

世界樹の迷宮Ⅱ RTA

～諸王の聖杯～

文責：錦糸町民

ゲーム紹介

今年7月に世界樹の迷宮の最新作が出るということで世界樹の迷宮ⅡのRTAです。3DダンジョンRPGのゲームで非常に面白く、特に私はⅡが大好きでオススメしたいゲームNo.1です。さて、このゲームはキャラ育成の自由度が高く、多様なパーティーが組めるものの、こと火力に関して言えばカースメーカーに勝る者は無いと思います。という訳で、そのカースメーカーの火力を存分に発揮したRTAにするつもりです。また、独自に研究している乱数調整も取り入れていくつもりなので、「いかに邪道な進め方をするか」が裏のテーマかもしれません。

ルール

- ・カートリッジは予め「DATA INITIALIZE」により初期化しておきます。
- ・DSの電源投入時を開始、クリアデータセーブ完了のメッセージが表示された時点を終了とします。
- ・バージョンはバグ修正前の物を用います。(ブシドーの「月影」で腕縛りが起きる等のバグ使用可。)
- ・その他は一切の制限を設けません。

方針（職業編）

RTAで活躍する職業の役割について記述します。

・カースメーカー

「ペイントレード」は「自分の最大HPから現在のHPを引いた値に比例してダメージを与える技」。つまり、防御力無視でダメージを与えられるうえに、最大HPが上昇するアクセサリを装備する事により威力が上がる技です。最終的に1200から1300のダメージが与えられるようになります。状態異常技も強く、中盤までは「病毒の呪言（通称：毒。敵全体に毒付加）」を使えば雑魚敵が即死、しかもスキルのレベルを上げると耐性が無い相手に対して確実に毒が成功します。また、「恐れよ、我を（敵全体にテラー付加）」と「命ず、自ら滅せよ（テラー状態の敵は自分を攻撃し、そのターン中に他の行動ができなくなる）」を組み合わせれば相手に何もさせない事ができます。

・パラディン

防御についてはパラディンさえ居れば大丈夫です。一定レベル以上の「挑発」を使えば、確実に敵の攻撃を引き付けられるので、パラディンが相手の攻撃に耐えられるようにしておけばパーティーが壊滅する事はありません。当然のことですが、相手が単体攻撃を使ってくる場合に限ります。フォーンスキルの「完全防御」を使えば全ての攻撃を無効化できるのも強みです。防具については拾った物だけで最後まで戦えます。

・ダークハンター

相手を縛る時に使います。鞭を装備しているので、行動速度が非常に早いです。縛りの成功率ならカースメーカーの方が優秀なのですが、行動速度が遅くて敵より早く動けません。

・レンジャー

「警戒歩行」でエンカウント率が下げられ、採集要員としての活躍も期待できます。探索要員。

・ガンナー

「威嚇射撃」でFOEの動きを止めます。同じ効果の「眠りの鈴」を使うよりもロスが少ないです。

方針（ダンジョン攻略編）

各階層、各ボスについての攻略法について記述します。

・第一階層

この段階では低レベル故に強いスキルが無く苦勞します。そこで、レンジャーの「警戒歩行」を使い、できるだけ早く上の階へ向かってレベルを上げます。平均レベル7程度でもボスは倒せるのでレベル上げには時間をあまり使いません。必要なアイテムを集めるにも、都合の良い敵に出てきてもらうにも乱数次第なのでリセットの嵐になる可能性があります。もちろん、運が良ければすんなり欲しいアイテムが手に入るので、乱数調整は運が悪かった時の手段として、できるだけ使わないようにします。全ての階層で言える事ですが、世界樹の迷宮IIでは「！！ああと！！」の存在が不確定要素過ぎるので、採集を行う時はまめにセーブをします。

圧倒的に資金が不足するので、道中の宝箱も適宜回収していきます。特に、「火術の起動符」は600エンで売れるので必ず回収しておきます。大抵の場合、キマイラ戦での所持金が一桁になるはずですが。ちなみに、4Fでの宝箱回収に必要なだからという理由からソードマン唯一の出番があります。

