

# ボス攻略

強敵揃いのボスキャラクター達を攻略。

使用キャラによって大きく戦法は変わってくるので、オススメの使用キャラと併せて戦法を記載。

## ボス攻略

- [ボス戦の心得](#)
- [「通学路」のボス](#)
- [「裏山の洞窟」のボス](#)
- [「おまけシナリオ」のボス](#)
- [「風の祠」のボス](#)
- [「風の丘のダンジョン」のボス](#)
- [「地下栽培所」のボス](#)
- [「シャルトリューの都」に向かう途中のボス](#)
- [「オーグの巣窟」のボス](#)
- [「炎の祠」のボス](#)
- [「コラット村の地下道」のボス](#)
- [「地下墓地」のボス](#)
- [「風見の塔」のボス](#)
- [ラストダンジョンの中ボス](#)
- [最終ボス](#)

## ボス戦の心得

1. 準備を万全にする  
HP・MPは充分か？  
属性・状態異常耐性など、相手の攻撃に合わせて装飾品などを装備しているか？  
すぐ使う・よく使う魔法を戦闘前からセットしているか？
2. めいれいをしっかりと出す  
魔力は「えんりょなくつかって」もらおう。サナの補助魔法はかなり強力。  
おっかけモードの「ついてきて」はフォーメーションを維持しようとしてCPUの攻撃・回避能力が下がる。  
敵が1体だけの場合など、フォーメーションを組む必要がなければ「自由に戦って」もらおう。  
CPUの位置にあわせてプレイヤーがフォーメーションを組むという選択も忘れずに。
3. パターンを把握する  
敵の攻撃の何が怖いのか、どうすればそれを阻止・回避できるか、戦いの中でそれを見極めよう。
4. どうしても駄目ならレベルを上げる  
RPGの基本。新たな技・魔法を覚えることで打開策が見えてくるかもしれない。

## 「通学路」のボス

名称	経験値	通常攻撃	特殊攻撃/魔法
ブルー・スライム×2	5	触手による攻撃、体当たり	なし

最初に戦う2匹のスライム。普通のスライムより攻撃力は低いが、HPは高め。相手の動きを見ながら、しっかりガードしつつ、攻撃するコツを身につけよう。

- アルチェ
  - このゲームの接近戦は、下への攻撃を上への攻撃でつぶすことが出来る。これは、アルチェ、敵に共通する性質。なので、坂道で接近戦を挑むときは、必ず相手の下側から攻めること。

## 「裏山の洞窟」のボス

名称	経験値	通常攻撃	特殊攻撃/魔法
はぐれガイコツ	100	斬り、下突き	スリープミスト

サナのレベルが3以上であれば、サナがシールドの魔法を覚え、有利に戦える。  
 レベル3未満の場合は、倒せなくはないが、苦戦する。  
 剣術のほか、意外なことにスリープミストを使ってくるので注意。生前は魔法剣士だった？（呪いのような力なのかも）

