

ボス / 戦記

個人的所感を含みます。

【ボスについて】

仕様変更があり、EP最後のボスなどの特別なボス以外は攻撃によってのけぞるようになった。攻撃を続けて与えると魔方陣が現れ、のけぞらない状態でカウンター攻撃が発動する。近距離攻撃と遠距離攻撃で違うカウンターが発動するボスもいる。

基本的に最後に攻撃を加えたプレイヤーを集中的に狙うので、特に攻撃が激しいボス戦(Epボスなど)では僧侶はあまり手出しをしないのが得策。

多くの攻撃はボスの「正面のみ」に当たり判定があるので、モーションを確認したら一度離脱し、真横もしくは背後を取ることで安全に攻撃を加える事ができる。しかし無闇に攻撃を続けるとボスにターゲットされ、狙われるハメになるので注意すること。

各項中にダウン・非ダウン・浮かし・吹き飛ばしと書かれていることがあるがこれは、

- ダウン、非ダウン 言わずもがな。
- 浮かし 当たると上空に浮く。攻撃によって浮き具合は違うが、大抵追撃を入れられる危険な攻撃。非ダウンと書いていない限りダウン攻撃。
- 吹き飛ばし 当たると吹き飛ばす。吹き飛び方は(ry 追撃を入れられることはほぼない。同様に、記述がない限りダウン攻撃とする。

• [ボス / 戦記](#)

◦ [戦記 Episode - 1](#)

- [Ep1-3 巨大なスライム](#)
- [Ep1-4 オーガロード](#)
- [Ep1-5 オーガロード](#)
- [Ep1-6 ダークゴブリンバーサーカー](#)
- [Ep1-7 巨大なキノコ](#)
- [Ep1-8 木の精霊王](#)
- [Ep1-9 巨大なクモ](#)
- [Ep1-10 ローテム守護者](#)

◦ [戦記 Episode - 2](#)

- [Ep2-1 巨大な雪ダルマ](#)
- [Ep2-2 ダークエルフビショップ](#)
- [Ep2-4 雪の女王](#)
- [Ep2-5 ダークエルフアーチャー](#)
- [Ep2-6 サラセニア](#)
- [Ep2-7 刃爪の君臨者](#)
- [Ep2-8 イーブルアイマスター](#)
- [Ep2-9 奈落の騎士](#)
- [Ep 2-10 ドレイク](#)

○ [戦記 Episode - 3](#)

[Ep3-1 黒い砂サソリ王](#)

- [Ep3-2 巨大なリーヴァ](#)
- [Ep3-3 コボルド突撃隊長](#)
- [Ep3-4 コボルド大将](#)
- [Ep3-5 ハービーキング](#)
- [Ep3-6 オークチキンサマナー](#)
- [Ep3-7 オークチキンシャーマン](#)
- [Ep3-8 オークナイト オークコマンダー](#)
- [Ep3-9 神殿番兵](#)
- [Ep3-10 ラッチェ\(中ボス\) ダール](#)

○ [戦記 Episode - 4](#)

- [Ep4-1 巨大なジャングルゴリラ](#)
- [Ep4-2 巨大なジャングルタートルの王](#)
- [Ep4-3 幻影獣](#)
- [Ep4-4 ジャトゥム](#)
- [Ep4-5 バトゥム](#)
- [Ep4-6](#)
- [Ep4-7](#)
- [Ep4-8](#)
- [Ep4-9](#)
- [Ep4-10](#)

○ [戦記 Episode - 5](#)

- [Ep5-1](#)
- [Ep5-2](#)
- [Ep5-3](#)
- [Ep5-4](#)
- [Ep5-5](#)
- [Ep5-6](#)
- [Ep5-7](#)
- [Ep5-8](#)
- [Ep5-9](#)
- [Ep5-10](#)

○ [戦記 Episode - 6](#)

- [Ep6-1](#)
 - [Ep6-2](#)
 - [Ep6-3](#)
 - [Ep6-4](#)
 - [Ep6-5](#)
 - [Ep6-6](#)
 - [Ep6-7](#)
 - [Ep6-8](#)
 - [Ep6-9](#)
 - [Ep6-10](#)
-

