

～世界樹の迷宮Ⅱ～

ガンナー単騎幼子撃破

文責：錦糸町民

日時

駒場祭3日目の16時20分を予定しております。

概要

世界樹の迷宮Ⅱの第6階層のボスであり、今作の裏ボスとされている「始原の幼子(以下:幼子)」をガンナー1人だけで撃破します。当然の事ながら正攻法で倒すのは不可能なので、夜に挑み乱数調整を行って無理矢理撃破します。分からない方は、乱数調整とは「頑張ってゲーム内のランダム要素を操作する事」とでも思ってもらえれば大丈夫です。

用意するもの

- ・ガンナー Lv70 (引退なし)
- ・メディカⅣ 3個
- ・アムリタⅡ 14個
- ・テリアカβ 1個
- ・ブレイバント 3個

始原の幼子の行動

幼子は昼に挑むと行動がほぼパターン化され、夜に挑むと行動が完全にランダムになります。なので夜の幼子戦は、乱数調整で相手の行動を制御して致命的な攻撃をさせない事が可能です。

幼子の行動については以下に記した通りです。基本的に即死 or 低ダメージです。こうして書き連ねると意外に致命的な攻撃が少ないですね。

使われると負け (4桁のダメージを受ける。時々5桁。)

- ・隠者への賞賛 → 後衛職、つまりガンナーには大ダメージ。
- ・去れ永久に → 頻繁に使ってくる。問答無用で負ける。
- ・我に従え → 稀にしか使わない。頑張れば耐えられるかもしれないが今回の場合は無理。

使われても問題無い (30~40 くらいのダメージ。)

- ・強者への賞賛 → 前衛職に大ダメージなのでガンナーには微ダメージ。

- ・熟者への賞賛 → 前衛と後衛の間みたいな職に大ダメージなのでガンナーには微ダメージ。
- ・孤独は尊ぶ → こちらの人数によってダメージが変わるが1人しか居ないので微ダメージ。

場合による

- ・我に触れるな → 相手がカウンター状態になるので攻撃すると大ダメージを受けて負ける。
- ・踊り狂え → 石化や即死が来ると負ける。

ガンナーについて

「火力が出る」「乱数を回せる技が豊富」「外見（重要）」がガンナーを選んだ主な理由です。幼子の性質上（後述）防御力は必要ありません。Lv99引退済みガンナーを用意しても良かったのですが、「誰でも再現できる」を裏のテーマとして設定しているので用意に手間のかからないLv70のガンナーを使用しました。

そのままだとAGIが低すぎて命中率が悪いので、装備品はAGIが上がる物を中心としています。素のAGIでは跳弾が3発当たらない事が頻繁に起きてしまうくらいに攻撃を外します。防御力についてですが、どうせ即死を避ければ微ダメージで済むので、切り捨てています。これにより、通常は1桁ダメージで済む攻撃で30以上のダメージを受けますが、大した問題ではありません。ちなみに、「公国の守護証（HP+100 TP+50 全能力+15）」を使うと、AGIだけでなく、最大HP及びTPも確保できる→回復に費やすターンが減るため、もっと楽になったと思います。裏テーマの都合上、入手が面倒なこのアクセサリは使わない事にしました。

スキルは「跳弾」「チャージフレイム」「精密射撃」が使えれば十分です。ダメージは跳弾>チャージフレイム>通常攻撃≒精密射撃なのでダメージが取れる技を優先的に使っていきます。精密射撃を使ったら「ああ、乱数の機嫌が悪かったんだな」と思って下さい。

乱数調整

世界樹の迷宮Ⅱの乱数の原則は「ゲーム起動時のDSに設定されてる時刻から決定され、この時刻を揃えて全く同じ手順で行動すれば状況再現が可能」という物です。よって乱数の消費の仕方が異なるスキルを上手く組み合わせれば、相手の行動を制御する事もできます。

スキル毎の乱数消費

跳弾 → 3~5回の攻撃回数を決めるというランダム要素+多段攻撃によって命中するかの判定が複数回発生する。ダメージについては「ダメージの値が2桁の場合、ダメージの値は一定である＝ランダム要素が絡まない」という仕様があるので乱数を消費しているか謎。とにかく、最も乱数を消費する行動とっていいだろう。

チャージフレイム → 単発技なのであまり乱数を消費しない。

- 通常攻撃 → チャージフレイムと同じく単発の攻撃技なのだが、何故か乱数の消費の仕方が異なる。チャージフレイムのダメージは3桁、通常攻撃のダメージは2桁なので先述した2桁ダメージの仕様により乱数の進み方が変わるのではないだろうか。
- 精密射撃 → 通常攻撃とほぼ同じ性質の技だが、行動速度が早い+命中率100%のため、通常攻撃と乱数の消費の仕方が異なる。
- アイテム → 基本的に乱数の消費の仕方は同じである。ただしプレイバントだけ結果が変わる。原因は謎である。