- ・ アルチェ
  - むやみに手を出すと、ガードされて手痛い反撃を受ける。ここは、目には目をということで、密着したままこちらからは攻撃せず、相手の攻撃をガードしてから回転斬りで反撃しよう。ただし、サナの攻撃でガード・反撃のタイミングがずれ、うまくいかないこともある。スリープミストで眠らされると痛いので、詠唱するのが見えたら、反撃覚悟ですぐに攻撃を仕掛けること。ガード不能の下突きも有効。
  - （低レベル、消耗品未使用）  
 ダイヤモンドダストの威力がアルチェの攻撃より圧倒的に上なので、ダイヤモンドダストを確実に当てるように誘導する。サナと挟み撃ちで戦うと、ダイヤモンドダストが全て命中し、さらに、サナを狙おうとしたときに隙ができる。おっかけモードを"自由に戦って"にして手動で挟み撃ちにしないと、サナが敵の攻撃に突っ込んでしまう。ガードしていると相手の自由を奪えず、ダイヤモンドダストを避けられやすい。敵のスリープミストは使用する回数が少ないので、CPUが眠らされたら、逃げに徹して無駄撃ちさせると、封じられる。
- ・ サナ
  - 適度に回復しつつ、アルチェを盾にウォーターシュート連発でも、勝てるには勝てる。敵がスリープミストを発動できないくらい置き掛けるのがベストだが、もし発動してアルチェが眠らされたらサナを狙ってくるので、逃げ回ること。（サナをアルチェが寝ている場所におびき寄せ、わざと敵の攻撃を受けてアルチェを目覚めさせるという手もある。ただし、大ダメージを受けるので、HP残量には注意が必要）ウォーターシュートだけでは時間がかかるため、余裕があれば、積極的にダイヤモンドダストを撃っていきたい。戦闘中に魔法を切り替える良い練習にもなる。ついでに、シールドを常に切らさないように戦えれば完璧。シールドは、ダメージを軽減するだけでなく、ノックバックによる詠唱中断を防ぎ、スリープすらも防いでくれる。

### 「おまけシナリオ」のボス

名称	経験値	通常攻撃	特殊攻撃/魔法
はぐれガイコツ(2)	150	斬り、下突き	スリープミスト

「はぐれガイコツ」より若干強いが、動作パターンははぐれガイコツと同じ。攻略については、「はぐれガイコツ」と同様。

### 「風の祠」のボス

名称	経験値	通常攻撃	特殊攻撃/魔法
マーキッド	26	トライデントによる叩き、突き	
メイジ・マーキッド	28	トライデントによる叩き	ダイヤモンドダスト、ヒールウォーター
マーキッド・リーダー	250	トライデントによる叩き、突き	スプラッシュ

マーキッド、メイジ・マーキッド、マーキッド・リーダーの3匹がボス。  
 強力なダイヤモンドダストと、ダメージを回復するヒールウォーターを後方から使いこなす、メイジ・マーキッドをいかに手早く倒せるかが勝利の分かれ目。  
 スリープミストが効くという点を活用しよう。

- ・ サナ
  - 戦闘開始と同時にシールドを発動。その後、少々のダメージは覚悟で敵陣に突っ込み、素早くスリープミストを唱えよう。一度に1,2匹は眠らせられるはず。できれば、メイジ・マーキッドを眠らせられるまで連発しよう。どうしても思うように眠らせられず、ダメージがかさんできた場合は、一時離脱して回復することも考えよう。眠りの効果時間は攻撃を受けることによって大幅に短縮されてしまうため、眠っている敵は、攻撃力の低いサナでは攻撃しないこと。攻撃さえしなければ、かなりの間眠りを持続させることができる。思うようにアルチェがメイジ・マーキッドを狙ってくれない場合、敵を眠らせた後はアルチェに切り替えるという手もある。  
 メイジ・マーキッドさえ倒してしまえば、あとはそう大変ではない。回復のためのMPを残しつつ、魔法でアルチェを援護して地道に戦っていこう。

- ・ LV3以下（スリーブミスト未修得の場合）
  - 最初の操作キャラはサナ。開始直後にシールドまでは上記と同じ。ここからひたすら逃げる。シールドが切れると即死ぬので、シールド維持を最優先し、死なない程度に回復。もちろんこれだけでは倒せないが、サナのMP切れよりも、メイジ・マーキッドのMP切れが先に来る。余裕があれば、メイジ・マーキッドをジャンプでまたくと、ダイヤモンドダストを撃ってきて、MP浪費速度UP。  
メイジ・マーキッドのMP切れがきたら、アルチェにチェンジ。マーキッドがそれなりに消費してるはずなので、速攻で倒す。このとき、サナのMPが切れていると、CPUのサナがやられる可能性大だが、気にしない。  
サナが残っていれば、2対1で余裕で勝てる。マーキッド・リーダーとアルチェの1対1になった場合は、密着状態から回転切りをヒットさせたあと、連続で回転切りのみを出し続けると、なぜか全くガードせず、全てコンボがつながる。