・対キマイラ（HP：1400）

要注意技：そもそも行動させないので省略。

低レベル&簡単に手に入る装備で突撃したいのですが、こいつと長期戦をしていると他の敵が乱入してきます。引き寄せの鈴を用いて予め撃破しておく事も可能なのですが、各個撃破に割く時間が勿体無いので、短期決戦に持ち込みたいです。という訳で、フォーススキルに頼る事にしました。知恵のピアスでTECを強化したアルケミストが2人いれば瞬殺可能です。しかし、低レベル紙装甲で5Fの敵相手にフォーススキルを溜めるのは無理なので、5Fに1Fの敵を呼びましょう。都合の良い事に1Fの敵である針ネズミが出現する、「キューブゼラチン×2 針ネズミ×3」の敵出現パターンが存在するので利用します。アルケミスト中心のパーティーなので、属性攻撃に弱いキューブゼラチンの排除も簡単です。

・第二階層

キマイラ戦で得た経験値でカースメーカーに毒を覚えさせれば雑魚戦は苦勞しません。と、言いたい所ですが、警戒歩行を使えばそもそも敵に遭遇しません。キマイラを毒殺すると高額アイテムをドロップするので、それが目的です。カースメーカーの代名詞「ペイントレード」に必要な「命のベルト」に必要な素材も忘れずに回収すれば、フラグを考慮した最速ルートで駆け抜けるだけです。

・対炎の魔人 (HP：2100)

要注意技：狂気の咆哮 (全体に混乱付加)・悪夢の抱擁 (対象+その左右にダメージ)

キマイラを復活させてカースメーカーを育てます。世界樹Ⅱではボスの経験値が異常に高く、宿屋で日数を経過させるとボスが復活するので、経験値稼ぎに利用させてもらいます。また、ボス消失バグを用いて先に第三階層の樹軸の柱を起動させれば、後ろから奇襲して先制する事が可能です。「初ターンに毒をかける」「2 ターン目で必ず使われる『狂気の咆哮』で混乱しない」必要があるのですが、乱数調整で何とかします。あとは挑発でパラディンに攻撃を引き付けつつペイントレードで削りきれば勝てます。乱数調整については研究不足な面もあるので安定しませんが、2 ターン目までには毒をかけたいです。混乱さえしなければ、全ての攻撃はパラディンで受けきれるので問題ありません。パラディンの隣にいと「悪夢の抱擁」のとばっちりを受けるので、死んでもいいキャラを置きます。

・第三階層

水の花を集めるミッションが非常に面倒です。しかも、運上昇アクセサリの素材である「雪花石膏」がなかなか出ないので最悪諦めます。また、この階層には2回のボス戦があります。あとは警戒歩行で駆け抜けるだけだから他の階層と一緒に。と言いたい所ですが、やたらに回り道が多いので磁軸の柱を活用して街と頻りに往復するハメになります。途中で拾える「サーリット」と「ヒーターシールド」はパラディンの装備として最後まで活躍します。

・対エスパット (HP アーテリンデ：1900 ライシュッツ：1700)

要注意技 (アーテリンデ)：現世の舞踏 (対象+その左右にダメージ)・亡者の灰 (大ダメージ)

(ライシュッツ)：ハッピーショット (全体攻撃+状態異常付加)・他は単体攻撃

敵が2人なので、初ターンで敵より先に動いてどちらかを無力化しないと攻撃を捌ききれません。なので、行動速度の早いダークハンターを使ってライシュッツの腕を縛ります。次にアーテリンデを集中的に攻撃するのですが、かなり運が絡むので厳しいです。しかも、原因は目下調査中なのですが、敵が2人だと乱数調整が難しく、現段階では事実上不可能。ライシュッツが腕縛りが解けた直後に「ハッピーショット」を使ってきたら負け確定です。ちっともハッピーじゃないです。アーテリンデの攻撃は単体もしくはパラディンのいる列全体に対する攻撃なので、パラディンさえ生きていれば耐えら

れます。パラディンと同じ列にいる方についてはお気の毒ですが死んで頂きます。体力が減ってくると「描かれた花 (HP150 回復)」を使ってきますが、毒+「ペイントレード」の火力で圧倒できるため気にしないでいいです。アーテリンデさえ倒せばライシュツは腕縛りで無力化できるので楽勝でしょう。敵は1人故に1人あたりのHPは低めに設定されているため、そこまで難易度は高く無いですが、個人的にこいつらがラスボスだと思ってます。

・対スキュレー (HP：3100)

要注意技：クライソウル (連続攻撃の頭技)・子守唄 (全体に睡眠付加の頭技)・慈愛の抱擁 (低命中率の全体攻撃)

