

アーツコレクション - フェイズ

ミッション

| 番号 | 内容 | 番号 | 内容 |
|-----|--------------------|-----|--------------------|
| 001 | 敵10種類撃破 | 051 | 敵の残りHP3 |
| 002 | 戦闘50回 | 052 | 虫系撃破数300 |
| 003 | 武器攻撃オンリー撃破 | 053 | 敵の弱点部位を攻撃 |
| 004 | 最大ダメージ100 | 054 | 戦闘777回 |
| 005 | 地属性呪紋で弱点属性攻撃 | 055 | 怒り30回 |
| 006 | 虫系撃破100 | 056 | 最大ダメージ30000 |
| 007 | 呪紋オンリー撃破 | 057 | バーサーク2分継続 |
| 008 | 1戦闘に3回ボーナスボード入手 | 058 | 盗まれて取り逃がし |
| 009 | 敵の残HP9 | 059 | 一步も動かず勝利 |
| 010 | 毒状態の仲間を回復 | 060 | 闇属性呪紋で弱点属性攻撃 |
| 011 | 1人で10ヒット | 061 | ロックレイン8ヒット |
| 012 | 戦闘100回 | 062 | 5体同時にサイトアウト |
| 013 | 怒り10回 | 063 | 敵の残りHP2 |
| 014 | 最大ダメージ500 | 064 | 敵60種類撃破 |
| 015 | 密着攻撃で撃破 | 065 | 戦闘1000回 |
| 016 | 連続スタン成功2回 | 066 | 闘技場シングルバトル100勝 |
| 017 | 2体同時にサイトアウト | 067 | 最大ダメージ50000 |
| 018 | 5秒以内にアンチドート | 068 | 1戦闘中に5回ボーナスボード入手 |
| 019 | エネミーサーチ10回 | 069 | ワイズ重ねがけ4回 |
| 020 | ラッシュ中に10回クリティカルヒット | 070 | 1秒以内にアンチドート |
| 021 | 敵20種類撃破 | 071 | 敵の残りHP1 |
| 022 | 戦闘200回 | 072 | レイピア突き攻撃2000回 |
| 023 | 敵の残HP7 | 073 | 地属性攻撃を吸収 |
| 024 | 最大ダメージ1000 | 074 | パイルハンマーで撃破100 |
| 025 | 虫系撃破数200 | 075 | 戦闘1500回 |
| 026 | 連続スタン成功3回 | 076 | 怒り40回 |
| 027 | バーサーク状態で撃破 | 077 | 水属性攻撃を吸収 |
| 028 | アイスニードルで凍結 | 078 | 最大ダメージ70000 |
| 029 | 滞空時間合計30分 | 079 | 虫系撃破数500 |
| 030 | 3体同時にサイトアウト | 080 | ラッシュ中に50回クリティカルヒット |
| 031 | 敵の残りHP5 | 081 | 連続同種の敵撃破50回 |

| | | | |
|-----|-----------------|-----|------------------|
| 032 | 凍結破壊撃破 | 082 | 1人で30ヒット |
| 033 | 戦闘333回 | 083 | 闇属性攻撃を吸収 |
| 034 | 怒り20回 | 084 | 敵100種類撃破 |
| 035 | 最大ダメージ4000 | 085 | 戦闘2000回 |
| 036 | 闘技場シングルバトル20勝 | 086 | 闘技場シングルバトル200勝 |
| 037 | 連続スタン成功5回 | 087 | バーサクを5分継続 |
| 038 | 1戦闘に4回ボーナスボード入手 | 088 | リースライサーで撃破100 |
| 039 | 毒状態で勝利 | 089 | 呪紋オンリー撃破255回 |
| 040 | 1人で20ヒット | 090 | 1戦闘中に8回ボーナスボード入手 |
| 041 | レイピア突き攻撃1000回 | 091 | 闘技場シングルバトル50連勝 |
| 042 | 敵の残りHP4 | 092 | 敵130種類撃破 |
| 043 | 敵40種類撃破 | 093 | 戦闘3000回 |
| 044 | 戦闘500回 | 094 | 6体同時にサイトアウト |
| 045 | 水属性呪紋で弱点属性攻撃 | 095 | 一回の戦闘中に3回怒り発生 |
| 046 | 最大ダメージ10000 | 096 | 最大ダメージ99999 |
| 047 | 闘技場シングルバトル50勝 | 097 | 虫系撃破数999 |
| 048 | 連続スタン成功7回 | 098 | 自分のコピーを撃破 |
| 049 | 呪紋オンリー撃破100回 | 099 | レイピアで突き攻撃3000回 |
| 050 | 4体同時にサイトアウト | 100 | グリゴリ撃破数55 |

コレクションボーナス

| 内容 | 条件 |
|-------------|------|
| バトルボイス追加(1) | 30% |
| レベルキャップ解除 | 50% |
| バトルボイス追加(2) | 75% |
| CPボーナス | 100% |

