撃で3500~4000・1ユニオンなのでまず全員に当たる)に耐えることだけを考えた戦い方です

とにかく回復優先で、ユニークアーツが出ても無理はしないこと

百花繚乱キター 通常攻撃+プレスで死というパターンが稀によくある どちらですか?w

ただしタリスマンガードは積極的に使っていく(プレスは物理攻撃扱いの為無効化できる)

怖いのは捕食&帯石によるファンブルですが、イリーナがPTにいればそこその確率でディバインエコーを使ってくれます

ファンブルが起きたら諦めるのも一つの手

あとはひたすら殴るのみ

1ユニオンなのでブラックアウトを受けても大した被害にはなりません

途中で回復コマンドが出ずに死ぬこともあります、諦めず何度かトライすればそこそこ勝てます

ちなみに捕食で一人KOされたまま放置すると、ブレスのダメが減ってかなり安定します
二人KOされるまでは復活させないほうがいいかも

作戦その2：2ユニオン作戦

- ・リーダー5人で固めた攻撃ユニオンとイリーナをリーダーにした救助ユニオンを作ります。
- ・攻撃ユニオンで攻撃しつつ、回復と救助をしっかりと回しましょう。
- ・焦って攻撃を選んだりすると一気に崩れる事もあるので、じっくり攻めていきましょう。
- ・回復コマンドが出なくても諦めずに、2ユニオンでの行動を予測してコマンドを選べば乗り越える事も可能です。

作戦その3：3ユニオン作戦

- ・攻撃ユニオンを2つとイリーナをリーダーにした救助ユニオンを作ります。
- ・攻撃ユニオンを1ターンに付き、1ユニオンずつ当てることを念頭に攻撃します。
- ・この場合に基本的に攻撃ユニオンはまず間違いなく壊滅しますが、次のターンに待機していたもうひとつの攻撃ユニオンを当て、イリーナで攻撃部隊を復活させます。
- ・あとは以上を繰り返すだけです。ブレスの当たり所とブラック、ホワイトアウトが重なると死ぬ可能性がありますが、とにかく一部隊だけ当てることを心がければ大丈夫でしょう。(状態異常(ボルカノブレスの帯炎)を利用すると待機率が上がります)
- ・とりあえずBR61：攻(ラッシュ、ボルソン、ゴール、イェーガー)攻2(エミー)、イリーナで倒しました。

ロスト・レムナント

EXMモンスター、HP50万ほど、火力がなければ5ターン目最後に強制ゲームオーバーになる。
厄介な技は、生命の泉で体力全回復。

5ターン目にロストを使ったところ、ゲームオーバーにならずに済んだという報告有り
恐らく神と呼ばれしものにも流用可能

必要条件？

- ・WA習得者が、最低1人いて高確率ででる、かつ1発12万以上(陣形：ゾディアックフォールで強化して20万くらいを目指します、この陣形はアイドル4連戦で勝てばギルアドで入手できます)
- ・攻撃部隊のHPは、6000以上はほしいところ(回復役の手が回らなくなるのを防ぐ)。

準備

- ・WA習得済みリーダーを陣形：ゾディアックフォールに組み込む。APが高くなるように5人一杯がいい。

初期から育ててないとダメですが、WA覚えやすい&ダメ強い&高確率ででるキャラの個人的なお勧めは、ゲイドモン、トルガル、ボルソンあたりです。

- ・残りの部隊は、回復1部隊と攻撃1~2部隊。回復役は、メディカルヒールが必要。

攻撃部隊を1部隊にすると、WA部隊がlaidlockすることがある。

戦略

- ・WA部隊は、2~3ターン待機してAPをためる。4, 5ターン目でWAを使用し全力で叩き込む。

初ターンにセットアップでブルーポーションを使えば、APが2倍くらいの勢いでたまります。

攻撃役は、WA部隊をカバーするため毎ターン攻撃。

- ・回復役は、3ターンまではリカバーで待機。4、5ターンはひたすら攻撃。

3ターン目あたりで、生命の泉で回復されてもぎりおk。

4ターン目；WA（20万）+その他一斉攻撃（10万）

5ターン目；WA

BR125で攻略した時の詳細；

WA部隊 HP8500 ゾディアックフォール トルガル、物理攻撃系アスラム兵×4

攻撃部隊 HP7500 ゾディアックフォール リーダー×2、物理攻撃系アスラム兵×2 ターンあたり5万の火力

攻撃部隊 HP8500 ゾディアックフォール リーダー、物理攻撃系アスラム兵×4 ターンあたり4万の火力

回復部隊 HP4500 ミスティックウォール リーダー、術系アスラム兵

ハンドで、KOはありましたがユニオンが死ぬことはありませんでした。

WAに偏り視野の狭い攻略方法ですが、参考になればと思い掲載させていただきました。

名前:

