

ボス戦

探索する拠点によっては通常エンカウントする敵よりも遙かに強い敵とエンカウントする場合がある。
一部モンスターの名称は便宜上こちらで名づけました。

- アレックス & スターライト
- ドラゴなすーん
- ウォーター & ウォーター
- 偽死神五世
- ホワイトハウス
- ミルミ
- 魔神(RTP) & 鬼火
- サタナエル & リビングデッド
- マーメイド & ガーゴイル子 & リザードマン
- 魔物の群れ
- リヴァイアサン
- 蛮族の盾&デモンズシールド
- シーザー西脇
- 邪龍
- 守護者

探索・拠点・隠しキャラ

アレックス & スターライト

出現地域 勇者アレックス宅

戦闘条件 自軍がポテチスキー王国以外の勢力でアレックスに話しかけ、仲間になると選択

ステータス

アレックス

Hp	主な攻撃手段	必殺技	耐性
9216	通常攻撃(単体ダメ1000程度)	なし	即死 能力低下

スターライト

Hp	主な攻撃手段	必殺技	耐性
5046	ホーリー(全体ダメ500程度) 通常攻撃(単体ダメ1200程度)	なし	なし

<解説>

アレックス自身は特別な攻撃をしてくるわけではないが単純に一撃が重い。

一方スターライト は最初は威力が弱めのホーリーしか撃ってこないが、体力が減ると高ダメージの通常攻撃に切り替わる。

赤くなる前に必殺技で速いところ沈めてしまいたいところ。

どちらもグラビティが効きやすいので使用できる者がいればぜひとも投入したい。

ドラゴなすーん

出現地域 オアシス

雇用条件 アンデットナイ所属部隊以外で話しかける

Hp	主な攻撃手段	必殺技	耐性
----	--------	-----	----

4800 通常攻撃(単体ダメ500程度) 火炎放射(全体ダメ800程度) なし

<解説>

通常攻撃は大したことは無いがまがりなりにも偽四天王だけあって必殺技の威力はそれなりに高い。速攻でラッシュをしかけていけば比較的余裕に勝てるはず。

難易度 一つの拠点にいるので間違っても油断だけはしないように。

ウォーター & ウォーター

出現地域 虚ろの森

戦闘条件 自軍がアンデットナイ軍以外でウォーターの家に行き戦うを選択する

ウォーター

Hp	主な攻撃手段	必殺技	耐性
----	--------	-----	----

3750 通常攻撃(単体ダメ600程度) 炎龍拳(単体ダメ1200程度) なし

ウォーター

Hp	主な攻撃手段	必殺技	耐性
----	--------	-----	----

3456 通常攻撃(単体ダメ400程度) サンクチュアリ(全体ダメ600程度 + HP1000程度回復) なし

<解説>

ウォーター のサンクチュアリで回復されると面倒なのでまずは彼女に狙いを定めよう。

ウォーター の炎龍拳も威力が高いが回復されるよりはマシ。

ちなみにウォーター を連れて行くと少し喋るが、結局戦闘をする。

偽死神五世

出現地域 妖精の宮殿

雇用条件 アンデットナイ所属部隊以外で話しかける

偽死神五世

Hp	主な攻撃手段	必殺技	耐性
----	--------	-----	----

6912 通常攻撃(単体ダメ600程度) サンクチュアリ なし

<解説>

ウォーター 同様サンクチュアリで回復されると持久戦に陥りがち。

必殺技を上手く使って一気に勝負をつけてしまいたい。

ホワイトハウス

出現地域 機動幼塞ホワイトハウス

戦闘条件 最深部でホワイトハウスに話しかける

ホワイトハウス

Hp	主な攻撃手段	必殺技	耐性
----	--------	-----	----

12800 通常攻撃(単体ダメ1200程度) 火炎放射(全体ダメ1200程度) 即死
能力低下

<解説>

難易度 のダンジョンに出現する割には火力がべらぼうに高く驚かされる。特に必殺技の火炎放射をまともに食らうと分が悪くなりやすいので、いつ食らってもいいように回復できる体制を持ったほうが良い。