アーツ取得方法

| 番号 | アーツ | 概要 | 楽だと思われる取得方法 |
|----|-----|----|-------------|
|----|-----|----|-------------|

| | | | |
|-----|----------------------|-----------------|---|
| 001 | 敵10種類 撃破 | 指定種類の敵 を撃破 | 黒鷲（フェイズでは戦えない）以外の153種類の敵のうち 130種類を撃破 期間限定の敵はグリゴリ6種、コカビエル・ビット、リザード ソルジャー、ワイズリザードマン、ドラゴンニュート、リザード コマンドー、カルディアノン・アナザーアースの雑魚12 種、ジェノミックビースト、ガーディアンビースト、サンド バード、ケイブガーダー、ファントムリーダー&ソルジャー、 不死なる龍の計30種類。このうち最低9種を倒さないと130種 類撃破は達成できない。 カルディアノンやアナザーアースの敵を逃すとかなり厳し くなる。 創生の使徒とサタナイルはED後に撃破した数が持ち越され ないが、彼らを撃破してギリギリ130種類に届く場合は取得 したアーツを保存できるので有効。 |
| 021 | 敵20種類 撃破 | | |
| 043 | 敵40種類 撃破 | | |
| 064 | 敵60種類 撃破 | | |
| 084 | 敵100種類 撃破 | | |
| 092 | 敵130種類 撃破 | | |
| 081 | 連続同種 の敵撃破 50回 | | ゲレルなどを分裂させて倒す 闘技場シングルで同じ相手を連続で指名 |
| 002 | 戦闘50回 | 規定回数戦闘 を開始する | カウントされるタイミングは操作できるようになった時 このためひたすら逃げれば回数は稼げる エッジ30000撃破のお供でもいい レイドアタックをするとステータス画面では戦闘した数 がカウントされてるが実際には1カウント？要確認 |
| 012 | 戦闘100回 | | |
| 022 | 戦闘200回 | | |
| 033 | 戦闘333回 | | |
| 044 | 戦闘500回 | | |
| 054 | 戦闘777回 | | |
| 065 | 戦闘1000 回 | | |
| 075 | 戦闘1500 回 | | |
| 085 | 戦闘2000 回 | | |
| 093 | 戦闘3000 回 | | |
| 003 | 武器攻撃 オンリー 撃破 | | |
| 007 | 呪紋オン リー撃破 | | |
| 049 | 呪紋オン リー撃破 100回 | | |
| 089 | 呪紋オン リー撃破 255回 | | |
| 015 | 密着攻撃 で撃破 | | |

| | | | |
|-----|-------------------|--|---|
| 032 | 凍結破壊 撃破 | | 闘技場シングルで凍らせて通常攻撃すればすぐにとれる |
| 074 | パイルハンマーで 撃破100 | | |
| 088 | リースライサー で撃破100 | | |
| 098 | 自分のコピーを撃破 | | |
| 100 | グリゴリ 撃破数55 | | <p>七星でサハリエル・ツヴァイ、タミエル・グラッジ、ドゥーム・バラキエルを撃破後、ガブリエを撃破して復活させるを繰り返す</p> <p>獲得が必然的に2周目になるため、ストーリー中のグリゴリ6種類、フェイズの「自分のコピー撃破」を獲得までの隠しダンジョンでのグリゴリ6種をフェイズで撃破した後に挑戦するのがレベルも装備も楽</p> <p>そこから上記の3種のグリゴリ撃破とガブリエ撃破を繰り返すこと14回 + 七星グリゴリ3種のどれか1種撃破で獲得</p> <p>もしくは七星マラソンを12回の後に、七星グリゴリ3種のどれか1種、ラスダンの創世の使徒を除く異空間以降のグリゴリ5種とサタナエルでも獲得可能</p> <p>高難易度クリアの実績も同時に狙っている場合は後の方が少しだけ楽</p> <p>通常攻撃特化の装備を作れば、プライド持ちなのでグリゴリ相手なら相手の属性耐性に関係なく、高難易度でもタイマンが張れるので他キャラで撃破なんてミスもない</p> |

