

ボス / 伝説

個人的所感を含みます。

【ボスについて】

一部のボスを除き、大半はどんなに攻撃を与えても仰け反らずダウンもしない、溜めモーションの長い攻撃はくらくと大ダメージであることが多いので注意。

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。

• [ボス / 伝説](#)

◦ [伝説 Episode - 1](#)

- [Ep1-1 オークマスター](#)
- [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](#)

◦ [伝説 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](#)
- [Ep2-9 深淵の騎士](#)
- [Ep 2-10 ドレイク](#)

◦ [伝説 Episode - 3](#)

- [Ep3-1 黒い砂サソリ王](#)
- [Ep3-2 巨大なリーヴァ](#)
- [Ep3-4 コボルト大将](#)
- [Ep3-6 オーガロードサージェント](#)
- [Ep3-9 神殿守護神像?](#)
- [Ep3-10 ダール, ラッチェ\(中ボス\)](#)

伝説 Episode - 1

Ep1-1 オークマスター

動きは単調だが攻撃力が高い。落ち着いて料理しよう。
特にパンチからの3連コンボは高威力で、騎士以外ではほぼ即死する。
行動パターンはターゲットをひたすら走って追いかけてくる。移動速度は速め。

Ep1-3 巨大なスライム

攻撃パターンは4種類?になった。放射状ばら撒き・移動ばら撒き・変則の三回ばら撒き・低速度ターゲット方向攻撃。
低速度のターゲット方向攻撃(通称ギャリック砲)は健在でやはり1撃で葬り去られることが多々あることだろう。
攻撃の前には光?が見えるので気をつけておけば安心である。ギャリック砲が枝分かれする攻撃も伝説から?(戦記では未確認)
変則のばら撒きは通常が2回のところ、3回スライムを撒くようになる。その時、左半分、全体、右半分のよう分割して攻撃してくる。
今回は移動が加わっていて移動中にスライムをばらまく、ちなみに移動前から移動中は巨大なスライムが攻撃があたらない(無敵状態)となり、スキルで遠距離攻撃を凶っても無駄である。移動中の敵の前に行くと敷かれる(ダメージは40-50程度?)
取り巻きには、凶暴なヒマワリとレッドスライム(各二体)と、グリーンスライム(ただのスライム)が数体で赤スラは回復魔法を使うだけで火力があるなら無視しても構わないと思われる。(体が光った後回復させるが、ダウンさせれば詠唱(回復魔法)がキャンセルされる。)
攻撃するところだが、ターゲット攻撃時(前方160°位のスライム撒き)やギャリック砲など隙が大きいときに攻撃が安全かつ早いと思われる。

Ep1-4 オーガロード

戦記と同じくラッチェが加勢してくれる。
ただし、このラッチェは放置すると死ぬので注意。ラッチェ死亡はクリア失敗になる。
直前の巨大なクマは氷の壁でハメることができるが、むやみに使うと味方ごと分断してしまうので使用に注意。

Ep1-5 オーガロード

攻撃力が半端ないので、食らうと即死するかもしれない。特に3段ヒットする攻撃は要注意。特に最後の攻撃は痛い。近くでぶっ叩くと、はたいたりしてくるので、結構厄介な敵。ボス単体で遠距離から攻撃するのが基本。しかしむやみやたらに遠距離攻撃をするのではなく、位置取りが大切。テントをはさんで遠距離で戦えば、怖くない。ほぼノーダメージでもクリア可能。ソロの場合、取り巻きとボスは別の位置に引っ掛けることをすすめる。
ボス以外の取り巻きの敵が結構うざいので、複数人いる場合はボスと、その取り巻きを分けて戦う方が得策。魔の氷の壁を使うのも一つの手だが、むやみに壁を貼ると、ボスが瞬間移動するので注意。テントを壁代わりにするので、周りの取り巻きを壁で押さえておく方が得策。

