

## ボス攻略

みんなの力で難敵も楽々！（予定）  
弓と弱点の根付があれば大概の敵は楽に勝てる(忪

### マンティコア

ロック連発のゴリ押しで勝てる。というか、1Fの時点じゃこれしか方法がない。  
回復薬小5個とマジックジュース2個あれば十分。  
回転尻尾撃の毒に注意  
武器のみで戦うなら空中から飛び掛ってくる攻撃や空中で回転する攻撃後、  
着地した際に攻撃を当てれば反撃を食らいにくい。

Lv99  
少し強い程度。

### ブラックガード

ロック連発のゴリ押しで（r  
幻ちゃんの魔法に当たらないよう気をつけつつ、  
また、時折向こうのしてくるロックっぽいものにも気をつけつつ、ゴリ押し。  
移動速度が遅いので、攻撃後の隙に弓攻撃でも比較的楽に倒せる。  
近接武器でばかりたい場合はボスに密着してみよう。攻撃の前に少し後ろに  
下がろうとするので、それを追いかけるようにして回り込むといい。

Lv99  
あまり変わらない。

### マンモス

かなり強い。突進と吹雪のせいでまともに近づけない。  
幻ちゃんはファイヤーボール連射か、スケルトンで。  
こっちは火属性武器使い、ガードしながら削るべし。  
火の根付鍛えて、幻獣を盾にしつつ画面外から見当つけて弓で射殺すのもラク。薬代かかるけど。  
弓で射殺す場合は、ボスがワープしてくる場合があるので、それだけ注意。