戦記 Episode - 1

Ep1-3 巨大なスライム

移動速度は遅いが、多方向への遠距離攻撃を放って来る。
ターゲットを確定してから攻撃してくるため、誰が狙われているかは敵の向きを見るとわかりやすい。

攻撃中は動かず、向きも変わらないので、八方向攻撃以外は背後を取って連続攻撃を入れるといい。

また、移動速度が遅いため遠距離魔法等の逃げ撃ちも有効である。

全ての攻撃に何かしらモーションがあるので、慣れればノーダメージで倒すことも容易。
この先のステージでは中ボスとして数回登場するが、その時は少しだけ弱体化している。

攻撃パターンは以下の4つ。

前方へスライム発射

口元が緑色に光った後、前方へ扇形状に複数のスライムを発射する。

多段Hitするので危険だが、攻撃動作を見てから真横に回り込めば比較的楽に回避できる。

PTなら狙われてないプレイヤーはスライムの背後に回り込んで通常攻撃を連打できる。

8方向へスライム放射

全身が緑色に光った後、自分を中心とした八方向へスライムを2回放射する。

誘導はしないので射軸から少しずれるだけで回避できる。

攻撃魔法などの遠距離攻撃を連続して当てるチャンスであるし、八方向の隙間から通常攻撃を入れることも可能。

1周目が被弾してすぐに起き上がると2周目のスライムが直撃する事があるので、素早く避難するかそのままダウンし続けること。

ダウンしたままであれば2周目の攻撃は当たらない。

粘液発射

口元が白っぽく点滅した後、光る粘液(ビーム?)のようなものを発射する。

上記2つのスライム発射に比べると威力、ホーミング性能共に高く、LVが低いうちは命中すると大ダメージは免れない。

しかしこれもスライムの真横か背後に回れば容易に回避でき、攻撃のチャンスにもなる。

実は2発発射しており、1発被弾だけであれば死なないこともある。

スライム召喚

その場で一回転し、周囲に複数のスライムを召喚する。

この動き自体にダメージは無いが、放置すると巨大なスライムの攻撃を避ける際に邪魔になりがちなので、

隙ができた時に処理した方がよい。

Ep1-4 オーガロード

ここではNPCラッチェが加勢してくれるので、彼に任せておけば勝手に倒してくれる。

オーガロードは強力な連撃を繰り出すので、とにかく正面には立たないように。

ラッチェが攻撃している間に背後からチクチクと攻撃を加えよう。

Ep1-5 オーガロード

1-4のオーガロードと同一だが、今回はラッチェが居ない為、自分達だけで倒す必要がある。

まず取り巻きのタワーやオークシャーマンを片付けておくと逃げ場が広がって戦いやすい。

ボスは移動速度はともかく索敵・反応ともに鈍いので、遠距離攻撃やヒット&アウェイで戦えば難敵では無い。

うまく誘導するとテントに引っ掛けることができ、その場合は遠距離攻撃でハメることも可能。

攻撃パターンは以下の3つ。

薙ぎ払い

モーションを確認してからでは避けられないほど素早い攻撃で、当たると後ろに大きく吹き飛ばされる。

ただダメージは低いのでたいして痛くはない。

振り下ろし

ダメージが大きい単発攻撃。

攻撃を行う腕の側に広い攻撃判定があるので、モーションを確認したら逆の腕側か後ろに避難すること。

3連撃

赤く光った後、3回連続攻撃を行う。

1発目を受けると全ての攻撃が命中する上、3発目の振り下ろしでは即死級のダメージを受ける。

2発目の攻撃は振り下ろしと同じ判定を持つので、横に居た場合でも命中してしまう場合がある。

赤く光った時点で方向修正は無くなるので、光るのを確認したら背後に回り込むと良い。

Ep1-6 ダークゴブリンバーサーカー

今までのボスに比べると小柄で攻撃も単調だが、攻撃の出が早く、近接攻撃をメインに戦うとあっさり死亡しかねない強敵。

逃げながら遠距離攻撃を続ければ安全に倒す事ができる。