Ep1-6 ダークゴブリンバーサーカー

攻撃は2通りほどしかない単純なBOSS

魔がPTにいたら壁をつかって後ろから叩きまくる。

いないなら浮き属性攻撃で微キャンセルになるから囲んでAAS連打ですぐに倒せるだろう。

Ep1-7 巨大なキノコ

攻撃は4通り。

大ジャンプ、孢子撒き（スタン属性）、アッパー、ボディプレス

取り巻きの栄養キノコを優先して倒そう。

栄養キノコを倒したら大ジャンプの着地を狙って攻撃を仕掛けていけば倒せる。

Ep1-8 木の精霊王

攻撃は4通り。

葉っぱカッター（2通り？）、前方両斜めビーム、前方遠距離パンチ

手前の木を処理しよう。

そのあとは密着してビームだけ避けよう。ほかはあたることはない。

ビームの前兆で手をクロスさせるので見てからよければいい。

Ep1-9 巨大なクモ

体液を降らされてもおちついてよけよう。

体液を出したときの立ち位置に落ちるからよけるのは難しいことじゃない。

隙をみて攻撃していこう。

Ep1-10 ローテム守護者

ローテムの行動パターンは見分けやすい。落ち着いて行動すれば早々喰らう事はない。

まずスタート時に手前の木を倒しておくこと事故率が減る。

PTメンバの動きを見て、木に向かう者、ローテムを引き付ける者に分かれて行動すると良い。

そしてローテム戦の最大のダメージは範囲型地震攻撃である。各職の行動は次のことをすると

チームワークが上手く行く。

騎士：反撃、死んだ振りで回避。クールタイムで使えない場合は素直に距離をとり、僧侶に近づいておく。

ただしタゲが自身にある場合は僧侶には寄らない。

魔術師：距離をとり僧侶に近づいておく。ただしタゲが自身にある場合は僧侶には寄らない。

僧侶：ローテムの範囲攻撃モーションが見えたら玉を出してから喰らう。それにより前衛の死亡率がグッと減る。

クールタイムで使えない場合は距離をとり仲間の位置を確認してから喰らう。

ダメージ後、タゲのない仲間に近づき範囲回復などを使う。

備考

ローテムは足元ハメ(腕攻撃の当たらない場所で足元に張り付く事により前進を止める)が出来る。

時折狙って動いている人がいるのでそのような場合はタゲが混乱しないように少し控える。

そして足元ハメが成功した場合、ローテムの前進方向から遠距離だけで攻撃すること。

それにより倒すまで固定ではめる事が出来る。

伝説 Episode - 2

Ep2-1 巨大な雪ダルマ

まず、木精霊を倒す。どこからともなく雪玉が飛んでくるのは結構危険なので、入ってすぐに倒す。
ボスの攻撃は5通り。回転攻撃2種類、雪玉発射2種類、殴り（動けなくなるのろいあり）回転攻撃は、連続で食らうとかなり痛い。
特に雪だるまが飛び跳ねて回ってくる時はダウンもするので死ぬ確率も高くなる。基本的回転攻撃中のときは、回避専念すること。
雪玉発射は雪玉大小とある。雪玉大は、ダメージが大きいので注意。しかしこの攻撃をするときは、ボスは一回ためが入るのでその時が攻撃のチャンス。後ろに回って攻撃を当てよう。魔がいるなら壁を貼ってもらうと攻撃しやすくなる。僧侶は、攻撃に回るより、仲間を回復することに専念しておいた方が無難だろう。攻撃するなら遠距離が。騎士&盗賊は雪だるまの動きをよく見て、隙をついて後ろから攻撃する。
回転しそうになったら、よけること。たぶんこの繰り返しで倒すことができるだろう。

Ep2-2 ダークエルフビショップ

最初にダークエルフウィザードを狙う。
P tの場合は、ウィザード、ナイト、ストレンジャーを真っ先に狙うと良い。
他の敵を攻撃しているときにダークエルフウィザードの攻撃は痛いので、先に潰しておくのが良い。
僧侶がいる場合は、僧侶は中央付近で行動し、味方が死なないように気をつけること。
ダークエルフは一匹一人ほどで対処し、周りにいなくなったら、ダークエルフビショップを囲んで皆で空中コンボをすればすぐに終わる。

Ep2-4 雪の女王

まずは取り巻きのスノーモンモンと木を倒す。
その後p tの場合は女王を取り囲みひたすら殴るのがよいだろう。
僧侶はそのときメンバーのHPをみて途中回復をいれること。騎士はひたすら殴り、魔は途中で魔法を挟む程度。
下手に距離を置くと危険になる。
ソロの場合、魔なら入り口でスノーモンモンがよってくるのを待ち、退治。
木を画面にいれないように注意しながら画面端に女王をいれる。体3分の1程度が写る距離から追尾系で攻撃。
この距離では女王に認知されることがないため、時間はかかるが無傷で攻撃を続けることができる。
途中スノーモンモンが再沸きしたらこちらの退治を優先する。

