

Breath of Fire V Dragon Quarter 1/4 Project  
ブレスオブファイア5・1/4プロジェクトに関する研究と考察

つかC

平成16年2月6日

## 概要

本プロジェクトは、プレス5をやり尽くしたという証「D値1/4（ドラゴンクォーター）」を、1周目&リトライ1、すなわちファーストプレイで達成しようとするものである。通常であれば何周もこなして獲得するこの称号を、果たしてファーストプレイで獲得できるのかどうかを検証し、それに関わる様々な事柄について考察する。また、本論文は2003年10月5日に開催されたプレスオブファイアオンリーイベント「ドラグニール謝肉祭」にて、無料配付したコピー誌の文章をほぼそのままの内容で再編集したものである事を記しておく。

# 目 次

<b>第 1 章 序論</b>	<b>1</b>
1.1 研究の背景	1
1.2 本論文の構成と注意点	2
<b>第 2 章 条件達成のための要点</b>	<b>3</b>
2.1 マップ踏破率 (92%以上=7 ポイント)	3
2.2 トレジャー BOX (34 個=7 ポイント)	3
2.3 EX ターン獲得率 (95%以上=10 ポイント)	3
2.4 コン・ホレ踏破率 (50 層完全踏破=10 ポイント)	4
2.5 セーブ回数 (0 回=10 ポイント)	4
2.6 プレイ時間 (13 時間以内=7 ポイント)	4
2.7 パーティの平均レベル (50 以上=50 ポイント)	4
<b>第 3 章 経験値の稼ぎ方</b>	<b>5</b>
3.1 概要	5
3.2 具体的に必要な経験値	5
3.3 ゴールド EXP の獲得方法	6
<b>第 4 章 共同体</b>	<b>8</b>
4.1 概要	8
4.2 必要な施設	8
4.3 必要な資金	8
4.4 実際の育成プラン	9
4.4.1 穴掘りの手順	10
4.4.2 穴掘り時のイベントにおける注意点	11
4.4.3 研究所・市場の発展について	12
<b>第 5 章 コン・ホレ</b>	<b>13</b>
5.1 概要	13
5.2 コン・ホレに挑むタイミング	13
5.3 必要な装備	13
5.4 必要なアイテム	16
5.5 確保すべきトレジャー BOX	18
5.6 D-ダイブの使いどころ	19
5.7 階層別攻略法	20
<b>第 6 章 ストーリー進行について</b>	<b>30</b>
6.1 概要	30
6.2 時間をどう短縮するか	30
6.3 資金をどう稼ぐか	32

6.4	最終的に目指す装備品	33
6.5	ストーリー進行時のポイント	34
6.5.1	スタート～アプローチ	34
6.5.2	廃物遺棄坑～最下層区街	35
6.5.3	下層区行きリフト～下層区街	36
6.5.4	公社ラボ～氷結廃道	37
6.5.5	氷結廃道～集積庫	38
6.5.6	工業区～中層区街	39
6.5.7	放棄商業区～トリニティ・ピット	40
6.5.8	トリニティ・ピット～上層区街	41
6.5.9	電力供給ビル～トランスポート&ココン・ホレ	42
6.5.10	中央省庁区～ラストバトル	43
<b>第7章 結論・あとがき</b>		<b>47</b>
7.1	結論	47

# 第1章 序論

## 1.1 研究の背景

そもそも、1周目で D 値  $1/4$  を本当に達成できるのか。結論を先に言えば理論上は達成可能であり、また実際に達成可能である。そうでなければ、こんな長々とした論文を用意する意味がない。では、どのようにすれば達成できるのか。

それを知るためにには、まず D 値がどんな条件で決定されるのかを知る必要がある。詳しい決定条件（以下「D 値査定条件」と呼ぶ）についてはここでは割愛するので、攻略本などを参照していただきたい。

D 値査定条件から、 $1/4$  達成には「全員の平均レベルが 50 以上、かつ他のプレイ成績合計ポイントが 50 以上」であることが必要だと分かる。それぞれの最高点が 50 ポイントしかないため、レベルをプレイ成績で補う、あるいはその逆は不可能である。つまり、「終了時のレベルが全員 50 以上」は絶対必要な条件である。

