

ボス戦攻略

- ボス戦前の注意
 - 状態異常
 - 攻撃の種類を調べる
 - 防御能力を調べる
- 行動パターン
- 基本方針
- 各キャラの役割
 - 壁役
 - 常駐型アタッカー
 - ぶっぱ型アタッカー
 - 補助・回復
- スペルの特徴
 - 攻撃
 - 状態異常・ST低下
 - 補助スペル・回復
- キャラ入替を効果的に使うために
 - ヒット&アウェイ

全般的な対ボス戦略をまとめたページです。ネタバレ注意。
各層に出現するボスについてはその階層の攻略ページを参照されたし。

ボス戦前の注意

このゲームは基本的に初見でボスにあっさり勝てるということはそうそうないバランスな上、ボスのドロップするアイテムは往々にしてザコがドロップせず、高性能な場合が多々あります。数回ほど挑んで相手の攻撃を見定め、最適なパーティーの状態を整え、安定して勝てるようにするのが理想です。

敵を知り、己を知れば百戦危うからずと言います。

また、どうしても勝てない場合は素直にレベルを上げてから再挑戦しましょう。数レベル上げるだけでもかなり楽になります。

特に一部のキャラの攻撃しかまともに通じないような状態だったり、被ダメージが大きすぎて回復に追われたりするような状態ならば、戦術以前の問題で単純な地力不足と考えた方がいいです。

状態異常

多くのボスは何らかの状態異常攻撃を使用してくる。

どの状態異常になる可能性があるか、誰がどの状態異常になるとより危険かを判断し対策を講じよう。

猛毒	これが原因で死ぬことはないが、こちらに対して毒が強力なゲームなので、早めに解除したい。 パターン上の理由などでダメージの可能性がないなら解除する必要性はない
麻痺	実質死んでいるのと変わりがなく、美鈴など回復やST回復を担うキャラがかかると面倒になる。アタッカーは替えが効かないなら問題。 ただし一部の壁役に関してはむしろステータス上昇が長続きするので望むところ

沈黙	スキルに頼る部分の多いゲームなので特に厄介な状態異常の一つ。早めに解除しよう。あまり多くのボスを使うわけではない。 スキルを使わない入れ替え担当のキャラなら問題はない
即死	一度死ぬと帰ってこないゲームなので厄介なこと極まりない。幸いにしてこれも使うボスは限られている
攻撃・魔力低下	アタッカーのダメージソースに関係するなら対策が必要。このゲームでは回復は基本的に魔力依存なので回復役も注意。
防御・精神低下	壁役は命の危険にさらされるため特に危険だが、一発屋系のアタッカーなら下がっていようがどうせ当たれば死ぬため気にする必要はあんまりない
敏捷低下	一部壁役以外はありがたくない異常。ただし下がっても戦えないわけではない。状況によって警戒すべきかが変わる。
回避低下	そもそもこの異常にかかる原因が極端に限られているうえ、回避が下がっても困ることは実質ない

攻撃の種類を調べる

敵がどんな攻撃をしてくるかを調べ、それにどんな対策を講じれば良いか考えましょう。例えば物理攻撃しかしてこない敵ならば、防御の高いメンバーで固めれば有利になります。逆に魔法攻撃のみの敵ならば、普段は後衛を務める面々が前衛として活躍する事もできます。

属性が偏っているならば、その属性耐性を上げれば大ダメージを受けずに済みます。また、属性相性を上げるならばより危険度の高い攻撃に絞って対策した方が良いでしょう。元のダメージが大きければ大きいほど属性耐性は効果的です。逆にあまりダメージを受けないなら防御/精神を上げて0にしましょう。

発狂する敵に対しては速攻も重要な戦術です。攻撃は最大の防御というやつです。終盤になるとこちらのSPを全員分0にしてくるボスもいるので、一概にそうは言えませんが。そういう敵に対しては、ダメージを0にできる壁役をしばらく放置してSPを回復する手もあります。