なおPTなら複数人で取り囲み、吹き飛ばさないよう通常攻撃で殴り続ければ完封できる。

攻撃パターンは以下の2つ。

振り下ろし

棍棒を1回振り下ろす攻撃。

威力は低いものの、攻撃後のディレイが全く無いのでそのまま連撃へ繋がれやすい。

連撃

移動しながら棍棒を2回振り回す攻撃。

1発目の威力は低いが2発目の威力が大きく、見た目以上に攻撃判定も広いので避ける際は横に避けるように。

Ep1-7 巨大なキノコ

見た目とは裏腹に反応が早く、大量の小キノコも召喚するため接近戦はやや難しい。

攻撃パターンは以下の3つ。

アッパー

右手のアッパーを繰り出す。

攻撃判定、ダメージともに小さい。

頭突き

前方へ頭突き攻撃を2回連続で行う。

ダメージは小さいが連続で繰り出してくるので、1発目ダウン後にすぐ起き上がると連続でくらってしまう。

攻撃判定が広いので半端な距離で立ち止まらず、ダッシュで避けるように。

ジャンプ

溜めモーション後、上空へジャンプする。
このジャンプの際に密着していると大ダメージを受けるので注意。
着地時の行動は以下の2パターンに分かれる。

1. 周囲にキノコを召喚
2. 周囲に爆発するキノコを落とす

着地地点にいるプレイヤーは大ダメージを受けるので、飛んだら距離を取ろう。
爆発するキノコはやや広範囲だが、それほど致命傷にはならない。

Ep1-8 木の精霊王

ボスは初期の場所から移動することはないが、向きだけは変えてくる。
まず取り巻きの暴走した木の精霊を片付けること。
基本的に敵の正面を回避しながら、ぐるぐると敵の周囲を回りながら攻撃を加えていけば良い。
PTの場合、攻撃ターゲットにならなければ連続で殴り続ける事ができる。
1発1発の攻撃が少々痛く、多段ヒットし易いので注意。

攻撃パターンは以下の3つ。

振り払い

枝の腕で前方を振り払う。

木の葉光線

両腕を中心に寄せる動きをした後、正面斜め2方向に巨大な木の葉のビームを放つ。
通常の木の子が使う物が巨大化したもので、やはり1発でも当たれば多段ヒットは免れない。

実はボスの真正面の少し後ろが安全地帯なので、攻撃するチャンスでもある。

木の葉乱舞

腕を振り上げた後、軌道の異なる大量の葉っぱを前方160度の方向へ撒き散らす。
弾足は遅いものの複数枚が重なっている上に広範囲に広がり、さながら弾幕シューティングゲームのよう。

1枚1枚の葉をよく見極めながら慎重に避けるように。

運悪く葉の出現位置に居た場合、木の葉が一気に命中して即死することも。

だが、ボス真正面にくっついていると、葉が一発も当たらないのでこの間に攻撃しよう。

木の葉光線 = 手をクロスにして発射、木の葉乱舞 = 右手を少し震わせて発射
このように技のモーションをしっかりと見極めることで、無傷で倒せる。

Ep1-9 巨大なクモ

HPは多いが、これといって致命的攻撃を持たず、いずれも発動までのモーションが長い。
正面を避けつつ真横や背後から攻撃していけば楽勝だろう。

攻撃パターンは以下の2つ。

ビーム発射

口元が緑色に光った後、ビームを3発連続で発射する。

一度避けてしまえば3発撃ち終わるまで全くの無防備なので、絶好の攻撃のチャンス。

追尾弾

お尻が黄色く光った後、3発の追尾弾を発射する。

Ep1-10 ローテム守護者

Ep1の今までのボスと比べると非常にHPが多く、また攻撃力も高い。
ダッシュしなければ追いつかれるほど足が速い点にも注意。
全般的に攻撃間のディレイが大きいので、何かしら攻撃モーションを見たら背後に回り込むという戦術が効果的。
しかし一度でも攻撃を受けると致命傷になりがちなので、攻撃よりも回避に専念しよう。
ボス戦が始まったらまず左右にいる木の精霊を倒しておいて、下のほうにボスを誘えば雑魚に邪魔されずに戦える。

