

世界樹の迷宮 IV

伝承の巨神

いろいろ縛って NORMAL 短日数クリア
C90 暫定版



ギルドカードの ADVENTURE DAYS を最小にしてクリアします

著：長斗 祐介

C90 2016/8/13 NGTSVR

世界樹の迷宮 IV 短日数クリア

世界樹の迷宮 IV 短日数クリア

目次

はじめに	4
第1章 基礎知識	7
1. 時間経過について	7
2. パーティ編成	9
3. 経験値について	13
第2章 テストプレイ記録	15
第一迷宮 もりのーくまさん	15
第一迷宮ボス：獣王ベルゼルケル	23
第二迷宮 影の女王	25
第二迷宮ボス：ホロウクイーン	29
第三迷宮 灼熱の蛟	32
第三迷宮ボス：ホムラミズチ	36
第四迷宮 岩石造りの守護者	38
第四迷宮ボス：揺籃の守護者	44
第五迷宮 呪われし皇子	47
第五迷宮ボス：翠翼の呪皇	50
ED1 ボス：楽園への導き手	52
第3章 更新可能箇所	54
0. 目標とする日数	55
1. スキル構成	56
2. 迷宮踏破	61
3. パーティ構成	63
あとがき	66

世界樹の迷宮 IV 短日数クリア

はじめに

本書は、世界樹の迷宮 IV(以下 SQ4)において、ギルドカードのある項目を最小にしてクリアすることを目的とした項目をまとめたものです。

ある項目とは、ADVENTURE DAYS(冒険日数)になります。

この項目は、ゲーム中で AM00 を超える度に 1 ずつ加算されていきます。

メニュー画面で〇〇ノ月 ××日と言う形で作中の日程が表現されています。

通常のプレイにおいて、ゲーム内に影響がなく気にされることも少ない項目です。

理由はあとがきに譲りますが、個人的にはこれが加算されるのが怖いです。

なので、いっそのこと限界を目指してみることにしました。

SQ4 はとても最終的なバランスが良いゲームなので行ける、と思いました。

通常、RPGにおいて宿泊は行動リソースの回復手段として一般的に用いられます。

世界樹の迷宮シリーズにおいても同様で、07 時を基準にして午前・午後で宿泊ないし休憩を行うことで、HP と TP(他のゲームにおける MP)を回復することができます。

また、世界樹の迷宮において日数は FOE と呼ばれる中ボスや、大ボスの復活、及びダンジョンのギミックや採取アイテムのポイントを復活させる要因となっています。

ということは、以下の項目に制限が発生することになります。

1. HP・TP の宿泊による回復
→可能な限り時間の経過を抑える必要がある(06 時狙いの休憩・宿泊の強制)
2. ボス狩り等による単純な稼ぎ行為ができない
→RTA 等ではとても有用ですが、日数経過は厳禁です
3. ダンジョンへの実質的な突入回数制限
→とある迷宮では下手に脱出するとギミックが翌日までクリア不能になります

世界樹の迷宮 IV 短日数クリア

この時点でいわゆる低レベル・低戦闘回数に近いやりこみになるのがわかると思います。他にも低日数を掲げてプレイしている人がいるようですが、「死ななければ安い」という特攻スタイルの戦術になっているようです、と言うか序盤は特にそれ以外選べないです。そのため、気力が折れないようにという点も考えて、ある程度勝率の高い戦術をあらかじめ構築してから挑む必要があります。

また、本プレイでは短日数以外にも幾つかの制限を設けています。

1. 戦闘中に使用できるアイテムはHP回復・蘇生系のみ

SQ4 にはかなり有用なアイテムが多数存在しています。

例えば、それなりにスキルレベルの高い印術の代用になるアイテム。

例えば、全体対象の状態異常配布アイテムや、属性防御配布アイテム。

これらを利用すると、**SQ4** の醍醐味の一つであるスキルツリーの構築の仕方がかなり変わってきます。(ただし、世界樹シリーズのシステム上、無制限に使用できるわけでは有りませんが…)

本プレイではHP回復・蘇生系以外のアイテムを使用しない制限にしています。

ただし、本誌のテストプレイにおいては一箇所のみ解禁しています。

(テストプレイ段階では「無くても勝てるが厳しい」だったので…)

2. 秘宝の使用禁止

SQ4 にはQRコードやすれ違い通信でギルドカードを交換することで、

大地で良質なアイテムが手に入る、「秘宝」というアイテムの入手法があります。

これは拾える時点のボス戦どころか、物によっては2つ先のダンジョンまで有効なものも多く、プレイによっては入手できないことを考えたら使わないほうがいいと判断しました。