| | | | |
|-----|--------------|-------------------------|--|
| 004 | 最大ダメージ100 | | |
| 014 | 最大ダメージ500 | | |
| 024 | 最大ダメージ1000 | | |
| 035 | 最大ダメージ4000 | | |
| 046 | 最大ダメージ10000 | | |
| 056 | 最大ダメージ30000 | | |
| 067 | 最大ダメージ50000 | | |
| 078 | 最大ダメージ70000 | | |
| 096 | 最大ダメージ99999 | | HPを99999にしてレムリックのドライアドにリスクー自爆ボム |
| 005 | 地属性呪紋で弱点属性攻撃 | 該当耐性がある程度 - の敵に該当呪紋を当てる | 闇弱点の敵はパージ神殿のガーディアンビースト、コカビエル/コカビィ、闘技場9位など 耐性がある程度 - になればどの敵でもいい 闘技場のチームバトルでアイテムをテクニカルにし、虫・虫・虫!の敵1体にアトリビュートブレイカーを2回当ててから該当呪紋を当てればいい |
| 045 | 水属性呪紋で弱点属性攻撃 | | |
| 060 | 闇属性呪紋で弱点属性攻撃 | | |
| 006 | 虫系撃破100 | | 闘技場チーム虫・虫・虫!でパイルハンマー、リープスライサー、呪紋オンリー撃破をまとめて |
| 025 | 虫系撃破数200 | | |
| 052 | 虫系撃破数300 | | |
| 079 | 虫系撃破数500 | | |
| 097 | 虫系撃破数999 | | |

| | | | |
|-----|------------------|-----------------------|--|
| 008 | 1戦闘に3回ボーナスボード入手 | | |
| 038 | 1戦闘に4回ボーナスボード入手 | | |
| 068 | 1戦闘中に5回ボーナスボード入手 | | |
| 090 | 1戦闘中に8回ボーナスボード入手 | | |
| 009 | 敵の残HP9 | | |
| 023 | 敵の残HP7 | | |
| 031 | 敵の残りHP5 | | |
| 042 | 敵の残りHP4 | フェイズの攻撃で敵のHPを指定数にする | ATK0武器でひたすら殴り続ける もしくは加入直後、虫相手に密着攻撃連打でそのうち取れる |
| 051 | 敵の残りHP3 | | |
| 063 | 敵の残りHP2 | | |
| 071 | 敵の残りHP1 | | |
| 010 | 毒状態の仲間を回復 | | 仲間が毒のときアンチドート(フェイズ本人以外) |
| 018 | 5秒以内にアンチドート | 毒状態になってから指定秒以内にアンチドート | 毒状態で戦闘開始 すぐ魔法 |
| 070 | 1秒以内にアンチドート | | 戦闘開始すぐアンチドートを他のキャラへかけ、すぐにそのキャラに変更してポイズンドリンクをタイミングを計って使い、すぐにフェイズに変更 |
| 011 | 1人で10ヒット | | |
| 040 | 1人で20ヒット | | 密着攻撃の繰り返し |
| 082 | 1人で30ヒット | | |

| | | | |
|-----|--------------------|--|---|
| 020 | ラッシュ中に10回クリティカルヒット | | 10回はともかく50回になると少し厳しい。スキル「クリティカル」が使えないのでファクターを大量に仕入れること、BEAT.B LANK20が必要となる。まずINT0武器を作り、闘技場チームバトル99位「虫・虫・虫！」と戦う。 |
| 080 | ラッシュ中に50回クリティカルヒット | | ラッシュを発動したら、敵の群れの中でリープスライサーをリンクコンボで連続発動させる。3~4回程繰り返し出せば50回アーツも楽に取得できる。バイオリズム診断機で発生率を上げるのも効果的。 |
| 041 | レイピア突き攻撃1000回 | | |
| 072 | レイピア突き攻撃2000回 | | ひたすら密着攻撃 |
| 099 | レイピア突き攻撃3000回 | | |
| 013 | 怒り10回 | | |
| 034 | 怒り20回 | | 仲間キャラを放置して戦闘不能になるのを待つ 復活させるの繰り返し |
| 055 | 怒り30回 | | ミュリアと違いスキル「レイジ」が使えないので根気が要る。 |
| 076 | 怒り40回 | | サラの戦闘不能の仲間を回復999回の方法でリーダーをフェイズにして放置しておけば楽 |
| 095 | 一回の戦闘中に3回怒り発生 | | フェイズに惚れ薬を投与で発生率アップ！ |
| 016 | 連続スタン成功2回 | | |
| 026 | 連続スタン成功3回 | | |
| 037 | 連続スタン成功5回 | | スタン爆弾を使用し成功したら逃げてセーブ |
| 048 | 連続スタン成功7回 | | |

| | | | |
|-----|---------------------|---------------------|-----------------------------|
| 017 | 2体同時に サイトア ウト | 要BEAT.S LANK17以上 | 闘技場チーム虫・虫・虫！が楽 |
| 030 | 3体同時に サイトア ウト | | |
| 050 | 4体同時に サイトア ウト | | |
| 062 | 5体同時に サイトア ウト | | |
| 094 | 6体同時に サイトア ウト | | |
| 019 | エネミー サーチ10 回 | | 同じ敵に繰り返してOK |
| 028 | アイス ニードル で凍結 | | |
| 061 | ロックレ イン8ヒッ ト | | 敵の集まっているところへロックレイン |
| 069 | ワイズ重 ねがけ4回 | | 1人にワイズを4回分重複させる |
| 029 | 滞空時間 合計30分 | | ひたすらジャンプ サラの項目にあるゴム固定でOK |
| 039 | 毒状態で 勝利 | | |
| 053 | 敵の弱点 部位を攻 撃 | | 最初のアルマロス相手にサイトアウト後、攻撃 |
| 058 | 盗まれて 取り逃が し | | スティールした敵を逃走させる |
| 059 | 一歩も動 かず勝利 | | メニュー魔法のみかまったく操作しない |