Ep2-9 深淵の騎士

とりあえず入り口付近から奥まで駆け抜ける。（視界確保）
取り巻きは結構強敵なので、ボスとまとめて範囲系のスキルを使用していれば、いずれ消える。
ボス自体のHPは高いため、取り巻きもろとも攻撃して取り巻きのいなくなっても、ボスのHP

はあまり減っていないだろう。
ボスは三段攻撃と突進してくる攻撃さえかわせれば、それほど痛くはない。
突進の構えを取ったら、離れて壁沿いにまわりながら避けるのがいいだろう。
突進し終わった後、すぐに攻撃してくるので焦ってはいけない。
遠距離系の攻撃をしていると、突進してきやすいので、背後を取りつつできるだけ接近戦で対処したい。
接近戦をしていると吹っ飛ばされるが、それはダメージが少ない為、気にせず続ければよい。
接近戦重視でいくと、今度は三段攻撃をしやすくなるので、してきた時を見計らって背後にまわり、殴りまくる。
不意打ちのあるティアや、接近戦に強い騎士などは、ソロでも十分いけるだろう。
爆弾の回避法は特になし。よっぽどのことがない限り誰でも避けられる。
取り巻きが復活したら、最初に書いてある通り、またまとめて攻撃をすると良い。
基本は三段攻撃中の背後取りだ。

Ep 2-10 ドレイク

特に戦記での基本的な戦術に変わりはない。
ただ、取り巻きである精霊を2体以上倒してしまうと、一定時間経過後Ep2-8にいた精霊王が参戦する。
こうなってしまうと非常に戦いにくい状態になってしまうので、
取り巻きはできるだけ倒さない。もしくは早期決着を望みたい。

伝説 Episode - 3

Ep3-1 黒い砂サソリ王

新たにスピントックルを習得したサソリ王。その威力は一発500前後と非常に強力。
まず周辺に点在している蟻地獄を潰しておき、動きの制限をなくしておくが良い。
鈍足は騎士のS、賊のダッシュS、僧侶のステップなどで無効化できる。

2008年12月14日追記

魔方陣反撃は2種類。遠距離攻撃には前後から尻尾を複数出す広範囲攻撃、近距離攻撃に対しては
追い討ち属性付きの大地の怒りのような攻撃。
尻尾は800ダメほどに強化されている。尻尾攻撃後のスピンアタックは1回のみ!
ノックバック属性の攻撃で怯むためかなりやりやすくなった。

Ep3-2 巨大なリーヴァ

PTならばリーヴァが檻から出てきて大きくなる前に、一人が体をはって足止めしておきコボルト達を片付けておこう。
完全に大きくなると同時に、3箇所蟻地獄が出現。最優先で倒しておくこと。
戦記で凶悪だった青い球体は健在で、立て続けに2発打ってくる。焦ってすぐ起き上がらないようにしたい。
また、無尽蔵に湧き出す火炎のリーヴァの吐き出す火炎にも注意。長期戦になるとどうしてもジリ貧になってしまう。
早期決着、もしくは範囲攻撃でのヒットストップを狙い火炎を止めるよう心がけていく。

Ep3-4 コボルト大将

魔方陣反撃は3種類。遠距離攻撃にはバック転 + 後方への矢の放射、近距離浮かせに対しては雷を4つほど正面へ召還、近距離非浮かせ属性の攻撃には突き飛ばし + 雷1箇所。
PTでは雑魚の投擲兵長を一人がコンボで退治し、残りのものがAASなど浮かせ属性つきの攻撃で殴ったり遠距離スキルを放てば楽にクリアできるだろう。
(2008年12月14日追加)

Ep3-6 オーガロードサージェント

一番奥のオークを全て倒しきると連戦でBOSS戦が始まる。
開始したらボスと投石機をある程度分離させ、投石機を真っ先に潰しておくこと。雄叫びスタン
投石のコンボは悶絶もの。
雄叫びは前方広範囲のスタン攻撃。スタン時間も短くは無いので、あまり近くで受けると追撃をもらう。
正直、雄叫びを除けば普通のオーガロードと大した変わりはない。
その他の取り巻きであるオークは時間が経つにつれどんどん追加されていく。隙を見て叩くか、早めに決着を。

Ep3-9 神殿守護神像?

回転中に近くでぶっ叩けばOK。飛んだり跳ねたりしてる時は、少し離れていた方がいいだろう。

Ep3-10 ダール, ラッチェ(中ボス)