3. 食事禁止(ダンジョン攻略中に能力や耐性値が強化できます)

気球艇で探索する大地では、何種類もの食材を入手することが出来ます。

次のダンジョン探索での能力値を増加させたり、耐性を上げたり出来ます。

世界樹の迷宮 IV 短日数クリア

このプレイではこれを一切禁止します。原因として、強すぎる場所があります。

SQ4 では耐性などはおおよそ **10%**刻みで計算されて、食事で最大 **30%**程度変化できます。これは **SQ4** で問題になる「ステータス上昇効果は3つまで」に含まれません。装備と組み合わせるだけで耐性 **100%**を超えてしまうので、ノーダメージに終わる攻撃がかなりの割合増えてしまいます。

また、スキルの習得次第では数レベル分の能力値ブーストも出来ます。

これを避けるために禁止しています。

4. 初期作成後、ゲスト以外の PT 追加・変更及び、引退・休養禁止

これは個人的に常に行っている制限で、初回プレイは特に、

「自分の第一印象で決める」事を大切にしています。自分の作ったキャラに最後まで攻略して欲しいと言う気持ちからです。

ただし、**SQ4** には魅力的なゲストキャラクターが居て、イベントをクリアする事によって、仲間に加わらせることができます。

彼らは新しいクラスの開放とともに参加するため、初期作成では作れないクラスを取得しているキャラになります。

ゲストキャラの加入時にのみ、そのゲストとの入れ替えを許可しています。

5. 難易度は NORMAL

低難易度である **CASUAL** モードにしてしまっただけではやりこみの意味がありません。

また、これ以上の難易度は本作にはないです。

これに、必要最低限の日数でクリアするという本来の目的を付加しています。まだまだ調査不足な点・改善点は多いため、かなり不備もあるかと思えます。どのような攻略になってしまうのか、よろしければお付き合いください。

また、残念ですが世界樹初心者向けの記事では有りません。

システム解説等、不親切な点が多い所は申し訳ありませんがご了承ください。

世界樹の迷宮 IV 短日数クリア

第1章 基礎知識

1. 時間経過について

まず、本攻略において最重要となる点、時間の経過について説明します。
ゲーム内では1日24時間、AM・PMで12時間と言う現実には即した時間になっています。
ゲーム中での時間のカウントは、1カウント2分で経過しています。
つまり、30カウントする毎に1時間経過します。

時間の経過は以下の3つの要因において実行されます。

1. ダンジョンにおける移動・採取行動

行動1回毎に1カウントされます。採取失敗・宝箱を開ける行動はノーカウント。
方向転換はこれに含まれず、安全に地図を書くときには毎歩グルグル回ることになります。

氷の床等による強制移動は最初の踏み出しの1歩のみがカウントされます。

イベント発生時の強制移動などはこのカウントに含まれません。

また、一部のイベントにおいては、イベント地点への踏み込みにおけるカウントがキャンセルされる可能性があります。

2. 戦闘中のラウンド経過

SQ4はFOEやボスが戦闘中に迫ってくるため、1ラウンド毎に時間経過が発生します。ただし、戦闘開始ラウンドは時間経過がありません。

(歩数のカウントだけが発生し、2カウントされることはないということです)

乱入等による時間経過の変化はありません。速攻を心がける必要があります。

一部、硬いだけ・状態異常配布するだけでF.O.E.が来るのを待つ敵も居るので、その種類の敵の対処も必要になってきます。

世界樹の迷宮 IV 短日数クリア

3. 宿泊に寄る回復

前述のとおり、宿泊時にも時間経過が発生します。

一泊する(AM07 まで時計を進める)と、休憩する(PM07 まで時計を進める)の二種類で、宿泊開始時刻から直近の AM07 ないし PM07 まで時間が経過することになります。

その他、とあるイベントにおいて強制的に一泊してしまいます。

今回はクリア後のセーブデータをロードした状態のギルドカードを終点とするため、そのイベントは確実に発生することになります。

逆に言えば、これ以外の行動では一切時間は経過しません。

街の中でウロウロしたり、装備の変更を行ったりなどで変化はないため、地図もゆっくり書くことが出来ます。

本プレイでは攻略情報の参照は制限していないため、Wikiなどを参照すればいくらでも地図情報は手にはいります。

事実、自分は前回プレイの地図を参照しながら、階層突入時に全て地図を書き、それに沿って攻略を進めていきました。

2. パーティ編成

パーティ編成をするにあたって問題になるのは、各種ボスの討伐です。
今回は初期作成の5名を除くと元NPCの加入時入替えのみとなるため、
初期職7種類から5名+追加職3名(うち2名はサブクラス決定済)です。