| | | | |
|-----|----------------|-----------------|--|
| 036 | 闘技場シングルバトル20勝 | | |
| 047 | 闘技場シングルバトル50勝 | | 1位を目指していればそのうち取れる |
| 066 | 闘技場シングルバトル100勝 | | |
| 086 | 闘技場シングルバトル200勝 | | |
| 091 | 闘技場シングルバトル50連勝 | | |
| 027 | バーサーク状態で撃破 | | 種割れトウガラシボトルを使った状態で撃破 |
| 057 | バーサーク2分継続 | | バーサークが切れる前にバーサークを掛けなおす 種割れトウガラシボトル6本 必要 |
| 087 | バーサーク5分継続 | | |
| 073 | 地属性攻撃を吸収 | 属性吸収装備で敵の呪紋を受ける | 防具にパイルハンマーを合成 |
| 077 | 水属性攻撃を吸収 | | 防具にフリージングインパクトを合成 |
| 083 | 闇属性攻撃を吸収 | | 防具にダークネスブレードを合成 |

情報提供

R 同時にサイトアウト補足:自分が敵にターゲットされていなければならない。なのでパーティーをフェイズだけにすれば楽に取れる。 - 2009-04-03 15:13:40

R 怒り系は2周目以降で個別エンディング無視でいいなら、初期からフェイズはエッジ大好きだからPAでひたすらエッジを好きになるように仕向けてエッジに装備でHP1にして死にまくってもらうのが多少時間短縮にはなる。もしくはエッジが感情値上昇アイテムがぶ飲みか(これも2周目以降でフェイズ残留させて、レプリカがあるとすごく楽だとは思う) - 2009-04-10 11:47:02

R 誰も見てないだろうけど報告。戦闘500回ってゲーム上表記されてるけど実際に取得するのは555回目のとき。設計ミスですね。 - 2009-05-13 16:04:10

R それってフェイズが戦闘参加している回数で555回目ってカウント？メニュー開いたときのエンカウント回数とかたとえフェイズが戦闘参加しててもレイドアタックは全部で1回とカウントされるらしいけど・・・ - 2009-05-13 18:52:52

R 上読み。ゲーム上の戦闘500回ってのが表記ミスってことだろ？実際の取得条件が555回ってだけで。 - 2009-05-14 17:02:02

R いや、意味はわかるけど、×3はアルマロス戦からわざわざ戦闘回数カウントしたり、レイドアタックとかを含めて回数を確認したりして、バグだという情報なのか疑問に思っただけ。ほんと、些細なことなだけどね - 2009-05-14 18:04:23

R 今更だけど、ステータス画面の戦闘回数のカウントは、実際は勝利回数で勝利すると1回増えるようになってる。レイドアタックになると仕切りなおされて、それも勝てばその分カウントは増える。だけど、フェイズのアーツの戦闘回数系は、最初の戦闘を開始した時の1回しかカウントしないので、そこでずれる。実際逃げまくれば、戦闘回数増やさずにアーツ取れるよ - 2010-01-21 17:15:51

R もっと簡単に言うと、ステータス画面のは敵シンボルを倒した数で、フェイズの戦闘回数系アーツは、通常画面から戦闘画面に切り替わった回数って事 - 2010-01-21 17:26:22

R 敵10種類撃破等はフェイズでとどめ？ - 2010-11-04 13:51:45

R 撃破だからフェイズで止め。ボスはスルーでもあつまる - 2010-11-05 16:26:12

R よっしゃフェイズ100達成 - 2011-01-28 22:10:11

R フェイズ100達成。ようやく正史メンバーでのやり込みに移動できます - 2011-03-21 00:31:15

R (!o!)オ!はやいなっ！ - 2011-05-01 23:14:43

R あれ、もしかして1周目だと敵130種類撃破のアーツ取れない？ずっとフェイズ操作してきたんだけどorz - 2011-05-02 21:14:37

R 兄貴、御勤め御苦労様でした - 2011-05-03 13:45:56

R フェイズが離脱する直前のデータを残しておいて、一度クリアしてからそのデータをロードして進めればフェイズ残せる - 2011-06-03 13:44:11

R 戦闘回数系はフェイズ死にっぱなしでもok? - 2011-08-31 09:09:49

ログは[こちら](#)