攻撃パターンは以下の6つ。

- 近距離時の攻撃

踏みつけ

足元にいるプレイヤーを踏みつける。密着していると連発してくることもある。
攻撃の出が早いので回避は難しいが、ダメージは小さめ。

ストレート

溜めモーション後、前方に強烈なパンチを繰り出す。
パンチ後のモーションも長めなので、攻撃のチャンス。

2段攻撃

1発目のアッパーで宙に浮かせ、2発目のストレートで遠くへ吹き飛ばす。
2発目のダメージが非常に大きく、攻撃範囲が広い上モーションが早い為回避は困難。
位置によっては1発目の攻撃だけが命中し、2発目はヒットしない事もある。

火炎の海

両腕を振りかぶった後に地面へ叩き付け、円形状の炎の海を発生させる。
この炎の上に居ると30の継続ダメージを受ける。
モーションが大きい為回避するのは容易。

岩石召喚

周囲4方向の直線上に2回岩石を転がす。
1回目は斜め4方向、2回目は縦と横に岩を転がす。
弾足はやや遅いが攻撃範囲が非常に大きく、起き上がる速さによっては2段ヒットする事も。
HPがある程度減少するまでは使用しない。

深遠の柱

周囲8方向へ直線上に地面から突き出す岩を出現させる。
岩石召喚と比べると多段ヒットこそしないが出が早く、弾足も早い。
こちらもHPがある程度減少するまでは使用して来ない。

- 遠距離時の攻撃

パンチ

ターゲットに対してダッシュした後にパンチを放つ。移動距離が長い。
ある程度なれていれば距離を置きこの攻撃をさせて釣って壁に引っ掛けることもできる。
ダメージは中程度だが、この攻撃が命中してしまうと「気絶(スタン)状態」になり一定時間行動できなくなる。
この気絶中に取り巻きの木の精霊の岩が飛んできて死亡というパターンが多い。
また、ソロであると連続でこの技を受けて何もできずに倒されるという事も。
ただモーションの見た目ほど範囲は広くなく、守護者の側面なら当たるようで当たらない。

戦記 Episode - 2

Ep2-1 巨大な雪ダルマ

基本的に近接攻撃を行いながらの移動が中心なので、角に追い詰められないよう注意。遠距離攻撃に長けているのならば、距離を保ちつつ遠距離攻撃を繰り返すだけで良い。

攻撃パターンは以下の4つ。

ほうきアタック

手に持っているほうきで前方にいるプレイヤーを押し潰す。
威力自体は大した事がないが、攻撃をくらうと2秒間の移動不可(ルート)状態になる。
ここから別の攻撃に繋がれると非常に痛い。
ほうきアタック以外の攻撃であれば、発動前にルートが解除されるので、すぐにダッシュで逃げられるようにしておこう。

スピンアタック

くるりとその場で反動を付けたあと、回転しながら突進して来る。
回転に巻き込まれたプレイヤーに連続でダメージを与える。
1発の威力もそこそこにあり、まともに受けると10ヒット以上する為即死は免れない。
ボスの体の大きさも相まって危険なので、モーションを確認したらすぐに離れること。

雪玉(小)

小さく振りかぶった後、小さな雪玉を前方へ扇形状に5発発射する。
命中すると30秒前後の鈍足効果を受けるので、必ず避けるように。
移動速度が下がった所にスピンアタックで向かって来られると目も当てられない。

雪玉(大)

体を少し後ろへ倒した後、巨大な雪玉を前方3方向に転がす。
溜めモーションが大きい為攻撃チャンスとなる。
ただしボスの真横では雪玉に巻き込まれるので、ボスの後ろへ回り込むように。
性質自体はローテム守護者の岩石召喚が弱体化した物で、やはり即座に起き上がると連続ヒットしてしまう。

Ep2-2 ダークエルフビショップ

基本的に滅多に攻撃して来ない上通常攻撃でものけぞるので楽勝。
問題は取り巻きのダークエルフ達で、ボス戦開始後に無闇に突っ込むとタコ殴りにされる。
複数を同時に相手にするのは危険なので、敵全体を画面に納めないよう少しずつ近づき、1匹ずつ釣って各個撃破していこう。