ミルミ

出現地域 底なしの縦穴

戦闘条件 最深部でミルミを勧誘する

メイド*5(ミルミとは戦わない)

	Hp	主な攻撃手段	必殺技	耐性
左端	2200	通常攻撃(単体300程度)	息根止 (1回だけ使用。単体即死)	即死 能力低下
やや左	1225	ポイズン(単体100程度 + 毒)	ミスティック(単体300程度 + 凍結)	即死 能力低下
真ん中	4500		月光(全体999固定)	即死 能力低下
やや右	1925	ダウン(単体攻撃防御低下) スピードダウン(単体敏捷低下)	黒の波動(全体攻撃防御低下) 恐怖(全体1000程度 + 攻撃or防御低下)	即死 能力低下
右端	1925	通常攻撃(単体300程度)	力溜め(1回だけ。攻撃上昇) 防御(1回だけ。防御上昇) 乱れ突き(単体1500程度)	即死 能力低下

<解説>

基本的に物理ダメージはあまり通らず、敵も魔法攻撃を中心に攻撃をしてくる。魔術師中心で挑む時は右端に注意。HPが下がるとそれぞれ特殊な攻撃をしてくるので、威力の高い必殺で一気に終わらせたい。特に、左端に中途半端なダメージを与えない事。

HPの低いメイドから倒していけば少しは楽かも。

魔神(RTP) & 鬼火

出現地域 魔神殿

戦闘条件 最深部で封印を解く

魔神

Hp	主な攻撃手段	必殺技	耐性
15946	通常攻撃(単体ダメ900程度)	インフェルノ(全体ダメ1500程度) 気合(攻撃力アップ)	即死 能力低下

鬼火

Hp	主な攻撃手段	必殺技	耐性
2439	炎(単体ダメ600程度) ダウン(攻撃力・防御力ダウン)	インフェルノ(全体ダメ2000程度)	即死

<解説>

魔神は攻撃力が桁違いに高くまともにインフェルノを食らうと大ダメージを受ける。

お供として出現する鬼火は通常は各能力ダウン攻撃を仕掛けてくるだけだが、

死に際に魔神よりもさらに威力の高いインフェルノを放ってくるので防御でダメージを減らせる体制をとる事。

サタナエル & リビングデッド

出現地域 海底神殿

戦闘条件 最深部でサタナエルに話しかけ、戦うを選択

サタナエル

Hp	主な攻撃手段	必殺技	耐性
9760	通常攻撃(単体ダメ600程度) ミスティック(単体400 + 凍結)	恐怖(全体800ダメ + 防御力低下)反撃(単体ダメ1000程度)	即死 能力低下

リビングデッド

Hp	主な攻撃手段	必殺技	耐性
3255	ポイズン(単体微ダメ + 毒) 通常攻撃(単体ダメ400程度)	最後の足掻き(全体毒攻撃)	即死 能力低下

<解説>

左右のお供が毒攻撃とサタナエルにポーションを使用し彼をサポートする。
また、サタナエル自身は凍結状態にする技と反撃で攻撃力・防御力ダウンする技を使ってくる。
ディスパルハーブを幾つか常備して挑みたいがいくらあってもきりがないので防御も織り交ぜて戦おう。
左右のお供は死に際に味方全員を毒状態にする攻撃を使ってくるのでまともに食らわないように。

マーメイド & ガーゴイル子 & リザードマン

出現地域 聖域3層(下部)

戦闘条件 宝箱の前にいるシンボルに接触

マーメイド

Hp	主な攻撃手段	必殺技	耐性
4230	通常攻撃(単体ダメ600程度)	サンクチュアリ(全体ダメ900程度 + HP回復1000程度)	即死

ガーゴイル子

Hp	主な攻撃手段	必殺技	耐性
8460	通常攻撃(単体ダメ600程度)	パワーブレイク(全体ダメ500程度 + 攻撃力低下) 黒の波動(全体攻防低下)	測定不能

リザードマン

Hp	主な攻撃手段	必殺技	耐性
4230	通常攻撃(単体ダメ600程度)	ガードブレイク(全体ダメ400程度 + 防御力低下) 影切り(単体ダメ300程度 + 敏捷低下)	即死

