

# 世界樹の迷宮 星海の来訪者 RTA

文責:やおや

## 1. 概要

### 1.1 世界樹の迷宮 星海の来訪者(以下、世界樹3)とは

ココでは世界樹3について説明するゾ！もうスデに何周もした方にトッテは今さらな話ダロウから飛ばすノモいいカモナー。マズ、このゲームはソノ名の通り世界樹の迷宮と呼ばれるダンジョンを探索シテ、世界樹にマツワる謎ヲ解いていく3DダンジョンRPGダ！戦闘システムは単純なターン制バトルだが、パーティはプレイヤーが自由ニ決められるから戦闘の自由度がモノスゴク高イノデ色々ナ戦術を立てられるゾ！

世界樹3は今年の4月1日に発売された、世界樹の迷宮シリーズの最新作ダ！発売されてスグだからとりあえずRTA、ソナ感じデ今回はRTAを行うコトナッタノダ！

### 1.2 ルール

今回RTAを行う際のルールを説明するゾ！

タイトル画面で「New Game」を押してからエンディング後「クリアデータをセーブしますか？」のメッセージが出るまでの実時間を計測する。

データ引き継ぎ及び通信機能の利用を禁止する。

セーブは自由だが、状況再現技目的のちゅうだんセーブ・ソフトリセットの使用を禁止する。

拳バグ(防具欄の一番上を空欄にしていると、本来素手でないと使えないはずの拳スキルを、武器を装備しつつ使えるようになるバグ)の利用を禁止する。

## 2. 見どころ

ココでは世界樹3RTAの見どころにナルデアロウ点を紹介スルゾ！

### 2.1 シナリオ選択

世界樹3ではゲーム中の選択にヨッテ3通りのシナリオが存在し、選んだシナリオにヨッテ一部のボスが変わってくるゾ！ツマリ1口で3粒美味しいゲームってコトダナ！……1粒で3口美味しいゲームってコトダ。今回のRTAはどれか1つのシナリオのエンディングを迎えた瞬間マデの時間を計ルから、どのルートを選ぶかが見どころになるナ！スデにプレイしたとイウ人は予想シテみるのもオモシロイカモシレナイナ！

マタ、「航海」といって、大海原を探検スルことで進むメインシナリオとは別のシナリオもあるゾ！コッチのシ

ナリオは進めなくてもクリア可能だが、シナリオを進めてボスを倒すと強力なスキルが手に入るノダ！プレイヤーが航海で手に入るスキルを使うノカ、ソレトモ航海自体を時間の無駄トシテしないノカ、ソコらの塩梅は注目の的ダナ！

## 2.2 素材集め

通常のRPGデハ、シナリオが進むと自動的に強い武器が売られるよう二なるのダガ、世界樹シリーズではモンスターをホフツタ時に得られるドロップアイテムを売らナイと店ニ新シ武器が出ないノダ。ダカラ雑魚と戦ウかどうかはソイツが狙ってるアイテムを落トス奴かどうかが重要な基準となってくるワケダナ！

ソウソウ、トコロデ世界樹シリーズの雑魚ハ雑魚のクセに強いので、ボス戦の準備のタメの雑魚戦の間も常ニ全滅の危険ト隣り合わせナノダ。マタ、雑魚を倒シタからと言って必ずドロップアイテムを落とすワケではナイので、下手をすると何回も同じ雑魚と戦い続けなければナラズ、その間ズツ全滅の危険性がアルというワケダ。この気を抜けナイ雑魚戦も見どころダゾ！

## 2.3 ボス戦

当然のことダガ、ゲームをクリアする上でボスは高い壁とナツテRTAプレイヤーに襲いかかってクル。ここではそんなボス達の紹介をするゾ！ソレデハやおや、各ボスの説明は頼んだゾ！

### ・ナルメル

B4Fにて戦闘。

前半は大したことがないものの、HPが半分を切ってから使いたす「ウィップリッパー」(味方全体ランダムに2~4回攻撃・攻撃を受けるキャラによって違うが2~3回受けると戦闘不能)や「地面に潜る」「大地震」(使われたらほぼ全滅)というコンボが強力です。また、この時点ではTP(FF・ドラクエでいうMP)を回復するアイテムが限られているということもこの戦闘の難易度を上げています。

### ・ケトス

B8Fにて戦闘。

「オーシャンレイヴ」(当たったら戦闘不能。ただし命中率は極めて低い。)を基本とし、その「オーシャンレイヴ」を当てるために、敵の攻撃が必中になるステータス異常(麻痺・眠り・脚封じ)をこちら側に使ってきます。「大いなる調べ」(全体眠り)「オーシャンレイヴ」のコンボはまともに受けると4~5人が戦闘不能になるという恐ろしいコンボです。また、「潮吹き」で自身の回避率を上げてきます。

### ・フカビト&フカレディ

B10Fにて戦闘。

フカレディの「ゾーンアイシクル」は、常時使ってくる可能性があり、まともに受けると全滅 or パーティ半壊というプレイ中トップクラスの危険度を持つ攻撃です。また、「ゾーンアイシクル」に耐えたとしてもフカビトの「クリ