防御能力を調べる

敵にも属性耐性があり、弱点属性ならば大ダメージを与えられるが耐性の高い属性ではダメージを見込めない。特に熱属性や魔属性が高い敵に対しては、大火力スペルの多くがこの二つに集中しているため攻め手が少なくなりがち。そういう時は蛙は口ゆえ蛇に呑まるるなどの他属性スペルや、サイレントセレナや未来永劫斬、スターボウブレイクなどの無属性攻撃に頼るといいだろう。ボスによっては精神が妙に高い敵や防御だけが低い敵もいる。そんな時は低い方の系統のスペルで攻めるか、貫通性能の高いスペルで対処するといい。貫通性能の高い技は、物理系ならば鳳凰展翅や緋々色金の一刃、電磁滑空砲(Ver.2.03以降)。魔法系ならばサイレントセレナや狂いの落葉、蓬萊の弾の枝などが代表的。きちんと攻撃や魔力を鍛えているならば、能力上昇を掛けた三步必殺や手力男投げ、蛙は口ゆえ蛇に呑まるるやマスタースパークなどの高攻撃(魔力)反映スペルで無理矢理突破する手もある。なお、弱点属性で攻撃したからといって必ずしも大ダメージを与えられるとは限らない。このゲームの属性耐性は最終ダメージの割合増減なので、元々の威力が低いと大した効果は上げられないからだ。属性耐性が極端に偏っている敵以外は、普通に手持ちで一番強いスペルを使った方がダメージが出る場合も多いので、複数種類の属性攻撃(無属性含む)を持つキャラは良く考えて攻撃手段を選びたい。

行動パターン

このゲームではほぼすべてのボスが何かしらの行動パターンに沿って攻撃している。ほとんどは全体攻撃と単体攻撃の繰り返しパターンで、しかもパターンのあるボスは、それを見抜かないことにはほぼ虐殺ペースで進むような攻撃を仕掛けてくるため、これを見抜くことが最優先課題となる。が、このパターンが破綻することがある。単体攻撃の可能性があるターンで、なおかつ前列に空きがある場合、ボスが最強攻撃を撃ってくることもあるのだ。おそらく単体攻撃の攻撃先が存在しないことに起因するものと思われるが、そんな攻撃を余計に食らっていたら倒しきる前に全滅する危険性が増してしまうので、この破綻を発生させないように慎重に立ち回る必要がある。

基本方針

ボス戦では食らうダメージがザコ戦とは桁違いに大きいため、さまざまな役割のキャラクターをフル活用して挑むことになる。代表的な役割は壁、アタッカー、サポートの三種。アタッカーは常駐型とぶっぱ型に、サポートはステータス上昇・下降担当と麻痺・猛毒担当に分かれる。なお、傾向としてボスの攻撃は物理攻撃であれば単体か列攻撃、魔法攻撃であれば全体攻撃が多く、それに応じて戦略を練る必要がある。

各キャラの役割

壁役

相手の攻撃がアタッカーや補助役に届かないようにする壁役。壁役には天子やレミリアのように自己ステータス上昇をかけ全ての攻撃を0にして完封するタイプと美鈴や小町、勇儀や萃香のように高いHPで相手の攻撃を耐え、回復を待つタイプがある。また、永琳も防御性能とスペカの蓬莱の薬も相まって、壁役として機能する。前者は羅刹掌のような防御を貫通する攻撃に、後者は麻痺や毒などに特に注意する必要がある。霊夢は防御性能はそれなりだが、博霊大結界や魔浄閃結を使う関係上壁役として十分通用するほか、魔法攻撃に対してはパチュリーが鉄壁とも言える防御力を誇る。フランを除いてこのゲームではボス戦に使えるような物理アタッカーは基本的に壁役もこなせるが、妖夢や勇儀は魔法攻撃に対して非常に脆いので注意。逆に魔法系アタッカーは魔法攻撃に対して壁になるが、HPは皆そう高くないので場合によってはHPが高いキャラを持ってきた方がいいこともある。

