

# 無限のフロンティア 周回低レベルクリア

文責：Ralf

注：固有名詞等の表記はパーフェクトバイブル（エンターブレイン発行）に従っています。

2008年7月25日に無限のフロンティアの周回低レベルクリア「ハ36ア1カ40ス35レ1シ35K1」を達成しました。これはそのやり込みに関する記事です。周回とは二周目以降の引継ぎありのプレイを指します。二周目での低レベルクリアは決して不可能ではありませんが、一周目の終盤に資金を目標量稼ぐよりかはゲームを二周三周としたほうが稼ぎの効率がいいので、周回を重ねた方が低レベルクリア（の準備）が楽になります。ちなみに、一周目での低レベル攻略に関しては、理論値低レベルでは攻撃力とアイテムの数からして（ほぼ）不可能と考えています。出来た人はぜひ教えてください。

## ○低レベルクリアに向けて

まずEFの経験値のシステムについて把握しておく必要があります。

- ・取得経験値は前衛は1.0倍、後衛は0.5倍  
（「努力」で1.5倍、援護フィニッシュで1.1倍、特殊技・必殺技フィニッシュで1.3倍、各々重複）
- ・レベル差（敵との？味方との？）によってさらに係数が変動する（詳細不明）
- ・戦闘終了時にダウン状態のキャラには経験値が入らない
- ・途中加入キャラのレベルはハーケンレベルに依存

このようなシステムを基に考えると、「前衛1人と後衛3人に経験値を集中させ、残り3人はダウン状態でレベル1に抑える」のが低レベルに抑えるベストの方法かと思われます。レベル差係数が解析されれば、もしかするともっと低いレベルが打ち出されるかもしれません。

パーティー構成ですが、基本的には

	ハ	ア	カ	ス	レ	シ	K
錫華加入まで	×	×	○				
零児・小牟加入まで	×	×	○	×			
KOS-MOS加入まで	×	×	○	△	×	△	
ラストバトル前哨戦まで	△	×	○	△	×	△	×
ラストバトル（経験値なし）	○	△	○	○	△	○	△

（○が前衛、×がダウン状態の前衛、△が後衛）

このようなパーティー構成になります。途中、戦闘に強制参加させられるキャラがありますが、

- ・守天①戦→錫華と神夜を交代（ハ△ア×カ△ス○レ×シ△K×）
- ・カルディア・バシリッサ③戦→強制参加のアシェンはダウン状態なので問題なし

- ・アークゲイン②戦→ハーケンと神夜を交代（ハ○ア×カ△ス△レ×シ△K×）
- ・乙音②戦→強制参加は神夜なので問題なし
- ・Telos③戦→強制参加の零児と KOS-MOS はダウン状態なので問題なし

このようにパーティー構成を変更します。実は KOS-MOS が加入した後で後衛に下げるのをハーケンではなくアシェンに、つまりハーケンを最後までレベル 1 で通せばもう少しレベルが低くなるかもしれませんが、この場合はカルディア・バシリッサ③戦をレベル 23 のアシェンで攻略する必要があり、被ダメージの点からしてとても攻略できるとは思えません。

## ○基本戦術

まず下準備として Z.O.ソード、モノリス、勇者の印×2 と、あとアイテムと資金を適当に集めておきます。一周目で各キャラの最強武器防具を揃えておくとも楽になるかもしれません。操作キャラには Z.O.ソード、モノリス、勇者の印×2 を装備させます。勇者の印×2 は鋼の魂×2 でもいいですが、こちらの被ダメージが多いと少々面倒なことになります。