## 「風の丘のダンジョン」のボス

+ クリックで表示

### 「地下栽培所」のボス

名称	経験値	通常攻撃	特殊攻撃/魔法
ベビーマイジ	400	魔法弾、杖叩き	ヒールウォーターL3、ダイヤモンドダスト、シールドL2、タービットスコール
コボルド×2	60	斬り、回転斬り、斬上 下突き（ガード不可）	

コボルド2匹を連れて登場するので、まずは速攻で倒す必要がある。  
ベビーマイジ1体になったら、攻撃を当てるか時間経過によりシールドを外し、詠唱の暇を与えないように攻め立てれば、簡単に倒せる。  
うまく攻めきれないなら、MP切れを待つのも手。  
タービットスコールで抵抗を下げられた状態では、特にダイヤモンドダストに注意。

- ・ ステラ
  - まずは魔力全開でコボルドを倒す。レベル7になっていれば、詠唱時間が短く貫通能力に優れるフェニックスが適任。適度に間合いを空け、2,3発撃ち込めば倒せるはず。覚えていなければ、ファイアーウォール&チェイサーで地道に倒していこう。  
ベビーマイジのみになったら、魔法より直接攻撃で詠唱を阻止しよう。画面端に追い詰め、対空ファイアーハンドリングを連発していると、攻撃自体は当たらないものの、相手を回避動作で手一杯にすることができる。

## 「シャルトリューの都」に向かう途中のボス

名称	経験値	通常攻撃	特殊攻撃/魔法
コボルド1（ハイ・コボルド）	450	斬り、回転斬り、斬上	
コボルド2（コボルド）	60	下突き（ガード不可）	

ハイ・コボルド(名前はコボルド1)とコボルド(名前はコボルド2)のコンビ。  
2匹居るのが厄介な程度で、コボルド2をさっさと倒してしまえば、あとは少し強い雑魚程度でしかないので、楽勝。ここまで来られたプレイヤーなら、難なく倒せるだろう。

- ・ サナ
  - 風の祠でマーキッドを倒したときと戦法は同じ。まずは体力のあるコボルド1をスリーブミストで眠らせて、2対1の形に持って行ってコボルド2を倒そう。  
コボルド2を倒したら、あとは例のごとくアルチェの後ろからウォーターシュートで援護。回復以外にMPを使う必要もないだろう。

## 「オーグの巣窟」のボス

名称	経験値	通常攻撃	特殊攻撃/魔法
オーグ1(剣)	1200	パンチ、剣による攻撃、下突き(ガード不可)	
オーグ2(アーチャー2)	800	パンチ、弓矢による攻撃	
オーグ3(棍棒)	150	パンチ、棍棒による攻撃(ガード不可)	

直前に仲間が増えるので、増えた仲間用の装備を持っているかどうかを鍵。戦闘が始まったらすぐにメニューを開き、装備を整えること。それさえ出来れば、3人揃ったときの火力を見るイベント戦と違って問題ない。

- ・アルチェ
  - ステラの魔法詠唱が阻止されないよう援護する。基本的に、それ以外やることがない。もしサナがシールド切れ中に狙われているようなら、サナを援護する。
- ・ステラ
  - 戦闘が始まれば、素早くファイアウォールを唱える。炎の防壁によって敵の矢を防ぎ、歩兵も近づけなくできる。あとは、防壁を絶やさないようにしながら、防壁越しにフェニックスやチェイサーを撃ちまくればOK。

## 「炎の祠」のボス

クリックで表示

## 「コラット村の地下道」のボス

クリックで表示

## 「地下墓地」のボス

クリックで表示

## 「風見の塔」のボス

クリックで表示

## ラストダンジョンの中ボス

クリックで表示

## 最終ボス

クリックで表示