

ポップステージ

[戦記EP1](#) > [戦記EP2](#) > [戦記EP3](#) > [戦記EP4](#) > [戦記EP5](#) > [戦記EP6](#)

[伝説EP1](#) > [伝説EP2](#) > [伝説EP3](#) > [伝説EP4](#) > [伝説EP5](#) > [伝説EP6](#)

戦記 Episode - 6 全体MAP



• メインステージ

- [Episode 6 - 1 「険しい絶壁」 \(希望を賭けた旅路\)](#)
- [Episode 6 - 2 「溶鉱炉の跡地」 \(クレイグとの遭遇\)](#)
- [Episode 6 - 3 「王の洞窟」 \(ドワーフ王ギルリング\)](#)
- [Episode 6 - 4 「勇者の墓」 \(ロータルの魂\)](#)
- [Episode 6 - 5 「次元の門」 \(次元の門\)](#)
- [Episode 6 - 6 「穿孔\(センコウ\)の島入り口」 \(ダインの秘密\)](#)
- [Episode 6 - 7 「シカン族の寺院」 \(シカン最強の戦士\)](#)
- [Episode 6 - 8 「復活の帝室」 \(恐ろしい存在\)](#)
- [Episode 6 - 9 「長老達の部屋」 \(リル救出\)](#)
- [Episode 6 - 10 「ソルディン神殿」 \(最後の選択\)](#)

• サイドステージ

- [閉鎖された鉱山](#)

- [コメントフォーム\(戦記エピソード6についての情報をお願いします\)](#)

メインステージ

Episode 6 - 1 「険しい絶壁」 (希望を賭けた旅路)

BOSS

取り巻き

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

Episode 6 - 2 「溶鉱炉の跡地」 (クレイグとの遭遇)

BOSS

取り巻き

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

Episode 6 - 3 「王の洞窟」 (ドワーフ王ギルリング)

BOSS

取り巻き

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

Episode 6 - 4 「勇者の墓」 (ロータルの魂)

BOSS

取り巻き

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

Episode 6 - 5 「次元の門」 (次元の門)

BOSS

クセイドン

取り巻き

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

Episode 6 - 6 「穿孔 (センコウ) の島入り口」 (ダインの秘密)

BOSS

取り巻き

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

Episode 6 - 7 「シカン族の寺院」 (シカン最強の戦士)

BOSS

取り巻き

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

Episode 6 - 8 「復活の帝室」 (恐ろしい存在)

BOSS

真王ダール

取り巻き

ソロではないが、4人ではシカン防御機械装置？が2体出現

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

Episode 6 - 9 「長老達の部屋」 (リル救出)

BOSS

アカン

取り巻き

長老4体

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

ボス部屋に入ると長老たち4体が出現し、全て倒すとボスのアカンが登場する。

Episode 6 - 10 「ソルディン神殿」 (最後の選択)

BOSS

リゲル

隠しボスあり

取り巻き

なし

関連クエスト NPC 備考

攻略解説

ボス部屋までに4部屋あり、2部屋目右と4部屋目左にシークレット部屋がある。火力のない人やタゲっていない人が回るようにしよう

1部屋目：釣り役とはぐれた敵の処理役に分担すると早く片付く。

釣り役は部屋の一番上まで雑魚をひきつけながら移動する。他のものは少し遅れて付いてゆき、柱に引っかかった敵を処理する。

上に釣ったらみんなで敵をまとめて攻撃するといい。釣り役以外が入り口で敵を攻撃するのは控えること。

釣り役が失敗すると即死もあり得るので僧侶は釣り役に注意を払うと良い。

魔石と防御装置を除く雑魚を処理し終わると部屋の奥に長老が出現する(他の3部屋も同様)。戦記の長老は反撃を頻繁にしてくるので注意。

遠距離攻撃への反撃は威力が高いので遠距離攻撃は避ける。わずかながら長老の背後等にも射程がある。近距離攻撃への反撃は左右のフックで、このときは遠距離スキルを当てても反撃されない。魔がいるなら積極的に氷壁を張っていくべき。その時も遠距離攻撃は控える事

2部屋目：誰かが部屋の奥まで進むと敵が出現する。シークレット部屋に向かう人は下で待機するなどしてタゲを取らないようにしてから向かうといい。シカンローグはコンボのうまい人が殴ると早い。