<解説>

彼らの強さ自体はそれなりだが、特殊コマンドを封印された状態で戦わなければならない。
どの封印から解除するかは各プレイヤーのスタイルに合わせて使用頻度の多いものから封印を解こう。
各種コマンド封印の対応は以下の通りである。
マーメイド：アイテム封印
ガーゴイル子：必殺技封印
リザードマン：特殊コマンド防御封印

魔物の群れ

出現地域 聖域3層(上部)

戦闘条件 魔物に襲われている人物を救出すると選択

魔物の群れ

Hp	主な攻撃手段	必殺技	耐性
20502	通常攻撃(単体ダメ800程度) × 2	炎龍拳(単体ダメ1200程度) 無名剣(単体1500程度)etc	即死 能力低下

<解説>

群れと言うだけあって一ターンに3回行動するのが特徴
行動パターンとしては通常攻撃2回 + 必殺技で構成されており、必殺技自体も全くのランダムで使用される。
防御を使用する際は一番最後の必殺技を防ぐようにすると効率的に戦うことが出来る。
能力ダウン等を連発されると苦しいので一気に攻勢をかけていこう

リヴァイアサン

出現地域 空の彼方(第三層)

戦闘条件 赤い敵シンボルに接触

リヴァイアサン

Hp	主な攻撃手段	カウンター	必殺技	耐性
6510	通常攻撃(単体ダメ900程度 + 毒付加)	リレーション(HP1000程度回復)	????	即死

<解説>

攻撃力が高いうえに通常攻撃には毒状態の追加と厄介だが、
なによりもカウンターが自身のHPを1000程度回復するので通常攻撃で戦うとジリ貧になりがち。
HPはそんなに高くないので威力の大きい必殺技で一気に葬り去ってしまおう。

蛮族の盾&デモンズシールド

出現地域 虚空(第二層)

戦闘条件 赤い敵シンボルに接触

蛮族の盾

Hp	主な攻撃手段	カウンター	必殺技	耐性
12360	サンクチュアリ(ダメ300程度 + 1000程度回復) ミスティック(ダメ600程度 + 凍結)	ゲージ吸収(対象のカウントを強制的に0にする)	不明	即死

デモンズシールド

Hp	主な攻撃手段	必殺技	耐性
2448	通常攻撃	不明	能力低下

<解説>

戦闘開始直後に『ターゲットランダム』という技を使用し、戦闘中一切のターゲット選択が不可能になる。

このため、通常攻撃はもちろんアイテムでの対象者も選択出来ない不便な状態での戦いを強いられる。本体である蛮族の盾はしつこいくらいサンクチュアリを使って回復してくる。全体攻撃で一気に削って本体だけにしてしまうと後は楽になるはず。ちなみに子供の方には即死効果が有効なので面倒ならそれで倒してしまうのもありだろう。ただし、単体攻撃だと対象が変更され無効になる場合があるので要注意。

シーザー西脇

出現地域 エターナルの海(第二層)

戦闘条件 赤い敵シンボルに接触

シーザー西脇*5

Hp	主な攻撃手段	必殺技	耐性
5598	通常攻撃はしてこない	チェーンソー(プレイヤー側の数が敵の数以上だと即死) フルポテンシャル	即死

<解説>

行動速度が尋常でなく速く物凄い勢いでチェーンソーを連発してくるがダメージは微々たるもの。しかし、このチェーンソーは変則的な効果を持っており一体ずつ倒すと即死効果の餌食になる。そこで、ある程度全体的に削った後全体攻撃でまとめて倒すと手っ取り早く勝負が付く。もしも全体攻撃を持たない部隊で挑む場合はギリギリまで削ってからゲージを溜めた後にラッシュ攻撃で片付けると吉。

邪龍

出現地域 不可侵の塔

戦闘条件 敵シンボルに接触した際稀に遭遇

邪龍

Hp	主な攻撃手段	必殺技	耐性
50000	通常攻撃(3000以上) メテオ(900程度)	天から降り注ぐものが全てを滅ぼす(HP75%分の割合ダメージ)	即死 能力低下