コメント:

投稿

- ・アルバイトはじめました+ . (. .) . + <http://www.64n.co/> -- 俺だ (2012-01-05 17:44:40)
- ・なんつーか、ユニオン強くしすぎると倒した時にガッカリするぞ -- 名無しさん (2011-11-18 17:50:55)
- ・霸王の「一撃」って必ずこKOなの？
ならなかった . . . -- 名無しさん (2011-07-15 21:02:07)
- ・覚醒7人衆BR110
1:ラッシュ隊/三柱
ラッシュ・ゴール公・兵3(薬草2・ポーション1)
2:エミー隊/三柱
エミー・トルガル・兵3(薬草2・FA1)
3:イリーナ/ゾディアック
イリーナー人
4:バグズ/ゾディアック
バグズー人

三柱はロストレムナント撃破報酬なので、まだなら多分全ゾディアックでもいいのかも . . . ?

敵が二体同時に出てくる事を考え、4くらいのコメにあったアタッカーを二分割して衛生兵を増やしました
アタッカーはリーダーだけだとAP-Cが辛くWAが撃てなくなるのでお好みでアスラム兵を -- 次は神と真霸王だ . . . (2011-07-01 15:15:22)

- ・トリックスターLv.3 とにかく足が速い陣。
ラッシュ武器ドラグーンハチェット ATK104 DEF41 MYS83 MDEF41とめっちゃ弱い
選択コマンドは「攻撃しろ」でコンボつなぎ、最後の攻撃手が必ずWAになる
ウォーロックはダメージAPチャージ+5だから、ラッシュが攻撃すればAPがどんどん貯まっていく
ボルソンはロックアップせずひたすら回復とキュア。
シポウスくらったときは毒・サイレス・パライズ状態のままだが、回復薬でしのげた

-- 名無しさん (2011-06-30 22:35:06)

- トリックスターLv.3 HP7472 ATK204 DEF57 MYS184 MDEF57
ボルゾン1人ユニオンはHP1746 ATK220 DEF122 MYS206 MDEF44 ここがイタイ
ラッシュはウォーロックなのでカーズ、ハンドOKだが、グレウス、ケイドモン、トルガルとKOされ
ラッシュとエミーだけのときシポウスで受けたダメージ170くらいで笑えた

-- 名無しさん (2011-06-30 22:25:54)

- デミゴットBR125
ステカンはウォーロックのラッシュのみ、ラッシュが腕力一番という状態。
アークストリームの強化陣「トリックスターLv.3」ラッシュ、エミー、トルガル、グレウス、ケイドモン
もう1ユニオンは聖獣陣にボルゾン1人 ラッシュ終焉の石フラショナル(アニメート、シポウス対策)
- 名無しさん (2011-06-30 22:19:11)
- ロストレムナントBR110撃破
51の2隊構成です

1：ラッシュ隊/龍撃陣Lv3

ラッシュ・エミー・トルガル・ゴール公・ボルゾン

HP約7500 AP-C61

Atk255くらいありました

備考：ラッシュは高級タタラ&祖皇帝盾 WA習得済み

2：イリーナ

単体ユニオン。とにかく高いAP-Cと高性能の救助で1隊を生かす。

アスラム兵入れてもいいが、防御が低くターンエンドの全体攻撃でイリーナ諸共死ぬ

よく育ってる救助兵がいるなら一体入れてもいいかも

多分コンポーネント売ってクリアランスローション封印すると安定する(メディヒと比べて回復量少ないから)

戦法：とにかく1隊で殴って、イリーナで回復させる

怖いのはハンドの即死ですが、これは運でどうにかさせるしか・・・勝った時は誰も死ななかつたです

1ターン目で戦死者が出たらリセットしたほうがいいかも

後はとにかくUAとWAでごり押し。モラル真っ赤でしたが、4T目で撃破でした -- 次は神と真霸王だ・・・

(2011-06-30 21:40:10)