SQ4の職業比較は以下のとおりです。

- ソードマン : いわゆる戦士職で、範囲攻撃や属性攻撃への追撃が得意です。
先制を取ることで、パーティの攻撃力や命中率を強化できます。
- フォートレス : 騎士職、つまり盾役です。HPも伸び、盾で攻撃もできます。
かばう技の他にも、挑発で攻撃を惹きつけることもできます。
- ナイトシーカー : 暗殺者職で、状態異常攻撃・速度強化・攻撃対象操作できます。
二刀流した時にサブ武器で攻撃できるのはこの職業だけです。
- スナイパー : 遠距離攻撃だけでなく、防御無視や捕縛系攻撃が得意です。
捕縛攻撃は必中特性があり、ある迷宮でとても強力です。
- メディック : SQ4においては唯一の回復職です。蘇生も担当します。
オート回復や、槌による近接攻撃も得意としています。
- ルーンマスター : 魔術職で、3色魔術属性攻撃と、攻防強化を得意とします。
同列に居る仲間の魔術属性攻防を常に強化します。
- ダンサー : 補助職で、各種ダンスで仲間の補助枠を消費せずに強化します。
消費軽減系や回避強化が揃っていて、前衛としても優秀です。

以下三職は追加職です。

- ミスティック : 陣地構築を行い、継続的な状態異常・捕縛を得意としています。
陣に回復効果を付けたたり、解除することで回復攻撃も行えます。

世界樹の迷宮 IV 短日数クリア

モノノフ :バーサーカー系職業で、HPTP を消費して攻撃力を伸ばします。

複合属性攻撃や、死亡ダメージを一度キャンセルもできます。

インペリアル :一撃必殺職です。全職中最高攻撃力の複合属性攻撃が得意です。

攻撃後に放熱で数ターン技が使えなくなる難点があります。

インペリアルは発売後も暫く存在を伏せられていました。(ネタバレになるため)

また、追加で加入する事ができる NPC の情報は以下のとおりです。

ウーフアン : ミスティック / サブ無し Lv28 SP31

古びた杖・フェザーグラブ・ミストローブ・深森の髪飾り

方陣師の心得・極意 魅了の邪眼2 衰身の邪眼2 破陣 : 命脈活性3

破陣 : 亜空紋破3 陣回復3 回復歩行1 地脈操作2 麻痺の方陣2

催眠の方陣1 毒の方陣2 頭封の方陣3 腕封の方陣3 脚封の方陣2

第2迷宮のゲストで優秀な方陣師。各種捕縛・異常陣を持ち、余計な取得もない。

問題があるとすれば、封じ・状態異常を無効化する退魔の霧を初期取得していないこと。サブクラスも持っていないので後で自由に決められる。

ところでSPは引退がなければLv+2なのですが、その1SPどこから…

キバガミ : モノノフ / メディック Lv38 SP40

無銘刀・金砕棒・まだらの手袋・硬皮胴具足

武士の心得・極意 物理攻撃ブースト2 食いしばり2 背水の陣2 峰打4

弧月1 頭砕1 羅刹2 咆哮2 衝破4 氷刹3 鉄火3 チャージ2

ヒーリング3 ラインヒール3 フルヒーリング1 リザレクト1

リフレッシュ1 リカバリー1 ヘヴィストライク2 スリープブロー1

第3迷宮のゲストで、蘇生もできる一刀一槌の侍…なんだけど、ヒールは雀の涙。

有用な常時スキルを取得していないが、モノノフ側はしっかりしているので火力は十分。通常攻撃でTPも回復するので、長期探索においては無類の強さを発揮する。

世界樹の迷宮 IV 短日数クリア

ローゲル : インペリアル/ソードマン Lv47 SP49

帝国制式砲剣・カイトシールド・ロリカセグメンタータ・クラウンハット

帝国騎士の心得・極意・悟り 物理攻撃ブースト2 属性攻撃ブースト3

シャープエッジ3 インパルスエッジ3 クールエッジ3 チャージエッジ2

アサルトドライブ4 フレイムドライブ4 フリーズドライブ4

ショックドライブ4 強制排熱2 リアガード1 ホークアイ2

コンバーター2 イグニッション1

ヴァンガード2 ソニックレイド3 ダブルストライク3 ラウンドソード1

物理攻撃ブースト2(ソードマン側で別取得)

第4迷宮のゲストで、中途半端なドライブ型。中ボスデータの再現だと思われる。物理攻撃ブーストを重ねているため、ソードマンのスキルもある程度強力。先行・後攻スキルも揃っており組み合わせも良いため、最終火力は最大級になるだろう…というか、加入時点でラスボスの弱点を一撃死させる可能性があり、多くの制限プレイにおいて利用されている。