戦略

基本は「相手に致命的な攻撃をさせないようにしつつ、出来るだけ火力の出る技を使う」です。

前述の通り、使う技の優先度は跳弾>チャージフレイム>通常攻撃>精密射撃です。ここで、精密射撃はダメージが通常攻撃と大差ないのですが、TPを消費する分効率が悪くなるので通常攻撃より優先度が低くなっています。また、跳弾の命中率が悪いせいで、たまにダメージ効率がチャージフレイム>跳弾になるので注意が必要です。後は優先度の高いスキルから順に試していき、相手が致命的な攻撃をしてくないかを調べます。生き残れるようなら次のターンでまた同じように生き残れる行動を調べます。こうして地道にダメージを与えていきます。

回復アイテムは相手がカウンター技を使ってきた時に使うようにします。どうしても生き残れる攻撃が無い時に仕方なく使う事も。とはいえ、メディカIVもアムリタIIも回復量が結構大きいので頻繁に使う事は避けたいです。特にメディカIVは体力が全快するので、体力がゼロになるギリギリまで使う必要はありません。よって攻撃のパターンを上手い具合に変えて、カウンターを使わせない事も大事です。また、乱数調整で踊り狂えを使わせない or 状態異常にさせない事により、テリアカβの使用も極力避けます。

プレイバントは普通に攻撃しては生き残れない時に役立つアイテムです。ダメージとしては、跳弾1発につき30強ほど上昇(跳弾は3~5回攻撃なので実質100~150上昇)、チャージフレイム1発につき80~90ほど上昇します。プレイバントは本来5ターン持続しますが、アイテムを使ったターンが最初の1ターンとして数えられてしまうので4ターンの間攻撃力が上昇します。以上より、プレイバントを使った次のターンから4ターンのうち、3ターン以上を攻撃に使えるならチャージフレイム以上のダメージ効率となります。とりあえず相手がカウンターしてるしプレイバントを使おう、みたいに考えるのではなく、きちんとダメージ効率を考えて使いましょう。ただし、3ターン連続で攻撃し続けるのは意外と厳しいので多用はできません。

ちなみに、戦闘パターンの製作中には防御や逃走で乱数を回すという案もありましたが、攻撃やアイテム使用といった行動を変えて調整するだけで何とかなってしまったためボツになりました。何をやっても死ぬターンが出てきても少し前のターンまでさかのぼって行動を変えてあげれば普通に生

き残れてしまうからです。個人的には逃走を使うのは露骨に乱数調整をしている感が出て好きだし、DQ4の逃走8回バグを思い出すので実戦に取り入れたかったです。

以上を踏まえて、このような作業を繰り返します。

- 1, 特定の時刻を選び起動して戦闘開始。
- 2, 予め決めておいたパターンで行動し、パターンが組まれていないターンに。
- 3-1, 優先度の高い順に攻撃を試みます。
- 3-2, 相手がカウンターを使ってきたらアイテムを使う or 前のターンにさかのぼって行動を変えます。
- 4, 試してみた行動で生き残れないならリセットして1へ戻ります。
生き残れるようなら次のターンに進み、3-1 もしくは3-2 へ。
- 5, どうしても生き残れないなら前のターンにさかのぼって行動を変えます。

これを幼子を撃破するまで繰り返します。

プレイヤーより

これは私の夏休みの集大成です。最初のうちはサクサクターンを進められたのですが、20ターンを超えると1回の試行時間が大変なことになっていき、終盤はやり直すだけで10分以上の時間が平気で消し飛びました。こうなってくると一々色々な行動を試すのも時間がかかるようになり、前のターンへさかのぼる必要が出てくると更に時間がかかります。そのせいで最適化が甘い部分もあり、確実にもっと早く撃破できますが、全体的には満足の行く出来です。

このプレイは誰にでもできます。非常に面倒ですが、要は状況再現をしているだけなので判断力も運も絡みません。時間さえかければ誰でもできるはずですが。本当は低レベルガンナー単騎で全ボス撃破も理論上可能だからやろうかなーと思っていたのですが、時間さえかければできるとはいえ、その時間があまりに膨大過ぎて投げました。

幼子は行動がほぼ微ダメージ or 即死に分類できてしまうので都合が良いです。他のボスは地味にバリエーションが豊富なので、その分戦略を立てて乱数調整を行うのが非常に大変です。しかも単騎では乱数調整が凄くやりにくいです(2人以上いれば行動をキャンセルするだけで乱数を回せる)。

ガンナー単騎という一見無茶な条件でさえ倒せる程、乱数調整による制御が容易な幼子。当企画においてその撃破の瞬間をお見せする事が、世界樹の迷宮II乱数論の裏付けとなってくれるでしょう。これを参考に、読者の皆様も是非乱数をいじって遊んでみてはいかがでしょうか。