- 拠点攻め BR119まで上げて(上がっちゃって)拠点に行ったら、7人衆とのバトルは2ターン
(スニーヴァンは1ターン)だった。全員忠義の心3個ずつドロップした。 -- ただ今4周目 (2010-12-19 21:47:55)
- 強敵攻略に限らずWAを意図的に使っていくのであればバグズをボルゾン隊に組み込むのも一つの手かもしれません。
ボルゾン(AP14)バグズ(AP26)アスラム兵×3(各AP14)で合計APが丁度82になるので運がよければ1ターン
目からコマンドに『チャンス伺え』が出ます。
モラル等の要素のからみもありますが、結構いい確率で1ターン目からWAを決めてくれるでしょう(ボルゾンさん
のやる気次第ですが)
- 名無しさん (2010-10-18 22:40:24)
- もひとつ追加 WA覚えるまでは、何度挑戦してもゲームオーバーでした -- 名無しさん (2010-10-16 00:18:32)
- 書き忘れ追加 3ターンめにボルソンの神威突1回きまりました。そのあとのエミー側面攻撃でフィニッシュで
す。 -- 名無しさん (2010-10-16 00:11:11)
- ロストレムナント BR114で3ターン
1ゾディアックフォール HP3900ホーワングールとヒール持ちアスラム兵4(癒しの水狙い)
2デザートランス HP4700ラッシュとトルガル アスラム兵1(ラッシュのラバーソウルでAP溜めトルガ
ルのブーメラン狙い)
3ゾディアックフォール HP4880ボルゾンとアスラム兵2(リカバーと攻撃力要員)
4ゾディアックフォール HP3100エミーとアスラム兵1(百花繚乱狙い)
5ゾディアックフォール HP6400ケイドモンとアスラム兵4(神威突狙い)
1と3はリカバー待機、2突撃 4と5側面攻撃
5ケイドモン隊が敵のフェイタル受けHP残り26、3ボルゾン隊がりカバー
2ターンめにホークブーメランきまり、3ターンめのエミーの側面通常攻撃で敵沈みました

- アスラム兵が多いケイドモン隊が一番打たれ弱かったです -- 名無しさん (2010-10-15 23:51:22)
- ロストレムナントBR118で倒しました。
陣形はゾディアックフォールでトルガル、ボルソンのWAに頼る戦法になりましたが、これ以外で5ターン以内に倒すのは厳しいと思います。
ちなみにロストレムナントが3ターン目の最後に使ってくる生命の泉ですが、こちらからロックアップを外さなければ使ってこないようです（偶然かもしれませんが検証したほうがいいかと・・・）
上記の攻略記事は大変参考になりました。ありがとうございます。 -- 名無しさん (2010-10-15 22:06:26)
 - モラルが低すぎるといいコマンドでないカンジ。回復はゲスト優先されます。
（PC版はかなり改良されてて、ちゃんとイイ具合にリカバー入ります）
とにかく、モラル上昇するようにサイドアタックできるユニオン編成が「神」には有効かと...
-- 名無しさん (2010-10-12 22:30:18)
 - 神と呼ばれしもの・俺もコマンドがアホ過ぎるに泣いてます HP1000しかないのに状態回復のコマンドしかw
メディカルヒール使えば完全回復なのに何故かヒール使うし（APは足りてる）とにかくちゃんとコマンドがあればそんなに強くはないかと 自分の思った通りのコマンドさえ出れば -- 名無しさん (2010-10-12 20:35:38)
 - 普通の戦闘なら「HPに余裕を」ってコマンドがあるのに こいつとの戦闘では選択は全然でない 救済もゲストの救済とか とにかく神は理不尽すぎる w俺だけ ?? -- 神と呼ばれしもの (2010-10-12 19:07:19)
 - 神と呼ばれし者 BR100で4ターン。壊滅したエミー隊の救助が間に合わなかった。 -- 名無しさん (2010-10-04 21:26:51)
 - 地獄門バトル ラッシュに「あ～あぜ～んぜんやる気でねえ」と言われた...(HPに余裕持っていけ のコマンドばかり選択時) -- 名無しさん (2010-09-29 12:55:57)
 - ヤングさん20回連続で大喧嘩とかやめてください -- II (2010-09-18 10:07:24)
 - 真・霸王 BR106でHP872821倒しました。成長不足かぎりぎりでしたが、ボルソンの神威突でなんとかなりました。 -- 名無しさん (2010-06-18 23:52:51)
 - 神と呼ばれしもの、BR80にて8ターン撃破
ボルソー一味HP3788(4) エミー小隊HP3680(4) トルガル・ラッシュ小隊HP3637(4)
ケイドモンチームHP3878(3) イーガー派HP3980(3)
見ての通りゴリ押しです。バカ力×2 百花繚乱×1使用 -- 名無しさん (2010-04-04 22:39:39)
 - 神と呼ばれしもの、BR78のとき6ターンで撃破。
33万5500 与えたら倒せました。
ウェポンアーツ、エクストラアーツ未使用。
-- 名無しさん (2010-01-20 17:30:37)
 - 神と呼ばれしもの、BR75で8ターン撃破、327,358与えたら倒せました。
イリーナ回復陣3人 HP3035/トルガル・ラッシュ攻撃陣5人 HP5418/
ボルソン・ダヴィッド攻撃陣5人 HP5226/ エミー攻撃陣5人 HP4561 -- 名無しさん (2010-01-12 03:35:10)
 - 神と呼ばれしもの、BR100で8ターン撃破、エクスマキナ2発、ボルソンさん一人2万ダメ、エミー1.5万ダメ、回復で1ターン消費。
ホワイトアウト、剣の雨は未使用、モラルは終始優位。 -- 名無しさん (2009-11-27 15:15:08)
 - スイマセン勘違いでした -- 名無しさん (2009-05-28 17:49:44)
 - 神と呼ばれし者で「超古代遺跡などで素材を稼ぎつつBRを100以上にし」とありますが、この敵と戦う前に超古代遺跡へは行けないのでは? -- 名無しさん (2009-05-28 15:38:32)
 - 神と呼ばれし者はBR86でダメージ349807与えたら倒せました。 -- 名無しさん (2009-05-07 20:53:34)
 - カスターネアじゃなくてロエアスの間違いです。ごめんなさい。 -- 名無しさん (2009-04-12 17:24:21)
 - トウテツはカスターネアも使ってきます。 -- 名無しさん (2009-04-12 17:23:35)
 - ラスポスの霸王なんですが、2戦して2戦とも増援時のフェイタルエクリップスを使ってきました。 -- 名無しさん (2009-04-12 17:04:55)
 - アラ・メルビラーナの大竜巻はトルネードチャージ後、ダメージを多く与えていると怯むのか発動が遅れる。
所詮中に入っているのが小者のアイツだからか。逆に言えばダメージを与えられていないとそのターンの最後に使ってくる。 -- 名無しさん (2009-03-29 14:17:54)
 - アラ・メルビラーナ融合体が乱殺マニアクスを2～3ターンごとに使ってくると書いてあるが、ほぼ乱殺マニアクスしか使わないくらい連打なんだが... -- 名無しさん (2009-03-28 16:30:30)
 - アイテムアーツに気付け薬あるのに使ってくれませんか、なぜですか?教えてください -- 名無しさん (2009-03-22 16:08:37)
 - 七人衆に忠義の心があるなんてミルトンが終わるまで知らなかった。
全部欲しかったなー全部手に入った人いますかー?
-- 名無しさん (2009-03-16 21:51:16)
 - bhvcxnknjhdvsarjnbcczyhfdtybhllbvgyhcvvbyfrdzaaqwtgjpoppmjnb -- 名無しさん (2009-03-16 21:47:35)