では、残りの「プレイ成績の合計が 50 ポイント」はどう達成すればいいのか。

まず、プレイ成績で考慮される 6 項目のうちファーストプレイでも絶対に 10 点満点が獲得できるもの、および獲得ポイントの上限が決まっているものを確定させる。すると、「EX ターン獲得率 95% 以上、セーブ回数 0、ココン・ホレ完全踏破」の 3 項目（合計 30 ポイント）はファーストプレイでも獲得できる。より正確には、しなければならない。また、マップ踏破率とトレジャー BOX の回収数の 2 項目も、行けるマップを全て回るのだから事前に獲得ポイントを確定できる。しかし、トレジャー BOX の回収数はともかく、マップ踏破率が何%獲得できるのかは調べてみなければ分からぬ。プレイ時間もどうなるか予想がつかない。

そこで、マップ踏破率を確定させるために、調査プレイとして実際に一度クリアしてみる。同じルートを通ってクリアすれば、本番でも同じだけポイントがもらえるはずである。

その結果は表 1.1 の通りとなった。もちろん SOL は使用していないので、中央省庁区は 4 通りのルートのうち 1 ルートしか通れない。

表 1.1: 調査プレイ時の成績と D 値査定ポイント

評価項目	達成度	ポイント
平均レベル	41	41
クリア時間	12 時間	6
ココン・ホレ	挑まず	0
EX ターン獲得率	83.3% <sup>1</sup>	7
トレジャー BOX	34 個 <sup>2</sup>	7
マップ踏破率	全て踏破	$x$
セーブ回数	変動させる	$y$
合計		$61 + x + y$

<sup>1</sup> 総戦闘回数 240 回に対して、獲得失敗回数 40 回

<sup>2</sup> すべて回収

<sup>1</sup> 全部で 6 項目ある。詳しくは第 2 章で述べる。

この結果からトレジャー BOX のポイントは 7 ポイントだと分かる。更に  $x$  の値を調べるために、同じデータでセーブ回数ポイント  $y$  を変えてクリアしてみる。方法は以下の通りである。もちろん、クリア時間は同じポイントを得られるようにしなければ意味がない。

1. 最終戦直前にセーブポイントでセーブし、中断データも作る。
2. タイトルに戻って本セーブデータから始め、クリア後に SOL セーブする。
3. D 値を確認した後、中断データから再開する。
4. セーブポイントでセーブを行ない、クリアデータを上書きする。
5. 再び中断データを作り、2 からやり直す。
6. D 値が変わった（1 回目から減った）ところでセーブ回数とポイントを照らし合わせる。

この調査方法で調査した結果、セーブ 3 回（=7 ポイント）で 1/128（合計 75~80 ポイント未満）、5 回（=6 ポイント）で 1/256（合計 70~75 ポイント未満）になった。これから踏破率を逆算すると 92% 以上（=7 ポイント）となる。これらの結果と、プレイ時間以外で 44 ポイントが獲得できることから、13 時間以内（=6 ポイント）でクリアすることが必要であると分かる。

つまり、プレイ成績で EX ターンをほぼ全部獲得、ノーセーブ、ココン・ホレ完全踏破、マップとトレジャー BOX は可能な範囲で全てチェック、プレイ時間が 13 時間以内（ $10 + 10 + 10 + 7 + 7 + 6 = 50$  ポイント）といった点を達成し、同時にクリア時の平均レベルが 50 以上であればプロジェクト達成ということになる。では、各項目をどのように達成すればいいのかを第 2 章以降で述べていく。

## 1.2 本論文の構成と注意点

第 2 章では各査定条件についての要点を述べ、第 3 章で査定条件の一つである「パーティの平均レベルが 50 以上」を達成するための方法について考察する。第 4 章では本プロジェクトにおける共同体の役割を考察し、実際の運営計画を提示する。第 5 章では D 値査定項目に含まれているココン・ホレについて、全 50 階層を踏破するための方法論について考察し、実際の攻略法を提示する。第 6 章ではストーリー進行上の要点について考察し、第 7 章で結論を述べる。