<解説>

通常の敵シンボルと区別が付かない状況で出現する。特に20F以上の手強い敵が増えてくるところで出現すると厳しいものがある。戦闘開始後最初に天から～を使用した後は威力が極めて高い通常攻撃とメテオを交互に使用してくる。HPがそれまでの敵に比べて異常なまでに高く倒すのには骨が折れる。パワーアップ、ガードアップはある程度惜しまず使うのも一つの手だろう。見事勝利すれば装備：龍木ノ槍が手に入る。

守護者

出現地域 不可侵の塔

戦闘条件 赤い敵シンボルに接触

守護者

Hp	主な攻撃手段	必殺技	耐性
----	--------	-----	----

40000 ミスティック(ダメージ+凍結) パニッシュメント(全員のHPを1に) 即死
影斬り(ダメージ+敏捷低下) 能力低下

<解説>

ミスティック/影斬りで攻撃してくる度にダメージ倍率が増加、物理/魔法耐性が変化し、思ったようにダメージも与えられず、さらに攻撃に対してはダメージ倍率が乗ったまま全体反撃、それらを凌いでも数ターン置きにパニッシュメントで壊滅……

と、見るからに勝ち目がなさそうだが、ある程度のステータスがあるならば、落ち着いて対処すれば実は負ける要素はないに等しい。
以下行動パターンと解説。

パニッシュメント

- ・ 味方全員のHPを1にする
- ・ 数ターン置きに使ってくる
- ・ 防御は無意味(ゲージは直後の回復に使うべし)

攻撃(影斬り、ミスティック)

- ・ 攻撃毎にダメージ倍率増加
- ・ 倍率は際限なく増えていくので反撃させてリセット推奨
- ・ 敏捷低下、凍結共に脅威なのでガード推奨、ないし状態異常解除する

反撃

- ・ ダメージに対するカウンター
- ・ 倍率が乗ったまま？全体攻撃
- ・ 反撃後、ダメージ倍率リセット
- ・ 反撃後、物理/魔法耐性が変化

耐性変化

- ・ 神聖エフェクト 物理耐性を得る 魔法で攻撃する
- ・ 暗黒エフェクト 魔法耐性を得る 物理で攻撃する
- ・ 鎌と槍は最適な属性で攻撃できる

相手の攻撃の度にダメージ倍率が上がり、たたでさえ痛い攻撃がより痛くなってしまふ。防御でやり過ごし続けると、倍率がどんどん上がった末、反撃の全体攻撃で全滅してしまう。そこでなるべく定期的に反撃させ、ダメージ倍率をリセットさせるようにすると大分楽になる。

こちらが攻撃する度に耐性が物理/魔法にランダムに変化し、反撃の全体攻撃を行ってくる。物理耐性を得るときは神聖系、魔法耐性なら暗黒系の演出、直後の攻撃で属性を誤らないように、攻撃属性がどちらかに偏ったパーティだと苦戦するので、メンバー構成はよく考えること。(剣・拳・刀は物理攻撃、杖・魔力・短剣は魔法攻撃、鎌・槍は両属性なので耐性を無視できる) 反撃後、ダメージ倍率がリセットされる。反撃のダメージは倍率が乗ったままだが、低倍率ならば防御するまでもない。

パニッシュメントを受けたらすぐ回復を行うこと。
ポーションを大量に用意して、常にゲージを1つ残すように行動すればもはや脅威ではない。(アイテム所持数の表記は9個までだが、表記を超えて10個以上持つことが出来る)
敏捷の高いキャラにアイテム役をさせるとより安心。
5ゲージ以上溜まったウォーター を待機させておくのも良い。
うっかりパニッシュメント後すぐに攻撃すると、反撃で全滅するので注意。

全員に攻撃&防御UPするといっそう楽。
パワーアップ・ガードアップを持っていれば戦闘開始時に使ってしまう。
あとはパターン。物理/魔法の2アタッカーで攻めるなり、鎌を使うなり。
メンバーにもよるが、早ければ3回目のパニッシュメントを受ける前に勝利できる。