(装備次第ですが、チャージエッジからの属性ドライブで落ちるそうです。)

NPCは各ゲスト加入ダンジョンを突破することで、メンバーに加入します。

このうち、今回使用する価値が高いのはウーフアンのみです。

原因はサブクラスと加入レベルです。今回は短日数を目標とするため、

火力による速攻戦術が有効になります。キバガミは単純に速攻に向いていません。

ローゲルは速攻に向けた構成ですが、SPの振り方が均等すぎます。

今回は休養によるSPの振り直しができないため、使用するの難しいです。

世界樹の迷宮 IV 短日数クリア

以上の事を考慮して、今回テストプレイでは以下の編成を用いました。

フォートレス : 主に挑発によるダメージ集中役。ランパートで防御強化サブクラスでダンサーを取得することで、扇の舞+ガードマスターでゲーム中トップクラスの攻撃無効化を行い、耐え忍びます。

ナイトシーカー : クロークによる含物理ダメージの無効化、投刃による状態異常付与。デコイサインでフォートレスの挑発肩代わり等を担当します。

第2迷宮終了後にウーファンと入れ替わる運命。

ルーンマスター : クラススキルの印術師〜シリーズが同列なら複数重ねられるため、3名使用。雷系の印術を中心に、氷の基礎レベルを合わせて習得。一人は全体属性変化の聖印を中心に取得し、メディックをサブで取得。後の二人は基礎攻撃力アップのスキルをメインに取得した上で、片方はモノノフで食いしぼり及び羅刹で火力・生き残りの強化、片方はダンサーでユニオンスキル・回避の強化を行う。

実際プレイした結果、ナイトシーカーはスナイパーとかなり悩みます。

前衛に立つことが確定するのでスナイパーは選出しにくいのですが、それを置いても第2迷宮の敵の回避率が問題で、スナイパーの必中及び命中強化がとても有用になってきます。

ただし、盲目・麻痺の状態異常はナイトシーカーの特権になります。

この二種類は回避不能特性があるため、回避率の高い敵への対応策になります。

また、ナイトシーカーはもともと AGI が高いため、命中率は悪くは有りません。

同迷宮では縛りを全種類行えるウーファンがゲストに居るのも問題です。

命中確保ならソードマン、と考えるプレイヤーも居るかもしれませんが、

おおよそ2層ボスまでにソードマンはベテランになりません。命中しない…

ダンサーは扇の舞と鍛冶盲目で対応できる可能性が高いです。

この辺りはプレイ記録後に考察をしていきます。

3. 経験値について

SQ4 において経験値を入手する方法は以下のとおりです。

1. 敵を倒す

とてもわかり易い方法です。基本的に遭遇した敵は倒せる限り倒していきます。ただし、魔術職であるルーンマスターを3人起用していることからわかるように、序盤では全ての雑魚に構っているとすぐに TP が枯渇してしまいます。TP 増加の特性がついた装備、TP ブーストのスキルが揃うまでは適度にします。また、本作では Lv による経験値減少などは発生しないルールのため、FOE を優先的に狩るのは時間的に早い場合を除いてむしろ効率が悪くなります。また、この方法で入手する経験値はパーティ内生存者での分配法のため、人数が少ないほうが Lv は上がります。

2. クエスト・ミッションを達成する

SQ4 では酒場でクエストを、統治院でシナリオミッションを受けることができます。これらは達成報告すると一定の経験値と報酬を取得することができます。そのため、特別時間がかかるクエストを除いてはなるべく処理していくことになります。ミッションは本編進行中に終了するのでおまけ程度の認識です。この方法で入手する経験値は個人固定値で、人数が多いほうが総経験値は多くなります。

3. 修行する

SQ4 は迷宮を踏破し、新しい職業が追加されると同時に酒場で2回ずつ修行が出来ます。

第2迷宮踏破時は Lv24 以下を Lv25 まで強制 LvUP できます。

第3迷宮踏破時は Lv34 以下を Lv35 まで強制 LvUP できます。

第4迷宮踏破時は Lv44 以下を Lv45 まで強制 LvUP できます。

世界樹の迷宮 IV 短日数クリア

これは新職業を作成する際に運用レベルまで強制 LvUP するための処置だと思えますが、本プレイにおいてはこのタイミングで当該 Lv に達することは有りませんので、とても有用な LvUP ポイントになります。

キャラ追加・引退・休養を許可しているプレイでは突然 PT 変更をかける際に利用されるシステムです。

以上のことから、なるべく時間の掛からない寄り道をたくさん行い、修行するキャラクターをしっかりと選定することが必要になります。