Ep2-4 雪の女王

全体的に攻撃ディレイが短い上に威力が高く、範囲攻撃を多様してくる。
しかし離れていればほとんど当たらないので、遠距離攻撃が非常に効果的。
索敵範囲も狭いので楽に取り巻きも処理できる。
PTであれば全員でボスを取り囲んで攻撃し、ときどき僧侶が回復するだけで倒せる。

Ep2-5 ダークエルフアーチャー

最初にボス以外を倒しておく。倒し終わったら、ボスを近距離でぶっ叩き続ける。離れると攻撃してくるので、近くでぼこぼこにすればすぐ終わる。

攻撃してきても、ダメージは痛いけど、ダウンする攻撃はないので、HP0になってもたたき続ければ楽に勝てるボス。

Ep2-6 サラセニア

主な攻撃手段は剣による連続斬り、小手から発する魔力波(多段hitする)、障害物になるクリスタルビットを配置。

連続斬りは前進しながらの4段斬りで被弾しても途中ダッシュで抜けられる。

魔力波は静止して小さな溜めのあと前方に一定時間放射する。射程は短いが多段hitするので注意。

紫色のクリスタルはそれ単体ではただの障害物だが、サラセニアが浮遊して魔力を解放することで

八方向に破裂する魔力弾になる。複数設置された場合は巻き込まれないように。

ダウン、仰け反りが無い上、技の発生・モーションが全般的に早いけど、正面への攻撃ばかりなので殴りに行く隙は多い。

機会を見たらすかさず接近して殴り、素早く離脱しよう。ヒット&アウェイが有効。

距離が遠い場合は遠距離スキルでの削り技に留めておく程度でいい。

Ep2-7 刃爪の君臨者

突進攻撃はキャラ位置に向かってくるけど、図体がデカイので喰らい易い。

羽を畳んでからの爆発攻撃時がチャンス、発動が終わるまで側面から攻撃を叩き込もう。

魔の壁があった方が楽に戦える。爆発は連続で食らうと瀕死になるので、食らわないこと。

基本的後ろからぶっ叩けばすぐに勝てるボス。

Ep2-8 イーブルアイマスター

このボスはダウン攻撃が一つしかないけど、ダウン攻撃(後ろにためてダッシュしてくる攻撃)がきたら即座によけるといい。

それ以外は近くでぶっ叩けばほとんど問題ないはず。凍結攻撃も持っているけど、攻撃が見やすく、動きも遅いのでよけやすい。

食らうとしばらく動けなくなるけど、ダウンはしないのであまり問題ではない。PTでは僧侶がいても回復してくれないかもw

すぐにHPが0になってしまうので、ダウンしたときのみ僧侶は回復するだけでいいと思う。まあ、それはその僧侶の自由だw

Ep2-9 奈落の騎士

雪の女王のような破裂攻撃はホーミング性能を持っており、距離を取っても避けきれない事が多い。

近距離を維持して、破裂の隙間に入るようにして回避しよう。

連続斬りのモーション中に横or後ろから殴るのがいい。魔の壁は有効なので、どんどん使っていこう。

戦記の場合、かなりの遠距離から攻撃すれば、ほとんどダメージを食らわずに済む。動きそうになったらよけ、

動かなくなるまで離れるのが得策。伝説ではこうはいかないので注意。

Ep 2-10 ドレイク

ep最後のボスなのでのけぞらない上に、ほぼ全ての攻撃が痛く、速い。蝶のように舞いながら戦おう。

引っ掻き<吹き飛ばし>

振りかぶり、薙ぎ払う。左手を使う場合と右手を使う場合がある。振りかぶった手と逆方向に逃げれば安全にかわせるが、モーションは短いため注視しておこう。

噛みつき<ダウン>

振りかぶり、噛みつく。常に左から振りかぶる。

氷の息<凍結>

上体を少しのけぞらせてから右から左へor真っ直ぐ前へ息を吐き出す。当たると凍結。ここからトルネード系に連携されると即ピンチに陥る。密着していれば当たらない。

なぜおこし<吹き飛ばし・非ダウン・凍結?>