- 名無しさん (2009-03-16 21:47:06)
- ひなはなで同時に忠義ドロップを狙うようなら
この文はつまりひなとはなの両方の忠義の心を狙うということですよね？
いまいち文の内容が分からなくて
はなの忠義の心ってありましたっけ？
-- 名無しさん (2009-03-14 03:44:11)
- 誰か青の剣の簡単な作り方を教えてください
-- 名無しさん (2009-03-12 16:27:23)
- 霸王を倒すときに緊張してやったら弱かった
-- 名無しさん (2009-03-12 16:25:46)
- 太古の血戦を難しいから後でクリアしようと思って見たら消えてた(T_T) -- 名無しさん (2009-03-12 16:24:04)
- ヤングの忠義の心のドロップ率は他の七人衆に比べて悪いみたいですね。
他は4、5回で手にいれたのですがヤングは20回やってもいまだ手に入りません。
何回かモラルゲージがほぼ最大でこちらが優勢の状態で勝つ事があったのですが
それにもかかわらず手にはいらなかったです -- 名無しさん (2009-02-22 02:50:19)
- ヨルゲンのまつわるものとは何ですか -- 誠 (2009-02-04 23:17:40)
- 第一拠点にて七人衆スニーヴァンを倒したのですが、「ブリュナーク」が出ませんでした。運が悪かっただけですかね・・・ -- 宵闇 (2009-01-19 02:22:58)
- 量産型、最後の二行は「ユニオン攻略お勤め」内のナンバーとあわせてるんじゃないかね。
ラスト一行については特に5.4番のユニオンについて述べてるんだらう
-- 名無しさん (2009-01-03 17:27:33)
- 解読できる形にしておきました。 -- 名無しさん (2009-01-01 22:03:27)
- サイクロップス量産型の攻略で「理由はわからんがゲイボルグが当たらない事がある」
ってのについてだけど、ユニークアーツやらを選択したユニが避けたんじゃないかな？もしやと思い試したら避けられたので。
違ってたらすまん -- 名無しさん (2008-12-30 15:29:03)
- EXモンスター「サイクロップス量産型」の攻略文が相当に解読困難だったので翻訳しておきました。
ただ、最後の二段落だけはどうしても解読できませんでした。 -- 名無しさん (2008-12-28 01:19:52)