

世界樹の迷宮Ⅲ RTA

文責：やおや

はじめに

この記事では、1 日目に行われる「世界樹の迷宮Ⅲ RTA」の紹介をします。世界樹の迷宮シリーズはスキルポイントをキャラに割り振ることで、自由度の高いキャラメイクが出来るシステムになっております。本 RTA でも、この自由度の高さを活かして、ピーキーなキャラでボスに挑む予定です。

本 RTA のルールは、以下の通りです。

- ・ DATA INITIALIZE 直後のデータのカートリッジを用いる
- ・ DS の電源投入時に開始、「クリアデータをセーブしますか？」のメッセージ表示時に終了とする。
- ・ 状況再現を用いない

見どころ

・第1階層雑魚

恐らく世界樹ⅢRTA で最難関です。コマンドの速度や判断の正確性はもちろん、ドロップアイテムの出方次第では大きくロスする可能性があります。必要なドロップアイテムは、

- ・ 蛙のホホ皮(森林カエルを撃破した際、15%でドロップ)
- ・ 山猫の黒爪(オオヤマネコを撃破した際、70%でドロップ)
- ・ 腐花のツタ(タイタンアルムを撃破した際、45%でドロップ)
- ・ 鋼鉄の甲殻(ノコギリガザミを撃破した際、50%でドロップ)
- ・ 鋭い牙(オオアナコンダを斬・突・壊属性を含まない攻撃で撃破した際、80%でドロップ)

です。本番ではこれらのアイテムがすぐ出てくれるよう祈ります。

・魔魚ナルメル

HP：1609 + 1640

行動：通常攻撃、マッドスロー、ウィップリッパー、地面に潜る、大地震

行動パターン

- ・ 前半 952 ダメージを与えると、次ターン必ず地面に潜る
- ・ 後半 295 ダメージを与えると、次ターン必ず地面に潜る
- ・ 地面に潜るのは、上記 2 ターン及び、後半 787 ダメージ以上与えた後のみ

- ・大地震は地面に潜った状態でのみ使う
- ・ウィップリッパーを使うのは後半 295 ダメージを与えた後のみ
- ・マッドスロー・通常攻撃は常に使ってくる

大地震は、パーティがほぼ壊滅する威力なので、ナルメルが地面に潜ったら全体攻撃で引きずり出す必要があります。また、複数回攻撃のウィップリッパーを連発されると回復が間に合わなくなる可能性があります。また、TP 回復薬のアムリタが有限なので、消費 TP を抑える戦術をたてる必要があります。

・深海の殺戮者

HP：1320

行動：通常攻撃、引き裂き

単なる FOE ですが、全体攻撃の引き裂きが非常に痛いので、3 発喰らうと勝てないうえ、1 ターン目から使ってくる可能性があり、さらに HP が減ると引き裂きを連発するので、2 ターンで仕留める必要があります。

・海王ケトス

HP：4699

行動：通常攻撃、潮吹き、オーシャンレイヴ、グランドベリー、凍える引き波、大いなる調べ
行動パターン

- ・1 ターン目、及び HP1221 以下かつ 5n ターン目は必ず潮吹きを使う
- ・潮吹きを使うのは上記ターンのみ
- ・凍える引き波は HP3570 以下の時のみ使う
- ・大いなる調べは HP2395 以下の時のみ使う

オーシャンレイヴ、凍える引き波、大いなる調べで必中状態にしてオーシャンレイヴで大ダメージを与えるというコンボを使ってきます。特に大いなる調べで眠らされると何もできないままオーシャンレイヴを喰らってしまうので、状態異常対策は必須になります。

・フカレディとフカビト

HP：2208(フカレディ)・1738(フカビト)

行動

フカレディ：通常攻撃、ディスエレメント、ゾーンアイシクル

フカビト：通常攻撃、リープスラッシュ、クリスタルエッジ、かぼう

行動パターン

- ・1ターン目、フカレディは必ずディスエレメントを使う
- ・1ターン目、フカビトは高確率でかばうを使う

大航海クエストで手に入るリミットスキル、業火を使うことで、1ターン目に確実にフカビトを倒すことが出来ます。残るはフカレディだけですが、ゾーンアイシクルは喰らったら全滅なため注意する必要があります。逆に、ゾーンアイシクルさえ対策すれば、あとは攻撃するだけです。

・ゲートキーパー

HP：10000

行動

合体時：双覇の構え、天地双覇掌、分散

分散時、頭：ヒートレイ、ブリザードブレス、エレキフラッシュ、集中、エネルギー暴走、臨界点突破

分散時、体：ラインスライス、パンチング、アイアンクロウ、集中、エネルギー暴走、臨界点突破
行動パターン

- ・頭か体の片方が残った場合、必ずエネルギー暴走を使い、次のターン臨界点突破を使う
- ・7n+1ターン目は必ず双覇の構えを使う
- ・7n+2ターン目は必ず天地双覇掌を使う
- ・7n+3ターン目は必ず分散を使う
- ・7nターン目は必ず集中を使う

天地双覇掌は威力は高いものの、使ってくるターンが分かっているので対策は容易です。問題は(天地双覇掌対策にスキルやキャラを割いたうえで)分散時の2体からの攻撃をいかに凌ぐかになります。

・キリン

HP：12830

行動：報いの炎、劈く嘶き、桎梏のダンス、テイルボンテージ、神罰、帝王の誇り

行動パターン

- ・1ターン目及び5nターン目は必ず報いの炎を使う
 - ・帝王の誇りはHP6529以下でのみ使う
 - ・神罰はHP11675以下かつパーティで封じ状態の箇所がある場合、またはパーティで頭、腕、脚全てが封じられている場合のみ使う
- 劈く嘶き、桎梏のダンス、テイルボンテージ、帝王の誇りで封じを撒いて、神罰で仕留めるという

コンボを使ってきます。ケトスと似ていますが、封じ状態でないキャラに対しても神罰が脅威であるという点でケトスより厄介です。また、HP が減っていくにつれて威力が高くなる報いの炎も対策する必要があります。

・深王とオランピア

HP：7760(深王)・6640(オランピア)

行動

深王：通常攻撃、ブランディッシュ・グラスプアーム・リベレイション・バニッシュメント・渦雷

オランピア：通常攻撃、コンシリエイト、リストレイント、フォートレス、冷酷な眼差し、渦雷、
クルーエルティ

行動パターン

- ・オランピアのみ生存時は必ずクルーエルティを使う
- ・6n ターン目は必ず 2 人技の渦雷を使う
- ・フォートレスは、5n ターン目かつ深王かオランピアの HP が 81%未満の時のみ必ず使う
- ・コンシリエイトは、上記ターン以外で 4n ターン目のみ使う
- ・リベレイションは深王の HP3957 以下またはパーティの強化数 1 以上で使う
- ・バニッシュメントは深王の HP3957 以下で使う
- ・冷酷な眼差しはオランピアの HP5378 以下で使う

頭・腕封じ、麻痺・スタン、バフ・デバフ、強化解除…と色々取り揃えた厄介な敵です。その上、2 体同時に相手する必要があります。ただし、深王を倒せばオランピアは自爆するので、攻撃は深王 1 体に集中すればよいことになります。基本的に HP が減ってくると本気を出してくるので、出来る限り本気を出させずに戦うことになります。

予定タイム

ナルメル撃破	1:00:00
ケトス撃破	1:45:00
フカレディとフカビト撃破	2:10:00
ゲートキーパー撃破	2:30:00
麒麟撃破	3:00:00
深王とオランピア撃破	3:23:00
クリアデータセーブ画面	3:30:00