地上で翼をはばたかせ、ごく少量のダメージを与えて吹き飛ばす。凍結効果もある? はばたきを見てから後ろに下がれば簡単に避けれる。トルネード(小)に繋がる。

トルネード小<浮かし>

上記のなぜおこしから連携して発動。追尾する竜巻を4,5個ほど作り出す。

正面方向にしか追尾しないが、当たるとそのまま3ヒットぐらいして即死もあり得るので要注意。

ダウンヒールも余裕で間に合うが浮いているとヒール範囲から外れるため落ちてきてから回復してあげよう。

トルネード大<浮かし>

少しだけ飛び、低空ではばたいて追尾する竜巻を6,7個作り出す。ドレイクでの死亡原因第一位。

来たときはとにかく避けることに専念すること。その際仲間を巻き込まないように。

火炎撃<ダウン・追い討ち>

名前はアリエンのスキルから拝借。ドレイクが遙か上空を飛び、その軌跡を炎で燃やし尽くす。

空を飛ぶドレイクが通った跡はワンテンポ遅れてダメージが発生する。落ち着けば当たる要素は無い。

3回連続でこれを行った後に地上に帰ってくる。これがドレイク一番の隙。ねらい澄ました一撃を浴びせてやろう。

戦記 Episode - 3

Ep3-1 黒い砂サソリ王

どの敵にも言えることだが基本は前方を取らないで攻撃の際に少しずつ。

尾の広範囲攻撃のモーションを確認したらサソリの目の前か真後ろが安全地帯なので逃げ込もう。

ただし、ハンマーを振り下ろしたときに前で密着していると攻撃を受けるので少し下がっておく。その後は密着して攻撃してよい。

尾の攻撃中は隙が大きいいためダメージを大量に与えることが出来る。

Ep3-2 巨大なラーヴァ

ラーヴァの放つ青い光球に当たると一撃死は免れないだろう。誘導性も高いため前方にいると危険。

反撃の魔方陣が出てラーヴァの攻撃モーション(青い電流のエフェクト)が出たらすぐに真後ろに回ることに。

すると全く攻撃が向かってこない。攻撃もワンパターンなため常に真後ろに回ることを意識していれば楽勝。

どうしても青い波動から逃げられない場合は、騎士ならば死んだふり。僧侶ならば月のカーテンで防御可能。

Ep3-3 コボルド突撃隊長

一定時間が経過すると逃げられ、ミッション失敗となってしまうので注意。

パターンは前方の仕込みバンパーによる吹き飛ばしと突進。なるべく正面には立たないようにしよう。

また、後方のエンジン部分での火花にも攻撃判定があるため、側面で攻撃するのがベスト。

Ep3-4 コボルド大将

とにかく怖くないから隣接してぶっ叩けばOK。ダメージはかなり痛い。近くにいるとダウン攻撃を食らうことはない。離れない限りすぐに終わるだろう。

Ep3-5 ハーピーキング

とにかく動きまわる敵。でも隙は以外とはっきりとわかるのでその時に攻撃するしかない。とにかく、下に降りている時でないとは攻撃できないので

空中にいるときは攻撃をしないこと。回避に専念している方がいい。下に降りて、ボスがかがんだら、すかさず攻撃。ヒットアンドウェイが有効。

魔の壁も有効ではあるが、飛ばれると意味がない。ただし、張らないより張る方が動きも制限できるので少しは得。

Ep3-6 オークチキンサマナー

巨大なニワトリの足が脅威。スタン効果なので連発されると痛い。

必勝法は二人以上で挟み、ただ通常攻撃で叩き続けること。通常攻撃のhitでスキル発動を潰せる。

ノックバックできる余裕を与えると、下がった一瞬でスキルを使うことがあるため、挟んで逃げ場をなくすこと。

ひたすらボコれ。

Ep3-7 オークチキンシャーマン

ボス自体は弱くないが、マップに配置されている石像が厄介。

石像の出す火の玉は1発120程度食らうため、あらかじめ壊しておくといい(復活しない)

