



TI:ハーディンクエスト攻略

出来ることからやっていこう！ステップ術

※基本技から記載していきますのでステップを踏んでクリアしていきましょう

調整とは？

- 調整をすると、強いモンスターが出現せず、楽に進行する事ができます。

メリット	デメリット
安全に進行が行えるため、死亡リスクや、消耗品を抑えることができる。	モンスター1匹の経験が落ち取得経験が少ない。慣れた人には暇に感じる。

■ どうやるの？

- 各ステージで4～12匹以上残して「悪鬼羅刹・・・」のメッセを出せばOK。これを意図的に行う事を「調整する」と言います。



このメッセージ！

タゲ位置

- TIクエはランダムに5箇所の方にモンスターが沸きます。
- 沸いた際、必ずその時の左上の方に立っている人をタゲってきます。
- ヒールが届かない、魔法が届かない、弓が届かないといって、全てが沸く前に無理に前に出ると、前衛以外がタゲられるので注意が必要です。

今沸くとこの人が
タゲられる。



こんな時に沸くと
このWizさんが危険。



範囲モンス

- T1クエは範囲攻撃をしてくるモンスターが多いので注意が必要です。
- 範囲攻撃を後衛に与えてしまうと、それだけMP回復が遅くなり、それはイコール自分の首を絞める行為となってしまいます。
- 範囲被害を後衛に及ぼさないように注意しましょう。
- ダメな例の画像)



イフの範囲がNBエルフに届いてしまっている。Wizに届いてしまうのもよくないので、注意したい。



レッサーデーモンの範囲が広範囲に及んでいる。こうなるとMP回復もままならず、飛ばされる可能性大

範囲モンスの種類は別コンテンツ参照

引き役

- 一度に大量に出さず、少数ずつ小出しにしながら引きましょう。
- 味方とモンスターの割合が圧倒的に不利な場合は残り3~4匹に減るまで処理に徹しましょう。その際、引き役は横殴りに徹しないと次のモンスターを引いてくる時に、前衛に殲滅してほしいモンスターまで連れてきてしまうので注意が必要です。
- 仲間意識のあるモンスターにはFAをしたほうが、PTが楽になります。但し、残りモンスターが少ない時にFAすると、他の前衛が追い掛け回す事になりタイムロスしてしまうので注意しましょう。
- 1/4,2/4,3/4,4/4のメッセ直後に動くのではなく、一呼吸置いて、3/4まではPTが見える位置で探すのが良いでしょう。
- 全ての(もしくは3/4までの)メッセが出た時で、かつPTが見える位置で沸かない場合は、奥に固まって沸いてしまっています。この場合は、中央の十字位置まで匍匐前進(ESCによる1セル移動)でチラ見し、1匹でも見えたら引き返しましょう。



4/4までモンスターを引き出せなかった場合は見えていないモンスターもぞろぞろ寄ってくるため、このように1匹見えた時点でターンする。

前衛

- あまり動き回らず、モンスターの群れにも突っ込まず、倒せる量を少数つつ引き寄せて攻撃するのが望ましいです。(参考例)



①のサラマンダーを殴りながら
殲滅が終わりそうな頃を測って
②のサラマンダーへEBを撃つ

弓隊

- FALしてしまうと、前衛が動き回る事になり、半タイムアタック制のTIクエでは、圧倒的に不利な状況作成になってしまいます。そのため、極力FAは避けましょう。
- ただし、イフのタゲ受け、弓モンスターへのFA、BOXを受けすぎてる前衛のタゲ剥がしという点では引き役の負担軽減の意味で非常に有効です。
- あくまでも全体のサポート役をこなす事が肝心です。



①弓がFALしてしまったため、前衛がフォローに周り、陣形が密集してしまう。

②範囲を持ったボーンドラゴンが襲ってくる。陣形がエルフへ密集すると、エルフは大抵Wizと近い位置にいるため、範囲魔法をWizへ与えてしまう可能性が高くなる。Wizへ範囲が行かずとも密集陣形によるHPダメージは大きい



このようなイフの範囲を一人で受けるのは非常に有効

回復役 (Wiz)

- 燃やすか、補助に徹ってTUメインとするかの判断を先に持っておきましょう。DKやフェニ対峙時は、NBに回復を任せても間に合うので、メディをしてMP回復に努めるのも良いでしょう。
- 立ち位置は障害物(壁や柱。画像で番号が付いているような場所)から離れた場所が良いです。理由は、障害物を遠距離攻撃モンスターの引き寄せ用に使うためです。前に出た場合は、即座に右下へ移動する癖を付けましょう。
- 燃やす場合は、自分にイミュ→全力で燃やしきりましょう。



こんな陣形は非常に危険!
Wizが攻撃する場合は、必ず右下からにしましょう。



処理の方法

- 基本はモンスターをバラバラに殴らず、タゲを集中して殲滅したほうが圧倒的に有利です。
- 理由は、**次のステージへの進出は各ステージで残っているモンスターの数による**ためです。つまり、バラバラに攻撃して1匹のモンスターにダメージを与えるよりも、**タゲを集中して確実に数を減らす事**が重要です。これが連携となります。
- 数を減らすには、**弱いモンスターから処理**していくのが良いでしょう。
- 数を減らす事は、タゲミスの減少→タゲ集中の容易さ→回復役の負担軽減→より確実に安全なクリアへと繋がります。
- **進行途中で飛ばされるのは、モンスターを減らさずに各自がバラバラに殴っている場合が殆ど**です。

BOXを受けた時、ダメージが多い時

- BOXや、やたらタゲられた時に引く場合は？
 - 今以上にタゲられないよう、なるべく右下方向へ移動しましょう。
 - 移動の際は、右下方面で攻撃している人のフォロー（横殴り）をするつもりで移動しましょう。右下方面にいない場合でも、回り込んで他の人のモンスターを横殴りに行きましょう。
 - 耐える場合は、完全BOXになる前に早めにイミュの申請をするのがいいでしょう。

ミスFAをしてしまった場合

- タゲミスで前衛以外がFAしてしまった場合は？
 - 「あ」でも何でもいいので、言葉に出しましょう。
 - 仲間意識のモンスは前衛がEBで剥がしてくれるのを信じ**基本は耐え**ましょう。
 - 前衛は、仲間意識のモンスを剥がしましょう。
 - Wizは念のため、イミュをかけてあげましょう。
 - エルフはミスタゲモンスを全力で撃ちましょう。前衛は他モンスターを担当している場合が多く、フォローに回ると、回復役を範囲に巻き込む可能性が高いため、エルフの弓のほうが適していると思います。
- 連携をするためにも、ミスった場合は何か発言するのが大事です。