先に述べたように、戦闘で操るキャラはほぼ神夜のみです。神夜を使う場合には彼女の能力に注意が必要です。精神コマンドの「博打」は絶対に使ってはいけません。「博打」の効果で「手加減」が掛かると 1 ターン無駄になりますし、「切り札」が掛かると「努力」も一緒に掛かって低レベルクリアが台無しになります。また、HP50%以下になると 50%の確率で発動する特殊技能「がんばり屋」はこれまた「努力」が掛かる効果があります。「努力」が掛かってしまった場合は神夜をダウンさせて効果を消しましょう。「努力」を打ち消すためには、単体攻撃しかしてこない敵を最後に残し、3 人以上起こした状態で神夜がダウンするのを待つのが安全です。複数攻撃を多用する敵を残すのは危険です。

多くの戦闘でこちらが先手を取れますので攻撃する前にアイテムや精神コマンドでの強化を済ましておきましょう。攻撃するときは援護攻撃 1 回目でブロックを崩したあと、神夜の技に繋ぎ、途中で援護攻撃 2 回目を挟んで最後に必殺技で HP を削っていくのが基本戦術になります。錫華の援護攻撃はきちんと敵の側面から当てると敵が吹っ飛んで帰りの攻撃で拾うことができ、小牟の援護攻撃は初撃の衝撃波をきちんと二段ヒットさせれば敵が地面に落ちず、その後のショックウェーブが全段ヒットします。またアシェン・零児・KOS-MOS を攻撃に参加させる場合は、必ずこのキャラの攻撃でブロックを崩してから援護攻撃を当てましょう。援護攻撃の方がダメージが大きいので。

中盤までは被ダメージも少なく、攻撃力も高いので何も考えずともさくさく進みますが、敵が強力になる中盤以降はアイテムと「鉄壁+信念（+直撃）」を使用しての力押しになります。「鉄壁」はダメージ軽減のため、「信念」は気絶・麻痺対策です。「鉄壁」と「信念」の効果は 3 ターンなので、3 ターン目で敵に「電撃」を使われるとこちらが死にかねません。SP に余裕がある場合は 3 ターン目でかけ直したほうがいいです。FG を溜めるのにビーフジャーキーや招き猫、COM が足りないならスタミナドリンクや強壮剤と物量戦になること必須でしょう。

モノリス+「鉄壁」で大体の敵の攻撃を 1Hit につき 10 ダメージに抑えられます。Hit 数が多い攻撃は 1Hit の攻撃力が低いので 10 ダメージに抑えられますが、Hit 数の少ない攻撃は 1Hit の攻撃力が高く、10 ダメージどころか 100 ダメージ以上食らう場合があります。後者の攻撃は特に敵の複数

攻撃とお供の雑魚に顕著です。ですので、総合ダメージの高い敵、もしくは複数攻撃を多用してくる敵から先に倒します。逆に単体攻撃しかしてこない敵は最後に残すといいです。

#### ○ボス戦指南（難しそうなボス戦のみ）

##### ・琥魔とカツェ・コトルノスに関して

琥魔は HP50%以下で「不屈」、カツェは HP25%以下で「閃き」を使ってきます。他にも「不屈」「閃き」を使ってくるボスはいますが、特にカツェ①、カツェ②、琥魔③のこれらの精神コマンドが掛かった状態での防御力は異常だと思われます。必殺技を駆使して精神コマンドが掛かる前に一気に葬ってしまうのが上策ですが、カツェ②戦ではそれができません。HP25%から削れるだけ削っておいて次のターンで止めを刺すしかないでしょう。

##### ・守天①&沙夜②戦

錫華を操作しての戦闘になります。麻痺攻撃をしてくる守天を速攻で撃破します。守天→沙夜→アインストーナーゼ×2の順に倒しましょう。ビーフジャーキー等を駆使して2〜3ターンで守天を葬れるかどうかがかぎになります。

##### ・ドロシー・ミストラル②&ルボール・ククルス②戦

ルボールは問題ないですが、ドロシーに「魂」が掛かると脅威です。HP30%以下になると「魂」が掛かるようになるのでドロシー→ルボールの順に倒し、ドロシーは残りHP30%まで削ったら必殺技で一気に止めを刺してしまいましょう。