なお、終盤になってSTの差が激しくなってくると、天子が貫通攻撃一発で死んでしまう反面、フランがHPで案外耐えるという事態もあるので、一概にどの壁役を使っておけばとりあえず安定ということもない。敵の攻撃力が極端に高い場合、一発屋を最前列に置いて攻撃を撃った後も放置、一回限りの人柱として使う手もある。

常駐型アタッカー

壁役をこなしながら攻撃にも参加することのできるアタッカー。それなりの撃たれ強さと高い燃費が要求される。物理系アタッカーのレミリアや勇儀が典型だが、魔法系アタッカーでもアリスなどは（魔法系アタッカーの中では）硬い方。

ぶっぱ型アタッカー

低防御ながら高い火力を持つアタッカー。別名一発屋。
相手の攻撃と攻撃の間に一瞬だけ出てきて、攻撃したらすぐ帰してもらうのが仕事。
魔理沙（マスタースパーク）やフラン（スターボウブレイク、レーヴァテイン）、諏訪子（蛙は口ゆえ蛇に吞まるる）が典型例。
勇儀や妖夢のように大火力だが遅延も大きいキャラをこのタイプで運用することも多い。
また橙や文のように相手の攻撃の間に可能な限りの手数を叩き込み、相手の攻撃前に自力で交代する例外的な高速タイプもいる。
これらのアタッカーにステータス上昇をかけ、可能な限り多く攻撃させることが重要になる。

補助・回復

基本的にはぶっぱ型アタッカー同様、必要な時に出てきてすぐに引っ込むという形になる。
耐久に難があったり(例：チルノ・穰子)、スペルの遅延が大きかったり(例：咲夜・早苗)、常駐させても火力が物足りなかったり(例：リグル・鈴仙)するからだ。
霊夢や藍、衣玖などの元々耐久が高めで連発したいスペルを持つキャラは、耐久力を上げた上で二番手三番手あたりでサブ壁として常駐させる手もある。

スペルの特徴

各スペルはそれぞれ消費SPや効果範囲、威力や遅延などといった特徴付けがされている。
特に攻撃スペルは、攻撃(魔力)反映率、防御(精神)反映率、ダメージ倍率、属性と影響する要素が大きいので、
敵Aには大ダメージを与えられたのに敵Bにはあまり効かないということや、普段は平凡な性能だが特定の敵に対して非常に有効ということも多い。
また、高効果や対全体など強力なスペルはほぼ例外なく消費SPや遅延が大きいので連発するのは難しい。
スペル使用後発動者を一旦後列へ入れ替え 再度発動者を呼び戻すとすると遅延が緩和され早いテンポで再度利用可能になるという小技もあるが、
場合によっては多少効果が劣っても遅延が少ない技を連発した方が有効な場合もあるので、ケースバイケースで上手く使い分けよう。

攻撃

攻撃スペルの分類には、大まかに以下の要素がある

- ダメージソース（攻撃(魔力)反映率・防御(精神)反映率・ダメージ倍率）
- 属性
- 消費SPや遅延といったコスト

基本的にボスは防御や精神が雑魚より高めなので、雑魚狩りに便利なダメージ倍率が高いタイプの技は使いにくい。
それを突破できるよう攻撃(魔力)反映率の高い技や防御(精神)反映率の低い技を中心に攻めた方がいいだろう。
また普通は高コスト大火力の技で攻めるのがセオリーだが、極端に火力や敏捷が高いボスや発狂するボスの場合、
常駐型のキャラに威力は平凡でも小回りの効く技を使わせておき、敵の行動に合わせた入れ替えや回復などの対処を速やかにできるようにさせた方がいい場合もある。