第 2 章から始まる本論では、読者が少なくとも 2 周以上の周回を重ねて D 値 1/4 を達成していることを前提に話を展開している。読むだけならばプレイ経験は要求していないが、このプロジェクトを実行するにはそれなりのプレイ経験が要求されることを記しておく。また、まだ D 値 1/4 を達成していない読者には、この論文が多少なりとも助けになるであろう。さらに、この論文を読むに当たっては、エンタープレイン及び双葉社から刊行されている攻略本<sup>2</sup>を手元に用意されたい。

---

<sup>2</sup>両方用意してあるのが望ましい。どうしても片方しか手に入らないのなら、双葉社の攻略本を薦める。

## 第2章 条件達成のための要点

### 2.1 マップ踏破率 (92%以上=7ポイント)

ゲーム開始時の D 値で踏破できる範囲を全て踏破しなければならないのだが、必ずしも全ての地に足を踏み入れる必要はない。というのは、そのマップに足を踏み入れた時点で本来歩くべき先のマップも見える（マップに立ち入るための扉を開いた時点で踏破した扱いになる）ところが多々あるためである。例を挙げれば、ライフライン下層の D 値チェックが必要な扉の先のマップは通常のルートを通っていれば同時に現われるし、ライフライン最下層の D 値チェックが必要な扉の手前の部屋は最下層に入った時点で到達した扱いになる。

足を踏み入れていないのに到達したことになる部屋は、そこにコンテナや敵などが全くなければ、わざわざ部屋の様子を見に行く必要はない。逆に、扉を開かなければ現われないマップはどんな小さなマップであっても見逃すことができない。例えば集積庫でアシモフが格納されていたとおぼしき小さな部屋は、レンジャー軍団と戦った後に自分で開けなければならない。しかし同じような小さな部屋でも氷結廃道の「あいさつがわりさ」のトレジャー BOX がある部屋は、そのフロアに上がってくる階段と同じエリアに区分されているため、その階層に到達したところで踏破していることになる。

これは実際に一度歩いてみて、どの部分がどの扉に入った時点で到達したことになるかを、自分でマップに書き込んでおいたほうがいいだろう。

### 2.2 トレジャー BOX (34個=7ポイント)

踏破する範囲にあるトレジャー BOX を全て回収していく。ロックを解除するだけではなく、中身を自分のものにして初めて回収したと扱われる点に注意。中身が必要無ければ自分で処分すべし、なのである。しかし中身がスキルであれば、（たとえ使う機会がないとしても）バックパックの空きを確保するという面からも覚えてしまったほうがいいだろう。

### 2.3 EX ターン獲得率 (95%以上=10ポイント)

95%以上という時点ではほぼ完璧が求められるが、そのような実情がなくても完璧に進めたい。完璧に進めればそれだけ Tactical Bonus もアップして経験値も多く入るし、敵の攻撃の機会が減って戦闘にかける時間も少なく済むのである。なお、1回クリアするまでに起きる（EX ターンを狙える）戦闘回数<sup>1</sup>は大体 230 回前後である。よって、実際に許されるミスの数は 10 回、多くて 11 回となる。

しかし重要な点が一つある。実はこの獲得率には、ココン・ホレの戦闘は累計戦闘回数にはカウントされないが、失敗数だけはカウントが増えるという非常に辛いからくりがある。つまり、EX ターン失敗数はココン・ホレでの失敗数と本編での失敗数を合わせた数が適用されるということである。

これは次のようなことと推測される：D 値査定ポイント算出の際に用いる総戦闘回数は、プレイ開始時から終了時までの戦闘回数の差分<sup>2</sup>を参照しており、戦闘回数はココン・ホレでの発生分を計算に入れないようになっているが、失敗数だけはどちらかの理由でココン・ホレの分も加算されてしまう仕様になっている。