「スタルエッジ」で追撃されるとパーティ壊滅は必至です。通常プレイでこのコンボに苦戦したプレイヤーも多いと思います。

## ・ゲートキーパー

B12Fにて戦闘。

合体時の「天地双覇拳」はまともに受けるとレベル30台(本番ではレベル20前後で挑む予定)でも全滅しうる威力を持つ危険な攻撃です。また、分離時は1ターンに2回くる攻撃に耐えなければなりません。その中で、頭が使う「ヒートレイ」は単体攻撃ではあるもののレベル20前後ではまともに受けたら1人が戦闘不能になるという危険な攻撃です。また、ケツスやフカピト&フカレディと比べて2倍以上のHPを持つので、それを削りきる火力が必要になります。

## ・キリン

海都ルートを選んだ場合B16Fにて戦闘。

1及び5nターンに使ってくる「報いの炎」はキリンのHPが低くなるほど威力が上がる攻撃で、終盤にこの攻撃をまともに受けたら全滅します。また、部位封じ付き全体攻撃によって味方の行動を制限してくるため、戦闘が安定しにくいです。また、後半に使ってくる「帝王の誇り」(攻撃してきたキャラに対して全部位封じ)「神罰」(対象者が封じ状態だと威力が上がる全体攻撃)のコンボが強力です。

## ・シン

深都ルートを選んだ場合B16Fにて戦闘。

味方全体に対して混乱、腐敗毒、呪いの状態異常をかけてきます。また、全体攻撃の「冷たい眼差し」はまともに受けるとパーティが壊滅します。防御面でも5nターンに使ってくる「霧のはごろも」で防御を上げられるとダメージがほとんど通らなくなる、「悪魔のキッス」(全体ランダム複数回攻撃・与えたダメージの2倍回復・状態異常にかかっているキャラには4倍ダメージ)で回復される、と充実しており、長期戦が予想されます。

## ・深王とオランピア

海都ルートを選んだ場合にB20Fにて戦うラスボス。

深王が攻撃し、オランピアが補助や味方の妨害をします。主に注意すべき技はまともに受けると前列が壊滅する威力を誇る深王の「ブランディッシュ」、味方の複数人のHPを半分近く奪う上に下手をすると追加スタンで攻撃を受けた味方がそのターン行動できなくなるオランピアの「冷酷な眼差し」、全体頭封じのオランピアの「リストレイント」、6nターンに使ってくる多少軽減したところでパーティ壊滅必至な二人技の「渦雷」です。また、うかつに強化すると深王の「リベレイション」で強化したキャラを戦闘不能にされてしまうのも厳しい点です。

## ・クジラ 白亜の森の姫君(以下、姫君)

深都ルートを選んだ場合にB20Fにて戦うラスボス。クジラと姫君は連戦。

物理攻撃主体のクジラに対して属性攻撃主体の姫君とバランスがとれています。クジラの前列全体攻撃の「鬼斬り」やランダム対象複数回攻撃の「桜花の舞」、姫君の全体氷攻撃の「薄氷の宴」はまともに受けると壊滅します。また、姫君がHPが減ってから使う「美しき歌声」を受けると高確率で混乱してしまいます。なお、二人合わせてB16Fで戦うボスの約2倍のHPを持っているので長期戦は必至です。

## ・父にして母なる座

真EDルートを選んだ場合にB16Fにて戦うラスボス。

炎・氷・雷属性の全体攻撃はそれぞれまともに受けると瀕死 or 戦闘不能になる威力な上、封じ、攻撃力低下、状態異常という追加効果があり、しかもHPが減ると「アキュムレイト」で威力を上げて使用してきます。また、物理技も揃っていて、行動も読みにくいいため、対策が非常に困難です。

注)「封じ」はステータス異常の一つで、頭を封じられると回復・補助・魔法攻撃スキルが、腕では物理攻撃スキルが、脚では逃走や追撃スキルが主に使えなくなり、脚を封じられると敵の攻撃が必中になります。

## 3. プレイヤー紹介

HN	やおや
世界樹プレイ歴	・ ともに凶鑑コンプは達成したが、大した縛りプレイを行ったわけではない。 は通常プレイで凶鑑完成直前まで進めた程度。
RTAプレイ歴	なし。普段からセーブ ミス リセットがプレイの基本になっているのでほぼ真反対のプレイスタイルが要求されるRTAは不向きなのかもしれない。
コメント	発売2カ月後とありゃ何かやるしかねえ！・・・というわけで世界樹 RTAを企画しました。1周しかしてないのに無謀にもサファイア RTA に出ようとしてたような気がするけど多分気のせいのはずでしょう。いやー、危ないとこだった。ナゼデヨウトシタノカ、コレガワカラナイ。タイムアタック系のプレイにしては珍しく(多分)、特定の主力キャラを作らず、ボスごとにメンバーやスキルをクルクル変えていく予定です。

ヨシ！説明すべきことはオオハバニ説明したナ！というワケで説明は以上ダ！チナミ説明は一部を除イテやおやに代わって海都ニテ酒場を営ム美人でカワイラシイおねーさんがオコナツタゾ！  
デハ、ガムシャラタノシンデコイ！イザユケー！ライジョウシャー！