状態異常・ST低下

攻撃スペルでなくとも、ダメージに寄与するものとして状態異常がある。毒は長期戦となるボス戦ではかなり大きなダメージ源となる場合がある。麻痺もこちらの2回行動などと置き換えて考えられるため、実質的に高いダメージ効率を得られる。特に諏訪子の洩矢の鉄の輪は、単体対象ながら他のキャラの麻痺よりも効果時間が長いので麻痺が効くボスには非常に有効。また、能力低下を使うと敵を大きく弱体化させることができる。まともに戦っても歯が立たないボスにもあっさり勝てるようになってきたりするので積極的に使っていきたい。下げる優先順位としてはまず手数を減らせる敏捷、次に被ダメージを減らせる攻撃や魔力。一部の極端に堅い敵以外は、敵の防御や精神を下げるより味方の攻撃や魔力を上げた方が効率がいい。勇儀の咎人の外さぬ枷や小町の無間の狭間は一度に複数の状態異常に出来る可能性がある。ただしHPが減ると行動パターンが変わる敵や入りにくい敵、入れると行動パターンが変化する敵もいるので、常に入れればいいという訳でもない。また状態異常や能力低下に耐性を持つ敵もいるので、これらに頼りすぎず自分たちの戦力自体を鍛えるのも怠らないようにしよう。

補助スペル・回復

このゲームは、ステータス上昇をどう使いこなすかで難易度が大きく変わる。中でも効果が高く全体にかかる博霊大結界や魔浄閃結、ルナクロックや十二神将の宴は非常に強力。ただし小回りが利かないので、場合によっては回転の速い穀物神の約束や八穀豊穡の願い、猿田彦の先導などを使った方がいいこともある。特に敏捷上昇は単純に先手を取ったり手数が増えたりする分行動に余裕ができるだけでなく、後列でのSP回復速度も上昇するという利点があるので積極的に使っていきたい。また後列にいる間は能力上昇効果が減少しないので、敏捷を上げた状態で後列に待避すると素早くSPを回復でき、ステータス上昇が十全な状態のまま復帰出来る。レミリアのブラド・ツェペシュの呪いや橙の奇門遁甲、萃香のミッシングパワーは、低コストで自分の戦闘力を手軽に大きく引き上げられる強力な自己強化だが、その分リスクも存在するので注意。中でもレミリアのブラドのデメリットである毒や麻痺は序盤だと防ぐことができないので、直後に美鈴の行動が回ってくるタイミングを狙おう。

キャラ入替を効果的に使うために

このゲームが他のRPGと違う点としてまず挙げられるのが「キャラ入替」のシステムだろう。好きなキャラを好きな控えのキャラと交代できる上、**交代させたキャラも入れ替えたキャラも遅延がほとんどない**。これはプレイヤーにとって非常に有利に働くシステムであり、またゲーム自体の戦略の幅を大きく広げている。したがってキャラ入替を使いこなすことはこのゲームでは必要不可欠なプレイスキルといえる。キャラ入替を効率的に行うには非常に緻密なCT(チャージタイム)計算が必要だがプレイするには**誰が誰より速いのか**、つまり敏捷の順位付けが出来ていれば良い。

ヒット&アウェイ

戦略というほどのものではないが、ほとんどのプレイヤーが実践している技。**高遅延のスペルをその遅延を無視して使用できる**。

壁キャラが誰か(自分以外)をスペルを使用したいキャラに入れ替える。次にスペルを使用、そして壁キャラがそのキャラを控えに引っ込める。この技の一連の流れである。ただし、入れ替わるキャラが壁キャラよりも敏捷が高いことが成立条件だ。

この技術を使用する点で初心者の陥りやすいミスを紹介する。今、先頭キャラがヒット&アウェイをする場面で敵の遅延が最大、2番目のキャラは遅延半分、3,4番目は遅延ほとんどなし、といった場面でのキャラを選択すべきか? 答えは言わずもがなだろう。2番目のキャラが正解というわけではないが、入れ替わるキャラの防御/精神は関係ないことを忘れて4番目を交代させてしまうミスは絶対に避けなければならない。