Lv99  
半端な育て方ではゴリ押しが出来ないくらい体力が増える。

### えんえんら

ザコ。タイガーアックスがあれば、変身前も後も楽勝に勝てる。  
ただ、変身後のプレスに注意。  
大体正面から大体135度以上後ろにいればプレスは当たらない。

Lv99

あまり変わらない。

## ツインドーター

二人一組。

どちらかの体力を0にするともう片方の体力の半分が0にしたほうに与えられる。

ある程度までそれを繰り返すと二人まとめて消滅。

マジックシールド必須。あと、属性や魔法攻撃でなんて考えないこと。

ひたすら高攻撃力武器（タイガーアックスお勧め）で、近づいて殴ること。

高威力の魔法を連発してくるので、回復には十分気をつけること。

なお、幻ちゃんは地形とボスの魔法により役立たずので注意。

弓で戦う場合レーザーなど隙の大きな魔法を使ってきたときのみ連続で攻撃し、

他の魔法は1撃で離脱すると安全。また廊下だと矢の当たる角度が限定されてしまうため、

できる限り部屋の中で戦ったほうがよい。ただ部屋の真ん中に陣取られると、

ぬいぐるみ攻撃が回避困難になるので、その場合は移動してくれるのを待つもあり。

中盤から2人の魔法のタイミングがずれてくるので欲張り過ぎないのが肝心。

Lv99

片方がヒールを使うようになる。

ヒールを使う方はダメージが多く通る。

ヒールを使わない方の体力を出来るだけ削って、

それからヒールを使う方に攻撃を仕掛けていかないと実質的に勝てない。

弟子がある程度育っていれば、2人まとめて杖回転でゴリ押し可能

## ドラゴンゾンビ

鬼門

間違えても殴りにいこうなんて思わないこと。

毒虫がいなくなったところを見計らってエンジェル（射程ギリギリから撃つ）

プレスの際に弓で削る。

防御力の高い魔物に変身させたゲンちゃんにシールドをかけて自分はサポートに徹する。

どう戦っても長期戦は必至なので準備を怠らないほうがいい。

実は全ての攻撃が物理攻撃。

下準備。銀の腕輪×2 + なるべく強化した銀根付 + オパール指輪たくさん。

目安は毒虫にたかられても毒にならないくらいの毒耐性。（50程度でほぼ防げる？）

準備が整ったら、虫にたかられようが何されようが、プレスも届かないような画面外から弓連射。（十字路に陣取って下方に撃つと位置取りしやすい）

そのうち倒せます。ノーダメで、幻獣には隠れててもらいましょう。役に立たないし。

先人の厨房ダンジョンを利用するなどして十分にSTRが高ければ（100程度）

ホリーフレイルで密着して殴るだけでも簡単に倒せる。

棍棒は大型の敵に密着すると1打目が2HITするので、銀根付けと組み合わせることで高ダメージを叩き出す。

この組み合わせは鎧やスピリットにも有効なのでここで揃えておいて損はない。

Lv99

ホリーロッドを装備してくるくる回っているとすぐに沈む。

体力が増えたので魔法は効率が悪い。

# リベンジャー

レーザー乱射で楽勝

今作もレーザーは強いなのなの。

形態は2つあり、一度倒すと真の姿となり襲ってくる。

## 第一形態

巨大な剣が武器（二刀流）

主な攻撃は、剣でなぎ払い攻撃をしてくる（主人公の短剣並みの速さで振り回している）

距離を離していると剣を投げつけてくる。

軌跡が出ている時間帯しか命中判定がないので戻ってくる剣まで避ける必要は無い。

更に動きも今までの敵以上に速く、重い装備をしていると簡単に追いつかれてしまう。

攻撃力もそれなりにあり、シールドをかけておかないと、みるみる内に体力が減ってしまう。

敵の剣に毒追加効果もあるので毒対策もしておくこと。

## 第二形態（真の姿）

動きはかなり遅くなったが、前に全身、後ろに顔とおかしな体系になっている

プレイヤーが全身側にいる場合：誘導弾 + ミニ衝撃派（？）

プレイヤーが顔側にいる場合：衝撃波 または 黒いプレス または ビーム

ビームはまともに喰らうと、大ダメージを受けるが動作がとろいのでそうそう当たることは無い

幻ちゃんをビームの身代わりにすれば楽勝だろう

## 攻略

第一形態は相手のターゲットをこっちに固定させてエレメントと同じ要領でゲンちゃんに倒させる（スケルトンとか杖双）

第二形態はシールド・Mバリアしてレーザー連射で楽勝

第一形態をこの方法で倒せば薬等かなり節約できるんじゃないかと

## 攻略その2

すべて弓（幻獣なし）で倒す場合

### 第一形態

名前とゲージが出るか出ないかのあたりで剣を投げる攻撃を誘導し、避けた後に2発

### 第二形態

#### 顔側から攻撃

衝撃波：範囲外へ避けた後近づいて3発

黒いプレス：避けた後で2~3発

ビーム：避けに専念、余裕があれば1発

# クリムゾン

硬い。

ただそれだけ。

こいつに勝てないならリベンジャーに勝てたのはまぐれ。

攻撃パターンは、斬る、払う、剣を払いからの直線的な炎の攻撃、炎の拳？で殴った後に繋がる二段攻撃くらいか・・・  
あと攻撃を受け続けると消えて逃げるチキンっぷり（一概にこいつだけとはいえないが）

シールドかけて攻撃すれば勝てる相手。見た目はかなり手ごわそうなのに・・・

とにかく驚異的な攻撃がない。所詮ただの格好付けで、こんな雑魚だったのかと言わざるを得ないくらい弱いです

Lv99

やっぱり硬い。

ただそれだけ。

開始した時に背後を取られている。

卑怯者め。

## 闇の暗殺者

1の忍者とほぼ同じ動き。

ただしスピードが大幅に強化されている。

体力を減らしても分身はしない。

攻撃魔法はワープ 2連斬り×2で死ぬるので極力使わないほうがいい。

大型手裏剣は当たるとピヨることがある。

半端に中距離にいると火の範囲魔法を使う。(火遁の術?)

カエルを口寄せしている時、突進して2連×2斬りの時が無防備。

Lv99

こちら辺まで来ると元のステータスとそう変わらない。

むしろこっちが強くなっているので前より楽に勝てるのでは・・・

## クイーンエルフ

魔法一撃の威力は高いが、女王らしく動きが鷹揚なのでかわすのは難しくない。

マジックバリアは切れてから掛け直すのではなく、こまめに上書きするよう心がけたほうがいい。

幻獣は魔法に巻き込まれて勝手に力尽きるので、隠れてもらいましょう。回復薬の無駄。

4属性の召喚魔法などさまざまな属性の魔法を使うので注意。

近～中距離：範囲魔法・短剣で突き

範囲が当たらない中距離～こちらの弓が当たる程度の遠距離：弓撃ち・アローレイン・レーザー

アローレインのガード方向は常に女王中心

基本的に常にガード、魔法のあいだを縫ってちくちく削りましょう。

wis90前後+マジックバリア状態でもノーガードで魔法を食らったら150ほど持っていかれます。

師匠でメイス

弓打ちとレーザーの際に一撃離脱を繰り返すだけ。慣れれば召喚魔法のときもいける。

ここまでのクエで手に入るプレッシャーに闘魂の根付があれば楽勝。

弓師匠

基本女王の斜め下、相手の姿が見えるが名前とゲージが出なくなる位置をキープ

そこで攻撃をやり過ぎたら真横に走って女王の視界に入り、次の攻撃の予備動作を見る

通常弓かレーザーだったら軸をずらして攻撃、それ以外ならそのまま反対側の定位置へ駆け抜ける

これの繰り返し。ワープで後ろに回られたら上に誘導する(orカメラ回す)

弓を水平に構える 通常弓攻撃。こちらの弓2~3発入る一番の間

光る短剣を振り上げる レーザー。弓2発入るが発動が早く連続でくる場合があるので1発が無難

弓を高く掲げる アローレイン。無視して走る。これは定位置でもたまたまに食らうのでガード

それ以外 各属性魔法。無視でもいいが慣れると魔法発動後1発当てる

避け重視&時間が掛かるのでマジックバリアは不要

回復は、やり過ぎ中にヒールで間に合うが事故防止のため復活の用意を

師匠DE刀

開幕一発目の魔法空撃ちさせてマジックバリアを張る(無敵時間利用でもOK)