最初のターンで頭さえ縛れば、ほぼ負ける事はないでしょう。怖い技が頭技に偏っているためです。正直言って、先のエスバットの方が強いのではないのでしょうか。ただし、慈愛の抱擁で壊滅したら泣きます。この辺りから「ペイントレード」によるゴリ押しでボス戦が何とかかります。

・第四階層

この階層でやるべき事は特に無い上に、フラグを上手い事してルートを最適化すると恐ろしい早さでボスのところまで行けます。練習ではボスを倒すまでに20分かからなかった事も。消化試合。

・対ハルピュイア (HP：4000)

要注意技：金切り声 (全体に混乱付加、縛れない)・捕食の宴 (連続攻撃の脚技)

第二階層の樹軸の柱へ行く→帰るの動作だけでボス消失バグを起こせるので、炎の魔人戦と同じように次の階層へ行き後ろから先制します。このボスはスキュレーより若干HPが高いがそれ以上に防御力が低いので、通常プレイでもスキュレーより弱いと言われがちです。「ペイントレード」は防御力無視なので、ハルピュイアが紙装甲だった所で何も恩恵を受けませんが、この辺りでは「ペイントレード」の火力が既に洒落にならない程高くなっているため結局のところ強敵ではありません。攻撃の殆どは腕縛りで無効化できるが、全員が混乱する「金切り声」は防げなかったり、ここで使える縛りでは「捕食の宴」を封じれなかったりするので運が悪いと手こずる場合も。

・第五階層

ここも第三階層と同じように2回ボス戦&回り道が多いため苦勞します。しかも、「アクセラ」の素材を落とす「ブラックウィング」が全体攻撃を使ってくる上に毒で即死しなかったり、HP上昇アクセサリ「体力のベルト」の素材を落とす「ノヅチ」が全体頭縛りをしてきたりして辛いです。しかし、この2つが揃えばクリアしたも同然なので頑張ります。

・対ジャガーノート (HP : 4500)

要注意技：王者の爆進 (全体攻撃、使われたら負け)・完全破壊 (全体攻撃、使われたら負け)
ブン回し (対象+その左右にダメージ、使われたら負け)

全体攻撃が多い上に、縛れない技である「王者の爆進」が脅威です。1 ターン目をパラディンのフォーススキル「完全防御 (1 ターンの間全ての攻撃を無効化する)」を用いて、その隙にカースメーカー4人でテラーをかけます。テラーさえかければ「命ず、自ら滅せよ」等を用いて何もさせないことが可能です。「生命のベルト」さえあれば「ペイントレード」のダメージは 1000 を超えるので3ターン持ちこたえられれば勝ちです。余談ですが、縛りプレイではこいつのせいで詰むことが多いです。ジャガーノートは他のボスと違って、ダンジョンに入って直ぐに挑むことができません。よって、一度でも負けてしまうと大幅にロスが生じてしまうので安定させたいです。

・対オーバーロード第一形態 (HP : 5000)

要注意技：VOID1 (全体攻撃)・VOID2 (全体攻撃)

途中、アイテムで回復する猶予はあるものの連戦です。第一形態はカウンター技中心ですが、「ペイントレード」はカウンターされない技なので気にしないでいいです。初ターンで来る状態異常技に気をつけつつ「ペイントレード」を使っていけば全体攻撃が来る前に倒せます。HP が 50%を切ると行動パターンが変わりますが、その次のターンには勝利してしまうのであまり関係ありません。最後に、ここでアクセラを3つ使いパラディンをフォーススキルが使える状態にします。

・対オーバーロード第二形態 (HP : 8000)

要注意技：全体攻撃及びランダムターゲット複数回攻撃の技

ジャガーノート戦と同様の戦法で行動をさせない事ができます。しかし、HP が 8000 と地味に高いので途中でテラーが解けてしまうかもしれません。そこでダークハンターに頭を縛らせます。こいつの技の大半が頭技に集中しているので頭を縛れば大抵の攻撃は封じれるからです。後は「ペイントレード」で短期決戦に持ち込めばよいでしょう。

予定タイム

※タイムは累計で表記

キマイラ撃破	1:10:00	ハルピュイア撃破	3:50:00
炎の魔人撃破	2:10:00	ジャガーノート撃破	4:40:00
エスバット撃破	3:10:00	オーバーロード撃破	5:00:00
スキュレー撃破	3:20:00	終了	5:10:00