3部屋目：部屋が広いので前半分にいる敵を片付けてから、奥にいる巨大なシカン防御装置や、シカン戦士を下へ釣る。

ビームを放つ敵が野放しにならないようにするなどし、敵の攻撃を避けてうまく立ち回ろう。

防御装置の出す玉は部屋の置くの方まで届くが、長老が出た後魔石を壊すと攻撃してこなくなる。

なので長老出現まで奥にある魔石は壊さないでおこう。

4部屋目：部屋に入ると白い玉を放つ防御装置があり、魔石があるラインまで奥に進むと雑魚が出現する。

まず、遠距離スキルなどで装置を破壊してから敵を出現させよう。雑魚は2度沸きする。

シークレット部屋に行くのは2度目の敵がだいたい片付いてからにするといい。

リゲルの攻撃パターン：左手から黄色玉2つを出したあとタゲに向かって移動したあと大きな白玉を出して攻撃する。

玉は誘導性があり、タゲらなければ大きな軌道を描きリゲルがいた位置より少し前に戻る。リゲルの真横などが安全地帯。

リゲルとタゲの距離が近すぎず遠すぎずない時は黄色玉や白球を単発で使用してることがある。

静止の後、右手を横へ振りかざし巨大な龍による自分中心の範囲攻撃をする。僧侶はこの間に仲間を回復させよう。通常の攻撃パターンにも含まれているが遠距離攻撃に対するカウンターとしても発動する。

8方向に黄色い玉を出す(はじめは非ダウン属性)。玉は高速で移動するダウン属性の誘導弾となる(主にタゲが離れているとき使用)リゲルに限界まで密着するか、リゲルが移動した後攻撃発生位置にいる事でも回避が可能

複数の白い(orピンクの)ダウン属性のビームを降らせて攻撃する。(主にタゲが離れているとき使用、ゲージを6割くらい減らすと近距離でも使用)

リゲルの周囲はビームの密度が高く、密着状態では即死の可能性もあるので、発動したらすぐに離れよう。

広範囲に隕石をばら撒く。の攻撃と同じくらいの間があるので紛らわしいが、こちらはゴーーーーっという音がする。リゲルのそばと後方が安全。近距離攻撃に対するカウンターとしてのみ使用してくる

杖を目の前に突き刺してその衝撃でスタンさせ、その間に回復する。ゲージを6割くらい減らすと使用してくる模様。

無敵技で回避するなどし、吹き飛ばし攻撃または強制ダウン性の気絶攻撃で杖を破壊すれば回復を止められる。連続で行ってることが多い。

破壊が早いと繰り返さなくなる模様。範囲が非常に広いのでモーションをみてから範囲外へ逃げることはできない。

回避技の例：騎士の反撃、賊のジャンプ、幼女のめった打ち、修のS

吹き飛ばし技の例：騎士の崩拳、賊の妖精の棘、幼女のAAS、修のDS、揮鉄槌

ダウン性気絶技の例：騎士の強打、弓の風縫い

怖がってリゲルから離れてばかりいると動きが見えずに隕石をもらったり、龍に巻き込まれたりすることもある。

攻撃パターンに慣れれば難しくないので動きをよくみて慣れよう。

効率重視のためにわざと攻撃を避けない場合もあるが、その場合は事前に伝えておくと僧侶の負担が減る。

隠しボスを出す条件：僧侶がいること。シークレット部屋を2つとも回ること。

ボス部屋まで一定時間内に辿りつくこと。リゲルを一定時間内に倒すこと。

時間はボス部屋まで10分以内。ライムがいる場合ペナルティにより4分以内の模様(伝説ではライムありで6分)

ライムのペナルティは11/18のアップデート以降、軽減もしくは完全に取り除かれた。

サイドステージ

閉鎖された鉱山

進入条件：5 - 10クリア、適正Lv51~60

攻略解説

EP6の鍛錬フィールド。地味に経験値が稼げる。行くところに迷ったらとりあえずココ。出現モンスターはEP6前半で出てくる近接攻撃のドワーフとその幽霊版。気絶攻撃に注意。その他の鍛錬フィールドと大差はない。

- ・ ワープポイント

1. ドワーフ戦士がいっぱい
2. 中ボスクラスの敵が3匹 それぞれずだ袋Lv6を100%ドロップ
3. ボスクラスの敵が1匹 珍しい箱Lv6をひとつドロップするかも
4. 銀コイン(10銀)がいっぱい
5. 火炎草がいっぱい
6. 明るく輝く原石がいっぱい(低確率)

コメントフォーム(戦記エピソード6についての情報をお願いします)

- ・ 6-10のつりで引っかけた敵を僧侶の咆哮とか魔の覇気でタゲを取らずに移動できるのでおすすめ -- 名無しさん (2009-01-08 18:57:24)

名前:

コメント:

投稿