ボスはダウン後起き上がる際に70回復するため、ダウン攻撃ばかりしているといつまでも終わらない。

火力に自信がないならダウンしない攻撃のみで削るといい。

Ep3-8 オークナイト オークコマンダー

ボスはオークナイト。騎獣を駆り、長柄の戦斧を構える精悍なオークの騎士である。

移動速度は速いが反応は鈍く、突撃系の攻撃ばかりなので回避は容易。

4連続ジャンプ踏み付け攻撃は誘導性が高いので走り回って避けよう。

たまに騎獣が多段hitの炎のブレスを吐くが、赤く光る溜め動作が長いので見分けはつく。オークナイトのHPが25%程度まで減ると騎獣を捨て徒歩のオークコマンダーになり、HPは最大に戻る。ナイト形態と違い接近すると早い反応で戦斧を振ってくるが、移動速度は落ちているので見切りやすい。

Ep3-9 神殿番兵

リーチが長いので狙われていなくても油断しない。近くにいるときにパンチをくらうと多段Hitして痛いので、近づく際は避けれるようなスキル、コンボで攻めるのが良い。基本行動パターンは小さいのと同じなので、慣れれば楽にかてる。

Ep3-10 ラッチェ(中ボス) ダール

ラッチェの時も、ダールの時も、神殿守護兵（一直線上に長いリーチで攻撃してくる）がいるので避ける際には味方の位置も考えて避けること。一列に並んでいて自分がよけても、仲間が避けれないということがありえるので、回避は全体を見れるとベスト。

ラッチェが使用してくる攻撃は騎士と同じものなので範囲は大きくない。ダウンさせると面倒なので、火力の高い仲間がタイマンを張り、他の人が守護兵を引きつけること。騎士ならキックDA弾丸蹴りで大抵は倒せる。

ダール戦では雑魚を優先して倒してからダールを叩こう。変身前は間隔を空けて何度でも沸いて出てくるが、変身後は1回しか沸いてこない。基本的に、変身後より変身前の方が隙を突きにくく倒しにくくなっている。

ダールの行動は以下の通り。

突進(吹き飛ばし)

体を赤く包み、突進する。予備動作が小さい。

3連突進(吹き飛ばし)

かけ声と共に3回に分けて突進する。距離がどんどん長くなる。3回目は出ないこともある。

打ち下ろし(ダウン)

武器を高く掲げ、正面に振り下ろす。掲げた時、武器が垂直になっていたなら全方位攻撃。

薙ぎ払い(ダウン)

薙ぎ払う。横に長い。

2連切り(ダウン)

薙ぎ払い、切り上げる。突進に繋がる場合もある。

2連切り(浮かし ダウン)

切り上げ、切り下ろす。切り上げが当たったら確定で2回目も当たる。

変身ダールの行動は以下の通り。

火炎円(ダウン)

変身したダールが最初に取り攻撃。体を赤く光らせた後、周囲に輪っかを放つ。輪はすぐに火炎弾に変化する。

火炎弾(ダウン)

巨体に似合わない大ジャンプの後、武器を振り下ろすと地面が赤くなる。そこから大量の火炎弾が出てくる。

大ジャンプから落ちてきたときに背後から攻撃を与え、即離れるのが最善策。

火炎の海

火炎弾よりも高くジャンプし、垂直落下するとダールの周りに火炎の海が広がる。ステージ全域に広がるためかわすには海と海の間に入るしかない。慣れ、非ダウンなので僧侶がいる場合は避けるのを諦めてもいいかもしれない。

岩柱（浮かし）

地面を叩いて小範囲に岩柱を発生させる。

3連切り(ダウン)