##### ・カルディア・バンリッサ③& T-elos②戦

難関。4体とも攻撃力が高く、特に「ハートブレイカー（熱血）」時の T-elos の攻撃力は激高です。可能であれば攻撃を分散させるために前衛を全員起こしておきます。神夜の HP が 50%を切るのもやむなしです。オススメは T-elos →ラヴレス→カルディア→イーサッキの順ですがラヴレスとイーサッキは HP が減ると複数攻撃を使い出すので注意が必要です。

##### ・アークゲイン②戦

ハーケンを操作しての戦闘になります。3体の攻撃がハーケンに集中するとまずダウンしますので、序盤は攻撃を分散させるために前衛を全員起こしておきます。まずはランページスペクターをアインストハーケンにそれぞれぶち込んで3、4ターンで倒します。ランページスペクターは熱血をかけないほうがいいです。その後、ランページスペクターを3〜4回使ってアークゲインの HP を 1/5 程度まで削ったら、後は通常攻撃で止めを刺します。「魂」が掛かると凄まじいダメージを食らうので、保険として誰かを起こしておくといいかもしれません。

##### ・乙音②&守天②戦

難関。全員が複数攻撃をしてくるというのがいやらしい。まずは「電瞬」を使う守天と乙音を早々

に葬ることになります。やはり全員起こしておきましょう。麻痺攻撃をしてくる守天を真っ先に倒し、後は乙音→毒牛頭・毒馬頭の順に倒しましょう。神夜をダウンさせる場合は毒状態になるまで待つのが安全かもしれません。

#### ・T-elos③&沙夜④戦

最強。4体とも攻撃力が高い上に、T-elosも沙夜も結構SPDが高いらしく「加速」も合わせて結構な確率で先制されます。神夜に「努力」が掛かってしまうのは諦めましょう。敵の数が減るまでは全員起こしておきます。相変わらずT-elosの攻撃力は異常ですので、敵の数を減らした状態でT-elosと戦わないと危険です。オススメはレイジ→沙夜→T-elos→シャオムウの順です。

#### ・アインストファントム&アインストアーベント&アインストナハト戦

最後の難関。これに負けるとまたヴァールシャイン①戦からやり直しになるので何とか確実に突破したいところです。序盤はファントムとナハトはほぼ毎ターン複数攻撃を仕掛けてきます。まずは凄まじい攻撃力のファントムをビーフジャーキー大量投入で葬ります。アーベントは単体攻撃しかしてこないの、次にナハトを倒します。あとはアーベントを葬るのみです。

#### ○備考：レベル差係数

冒頭で詳細不明と書いた獲得経験値のレベル差係数ですが、今回の低レベルクリアによって得られたデータを下に考察すると、以下のような結論に達しました。

仮定：レベル差係数のレベル差は「(味方の最高レベル) - (自分のレベル)」であると仮定する。

得られたデータに上記の仮定を適用した結果得られたデータ (小数点第4位以下切捨て)

レベル差	2	3	4	5	6	7	9	11
係数	1.200	1.300	1.400	1.500	1.600	1.700	1.900	2.100

(詳細なデータは <http://space.geocities.jp/ralfbalt/srweftdata.html> に掲載しています。)

結論：上記の表より、レベル差係数は

$$1 + 0.1 \times \{ (\text{味方の最高レベル}) - (\text{経験値を獲得するキャラのレベル}) \}$$

(ただし、最高レベルのキャラの係数は1)

と求められる。

サンプルの数が少ないのでなんとも言えませんが、結構信頼できる結果だと思います。これまでのスパロボのレベル差係数固定のシステムと比べて、よりRPGっぽくなっているような気がしますね。

#### ○最後に

見た目はアレですが、このやり込みは結構ぬるい部類に入ります。EFを何周もして通常プレイに飽きたという人はやってみてはいかがでしょう？