

絶対世界

- ▶ [不可侵の塔 絶対世界 / vsクー](#)
 - ▶ [使用スキル](#)
 - ▶ [クーの行動パターン \(ローテーション\)](#)
 - ▶ [MAP地形の変化パターン \(ローテーション\)](#)
 - ▶ [ギガバニッシュ](#)
 - ▶ [ラナの店](#)
 - ▶ [時の門](#)
 - ▶ [攻略 1](#)
 - ▶ [攻略 2](#)
 - ▶ [必勝法](#)

[不可侵の塔/概要](#) ・ [不可侵の塔/~ 12F](#) ・ [不可侵の塔/~ 24F](#) ・ [不可侵の塔/25F ~](#)

以下ネタバレ

不可侵の塔 絶対世界 / vsクー

- ▶ 出撃人数 8人
- ▶ 勝利条件 クーを倒せ

合計獲得PP 8人出撃で2400前後

- ▶ 獲得戦利品 [システム] ST看破（一部ボスの詳細ステータスが確認可能になる）

Lv	敵ユニット	タイプ	HP	STR	VIT	INT	move	特性	スキル	数
99	クー	MP	2650	30-60	15	20-40	2	魔人 転移 気迫 先制 賢者	-	boss

特性【魔人】の効果でHPが減るほど割合に応じてSTR&INT&moveが上昇する。

また特性欄には書かれていないが【魔人】に含まれる形で【必中】【免疫力】【警戒】【蛮勇】【使徒】を所有する。

また、【先制】の際は特性【警戒】を持たない限り100%クリティカルの反撃を行う。

タイプ相性によるダメージ&命中率の増減がない。ノックバックしない。**タコ殴りを無効化する。**

使用スキル

特性欄にはないけど【必中】持ちなので、物理スキルは100%当たる。

スキル	種別	射程&範囲	効果
一撃必殺	万能	隣接攻撃	固定ダメージ999 実質回避不能の即死攻撃
ギガバニッシュ	万能	射程3 範囲0	100%の確率で状態異常「バニッシュ」付与 【免疫力】で防げない
ジェノサイドスタンス	物理	射程0 範囲4	ダメージ倍率x0.5 CRT率50% VIT50%無視 ユニット1体につき最大2回までの合計0-8回攻撃
タイアードスペル	魔法	射程4 範囲1	範囲内の全ユニットにINT/2ダメージx2回。特性【心眼】で回避可能
ミッシングフィロ	万能	射程0 範囲3	HPを1にする
バニッシュメント	万能	敵全体	(100 - 現在HP%)/4のダメージ。最低1 ~ 最大24
裁き	万能	射程4・範囲3	最大HPの15%分のダメージ 最大HP低下 100%の確率でランダム状態異常
時の門	補助	MAP全体	4ターンの間時を止める

クーの行動パターン（ローテーション）

3x+2, 3x+3ターン時に移動範囲内に攻撃可能なユニットがない場合、**接近+ギガバニッシュ**、それでも範囲内に捉えられない場合は**何もしない**。

3x+1ターンの場合とは違い、この時は行動は次にローテーションしない。

ターン	行動内容
3x+1	通常は 一撃必殺 隣接可能ユニットが移動範囲内にいない場合 ギガバニッシュ
3x+2	ジェノサイドスタンス と タイアードスペル の2つを交互に
3x	ミッシングフィル 、 バニッシュメント 、 裁き 、 時の門 の4つを順番に

MAP地形の変化パターン（ローテーション）

特性【人魚】【浮遊】を所持するユニットがいないと5xターン時にはどうしても薬草補給ができない。
また仮にローテーションの先送りがなかった場合、
27ターン目・3回目のミッシングフィルの後に荒野地形が来てかなり危険な事態になる。

ター ン	モチー フ	特徴
5x+1	黄昏	初期MAP。全域が通行可地形の特に特徴のないMAP
5x+2	奈落	顔のマークになるように飛行で超えられる穴が出現。MAPが上下左右に分断される。
5x+3	戦場	クーの初期配置地点を中心とする3x3マスのみ通常城砦、残り全域が荒野。
5x+4	氷土	白タイルと透明タイルのチェック模様。両方とも通過可能だが白の上には待機不可能。
5x	自然	中央左右の燭台の周囲のみ通常森林、残り全域が海・川・湖。