遠距離の場合は突進から。突進後、ターゲットの方向を向いて3連切りをする。ここも攻撃のチャンス。

後方特化な動き 僧侶編

ダールに月光は撃たないこと。タゲられたら回避しか出来ない。

撃つとしたら完全にフリー・MPに余裕あり・逃げ場確保のときのみ。

基本はダールのいる方向とPTのHPだけ確認して雑魚を引っ張る。乱戦防止のためね。

余裕を見て雑魚のオークにはコンボを入れ逃げして雑魚殲滅しやすくしておく。

守護兵の伸びるパンチは左右の判定が狭いから回避は楽。殴ってタゲ固定。

とにかくむやみに月光は打たないこと。前線を混乱させるし、タゲのコントロールがしにくくなる。

なお、MP回復はこまめに行うこと。タゲのコントロールさえできていればHP半分でも死なない。

前線は基本的に放置でいい。HPの減り具合とミニマップの位置だけ見て玉を飛ばす。

玉は保険で飛ばしておいてもいいが、飛ばすときは画面端に見える程度の距離には近づくこと。

但し、危険なときはダールを回り込むように接近して光で引っ掛けるように回復。

うまい人なら回復判定にダッシュ通過で飛び込んでくれる。

逃げる前衛は仕方ないのでMPが減っても回復連発するしかないが。

陽光は硬直時間が長いので範囲で引っ掛けるように使うといい。

敵の近くならダッシュキャンセルできる光で。

玉を撃つ場合、味方に近づきすぎないこと。牽制弾のつもりでバンバン撃っていい。

逃げ回るタイプは近づいた僧侶を追い抜いて玉を避けるから、下手に接近するより当てやすい。

前衛の逃げ方は円を描くようにダッシュする。近づくよりその場で玉を撃ったほうが確実。

戦記 Episode - 4

Ep4-1 巨大なジャングルゴリラ

二回胸を叩いた後の行動に

1.ジャンプしてダウン属性のその場叩きつけ（当たるとダメージの木の実が落ちてくる）

2.ダウン&気絶のその場叩きつけ

3.なぜか何もしない

ウホウホやった後には周囲に気絶とダメージ。

カウンターは浮かし属性の叩きつけ、それが当たると高確率で二回胸叩きの2と同じものを使ってくる。

Ep4-2 巨大なジャングルタートルの王

転がり攻撃はその場で転がるのとターゲットまで婉曲を描いて転がる（追尾はしない）二種類、当たると吹っ飛んでダウン。

体を震わせた後に、当たると爆発する浮き属性の炎玉っぽいのを出す。

カウンターは近距離攻撃では炎玉、遠距離攻撃ではターゲットまで転がり。双方とも発生が遅い

ので回避は容易。
攻撃の全てが当たるとダウンするのでHPには注意。

Ep4-3 幻影獣

唸り声の後そのまま向いている方向にムーンサルト（ダウン属性）と
バックステップ後こちらを向いて噛み付きの二種類の攻撃を確認。後者は意外と射程が長い。
カウンターはムーンサルト。
分身と本物の違いはボスのレベル表示をみれば簡単に判別できる。レベルが高いのが本物。

Ep4-4 ジャトゥム

最初は光の壁の向こうにいるのでまず雑魚掃討。右側から槍を投げってくるが位置も向きも変わらないため当たらない場所で戦おう。

3回出てくる雑魚を討伐したらジャトゥムとのご対面。

- 1.ステップ後槍を振り回す。振り回しだが攻撃判定は前面のみ。最後の一撃がダウン属性。
- 2.手が光ったらトーテム設置。火炎・氷河・大地があり、氷河は動けなくなる分やばめ。すぐに壊すべし。（仕様変更で一撃で壊せるようになった）
- 3.振りかぶって槍投げブーメラン。最後の一撃がダウン属性。体の右側に密着してれば当たらない。

4.槍で防御するようなポーズの後に逆立ちして回転移動。無論ダウン属性。

5.手に紫の光をこめて振りかぶり、返ってこない槍投げ。5回投げる。

カウンターは近距離攻撃の場合3、遠距離攻撃の場合ノーモーションで4。遠距離カウンター発動時近くにいるとほぼ当たる。

体の右側に近づいて近距離攻撃だけすればソロでもPTでも完封できる。

Ep4-5 バトゥム

トーテムの種類に勇猛がプラスされた以外はおそらくジャトゥムと一緒に。
よって同じ戦法でノーダメージクリア可能。

Ep4-6

Ep4-7

Ep4-8

Ep4-9

Ep4-10

戦記 Episode - 5

Ep5-1

Ep5-2

Ep5-3

Ep5-4

Ep5-5

Ep5-6

Ep5-7

Ep5-8

Ep5-9

Ep5-10

戦記 Episode - 6

Ep6-1

Ep6-2

Ep6-3

Ep6-4

Ep6-5

Ep6-6

Ep6-7

Ep6-8

Ep6-9

Ep6-10