後はとことん詰めよって                      ガードの繰り返し  
ガード時に範囲魔法の2 HITを確認したら即座にコンボ、遅れると痛い目にあう（ 抜けばほぼ100%ガードできるが火力激落ち）  
マジックバリア切れたら敵の攻撃時に掛け直す（詠唱無敵時間利用）  
HP減ったら同じく敵の攻撃時にヒール（おなじく無敵時間利用）

#### 弟子DE杖

開幕マジックバリアは同じ。基本中～長距離で走り回る。  
近いと範囲魔法に被弾、遠すぎると攻撃してこないの、距離感をつかめ  
弓を水平に構えたら近づいて                      即離脱すれば範囲は食らわない 基本これのくり返しでノーダメ可能（超時間かかるが...）  
アローレインはぎりぎり敵が見える位の位置まで逃げないと被弾するので注意  
見誤ってアローレインに突っ込んで、ガードは間に合うので2 Hit確認後に離脱  
下手に止まって敵の動きを確認すると極太レーザーで事故死するので注意  
レーザーでの事故死と、見間違えor飛び込むのが遅かったアローレインでの被弾にさえ気をつければ問題なし  
回復は詠唱無敵のヒールでも構わないが、発動遅い為に詠唱後硬直中に2発目の攻撃に被弾する可能性あり  
つまりはつべこべ言わず薬持って行け  
HPに自信あるなら刀師匠と同じ戦法でも勝てますぞ

## パズス

本当に本当に本当に本当にライオンだー  
闇のスーパーアイドルパズスたん 5万歳  
ある程度攻撃するとそそくさと別の場所へ移動する。  
攻撃パターンは

- ▶ 黒いジャブ（近距離時のみ）
- ▶ 周囲6方向に飛ぶ闇のサイクロン
- ▶ 射程がありえない闇のレーザー
- ▶ さまざまなステータス異常を引き起こす、追尾する呪玉
- ▶ 巨大な腕が地面を殴り爆発を起こす、デーモンブロー
- ▶ 周囲にカオスプリンガー（リベンジャーの剣）を突き刺す闇魔法

を使ってくる。

Q Eの様を遠くを走り回って、レーザーの光が少し見えてから攻撃すれば安全。

少なくとも呪玉ではない事だけは確認しておこう。

カオスプリンガーの魔法は威力が非常に高いので必ずかわすこと。

予備動作は大きいのでかわすこと自体は楽。

射程が長いので回復は薬でおこなったほうがいい。

## エンシェントウォーリア

攻撃に呪いと魔法禁止が付与されているので回復をユニコーン任せには出来ない。

また気絶させられる確率が高いので回復は早めに。

基本的に空中にいるときに後ろから殴る。

攻撃パターン

- ▶ 武器攻撃

近くにいと使用 前進しながらとその場での2パターン 後者の最後はレーザーの場合も

- ▶ 魔法エフェクトの後に正面に火の鳥を放つ

威力はそんなに高くはない方

- ▶ 宙に浮かんでデーモンドールと同様の光弾 予備動作：**右手を突き出す**

飛んでくる前に後ろに回り込めば当たらない、が床の色に近くて見辛い

- ▶ 宙に浮かんで正面に光柱 予備動作：**両腕を振り上げる**

まず当たることはない

- ▶ 宙に浮かんで広範囲攻撃 予備動作：**前かがみになる**

**魔法禁止付与** かなり範囲が広く、ダメージも大きい。光の粒が浮かんでいるところから離れれば当たらない、が床の色と(

- ▶ 組んだ腕を開くと同時に衝撃波

**魔法禁止・呪い付与** これも範囲が広く、見てから逃げるのは難しい。ガード推奨

魔法エフェクトが出たとき、宙に浮かんで回りに光の粒子が出ていないときが攻撃のチャンス

宙に浮かぶ時に上昇中に一回、光弾時に真後ろに回って、広範囲攻撃時に二回ガードして、光柱時によけて

に攻撃チャンス(刀、杖装備の時)

特に注意すべき攻撃は光弾。ほぼガード不能な上(ガード可能だがめくりで崩されることが多い)900以上HPがあっても即死する事がある。ガードよりも後ろに回ることを優先する方がいい。攻撃する時は予備動作を見極めて動こう。

光弾を見て動いたら手遅れと言う気持ちで。

封印されたら幻獣にユニコーンを使わせるのも手だ。

強敵ではあるが勝てない相手ではないッ!!薬を十分に用意してがんばれ!!

メイスでやる場合

プレッシャー+闘魂の根付、できればホワイトタイガーマスクなども用意したい。

空中に浮いたときに、後ろから1,2発殴る。光弾と光の柱は当たらず、広範囲衝撃波はガードすればいい。

地上での攻撃はすべて回避。

弓でやる場合

上のところにある机を利用してボスをハメましょう

慣れるまで大変です；

そのまま弓で射殺せばいいのですが、何発か攻撃するとワープするのでまたハメる・・・

の繰り返しです

大体STR80強「宝石の弓」で一発5くらい食らわせられるので、2時間30分ほど戦えば勝てます

被ダメを抑えられるので薬が尽きてきたらこちらに切り替える、っというのがいいと思います