ギガバニッシュ

【免疫力】やハチマキで回避できず、キュアや薬草での治療も不可能、自然治癒もしない状態異常。
一部（【浮遊】【飛行】【人魚】）を除く全ての特性、および装備アイテムによる効果を消去される。
ナス・五世・ドラゴン・なすーんの「変身」、ニンニン・幕田・ザンニンニンの「空蝉」、娘様の「覚醒」が使用不能に。
ただし1度戦闘不能になってから霊草で蘇生されると解除されている。

ラナの店

なぜかMAP下部で店をやってる。一撃必殺&ギガバニッシュに対する救済措置。
隣接するように移動後待機すると薬草（100PP）か霊草（200PP）を1度に1個だけ購入可能。
ただし薬草は最大4つ、霊草は最大2つまでしか所持できない。

時の門

順当に行けば12ターンに1度使用してくる大技、4ターンの時間停止、ザ・ワールド。
停止中の行動パターンは決まっており、少なくとも3x+3ターンの大技は停止中には使用してこない。

ターン	行動内容
1	3x+1のパターン（可能なら 一撃必殺 、不可能なら ギガバニッシュ ）
2	ギガバニッシュ
3	3x+2のパターン（ ジェノサイドスタンス または タイアードスペル ）
4	ギガバニッシュ

攻略1

- ▶ 最低一人【人魚】【浮遊】ないし人魚の鱗持ちを入れておくと、5xターン目にも薬草&霊草を買いに行ける。
- ▶ というカラナの店は毎ターン利用する方向で、とすると2人は入れる必要がある。
- ▶ 聖杯、精霊の涙、鷹の目、黄金銃、邪神像、たゆとう者の光衣が複数あると楽。
- ▶ 地形で移動が妨げられることが多いため【飛行】【浮遊】【転移】【隠密】も入れるといい。
- ▶ 全員遠距離攻撃を持っているといい。
- ▶ 【先制】が必中&100%クリティカル。【騎士】か【警戒】のどちらかを持ってないと隣接攻撃は自殺行為。
- ▶ 「グラビティ」が安定ダメージ。INT20以上で25、INT24以上で30の固定ダメージ。
- ▶ 【精霊】持ちを2人以上出撃、一撃必殺をHPorMPタイプをオトリに敢えて受け、次のターンで蘇生させる。
- ▶ 「一撃必殺」の生贄には「ギガバニッシュ」を受けたユニットを優先で。
- ▶ 「ジェノサイドスタンス」は範囲が広すぎて避けきれない。【警戒】があるとCRTを防げて多少楽になる。
- ▶ 「ジェノサイドスタンス」は運がいいと5-6人が巻き込まれても0-2回攻撃で済む。
- ▶ 「タイアードスペル」は隣接しないようにユニットを配置で被害を最小限に。また【心眼】も有効。
- ▶ 「ミッシングフィル」&「裁き」のターンが近づいてきたら散開する事。
- ▶ ターン経過ではなく、残りHPに応じて相手のステータスは上昇する。急ぐ必要はない。
- ▶ 後半の「ジェノサイドスタンス」の威力は異常。クリティカルが出ると一撃が30ダメージを越える。
- ▶ 後半の「タイアードスペル」の威力は異常。15x2とか17x2とか食らう。
- ▶ でもSTR&INTの上昇で残りHPを推測できる。INT30なら残りHP1200前後、INT36なら400前後。

攻略2

『たゆとう者の光衣』+『邪神像』装備のニンニンまたはハーナスを単騎出撃.....させても辛い。
「タイアードスペル」以外は回避不能、ギガバニッシュを受けると光衣の効果も消える。
回復や魔法攻撃ができないので辛い。
『邪神像』を外すと【必中】の【先制】、裁きの100%状態異常、荒野の地形ダメージも受ける。
むしろ『たゆとう』を外して『火の書』持たせた方がいいかもしれない。
ニンニンは「空蝉」が使えて1度だけ一撃必殺に耐えられるが「ジェノサイドスタンス」に弱い。
ハーナスはギガバニッシュでも消えない【飛行】で障害物を飛び越える事が可能だが死ぬとSP0から。
でもどっちも薬草&霊草を補充しまくって猛攻撃をかければギリギリ倒せる。
ただ、普通に攻略したほうがはるかに簡単。

必勝法

! CAUTION !

正攻法に比べると格段に楽に勝ててしまう方法なのでゲームの面白さが大幅に削がれる可能性があります。一度攻略 1 or 2 で勝利してから閲覧することを推奨します。またはどうしても勝てないって人に。

...

[不可侵の塔/概要](#) ・ [不可侵の塔/~ 12F](#) ・ [不可侵の塔/~ 24F](#) ・ [不可侵の塔/25F ~](#)