ココン・ホレでの戦闘は全て EX ターンを狙える戦闘で、回数はストーリーの戦闘回数と大体同じ<sup>3</sup>なので、実

<sup>1</sup>著者はこれを能動的戦闘回数と呼んでいる。

<sup>2</sup>検定屋のデータ確認で確認できる数値の差分に等しい。

<sup>3</sup>通常のクリアレベルがストーリークリア時と同じくらいになることから推測できるだろう。

質的に要求される獲得率は97.5%以上ということになる。とはいって、ココン・ホレでEXターンを取れないという事態は、場合によっては敗走（すなわちプロジェクト失敗）に直結するので、ココン・ホレでEXターンを逃すことは感心しないのであるが。

## 2.4 ココン・ホレ踏破率（50層完全踏破=10ポイント）

言うまでもないが、ドヴァーを倒し、その先にいる妖精に話し掛けて脱出した時点が「全て踏破」である。ちなみに途中のトレジャーBOXは確保しなくともD査定ポイントには関係ない。

当プロジェクトにおけるココン・ホレの役割は、D査定ポイントを稼ぐこと以外にも、パーティ経験値を稼ぐという重要な役割を含んでいる。本編にレベルや個人経験値が引き継がれる訳ではないので、持ち帰れるパーティ経験値を稼げるだけ稼ぐことがココン・ホレ踏破の目的となる。

ココン・ホレについてはポイントが多数あるので、第5章で詳しく考察する。

## 2.5 セーブ回数（0回=10ポイント）

テレコーダーの使用回数は当然0回にしなければならない。中断セーブは回数に含まれないので、途中でセーブする際には中断セーブを使っていくことになる。

テレコーダーを使わないということは、セーブトークンを使う機会がないということである。セーブトークンは真っ先に処分すべき不要アイテム<sup>4</sup>となり、アイテムの空きを1つ増やすことができる。また、セーブトークンが入っているレアコンテナは毎回同じ位置に配置されており<sup>5</sup>、そのレアコンテナを無視できることになる。例えばスタート直後のレアコンテナを取りに行く時、トロッコ越しに見えるレアコンテナの中身は必ずセーブトークンであり、本プロジェクト遂行時には無視しなければならない。どのコンテナにセーブトークンが入っているかは、ストーリーを一度巡ってみてチェックしていけばすぐ分かるだろう。

上記の問題とは別にここで問題になるのがフリーズ現象である。プレス5でもフリーズ現象は稀に起きることがあるが、こればかりは起きないことを期待するしかない。特に集積庫でのレンジャー三連戦、中央省庁区でのヴェクサシオン戦、D-ダイブ使用時の戦闘勝利画面が鬼門になる。プレイヤー側にできる事は読み取りレンズの状態を良くするなど、本体の設置環境を改善すること、ディスクの傷の状態をチェックするといったところであろう。できることならば、初期型PlayStation2でのプレイは避けたいところではあるが、こればかりは贅沢は言えない。

## 2.6 プレイ時間（13時間以内=7ポイント）

13時間という長さはココン・ホレをクリアした上で本編をクリアする今回の過程では、本当にギリギリの時間でしかない。目安としては本編が9時間でココン・ホレが3時間強である。プレイ時間の配分については後ほど考察を行う。

## 2.7 パーティの平均レベル（50以上=50ポイント）

これはプレイ成績とは別個の枠で算定されるため、絶対必須の条件となっている。どんなにプレイ成績が良くてもレベルが足りなければ1/4達成は不可能である。非常に重要な問題であるこの点については、第3章で深く考察する。

<sup>4</sup>売却しても5ゼニーにしかならない。

<sup>5</sup>2種類ある配置パターンの違いそれ、位置的にはどちらのパターンも他方の近くにあり、しかもセーブトークンの出現率は16/16（つまり絶対にセーブトークンが出る）である。

# 第3章 経験値の稼ぎ方

## 3.1 概要

D値査定条件の中にあるレベルの項目を満点にするには、リュウ・ニーナ・リンの平均レベルを50以上にする必要がある。しかし実際は次のレベルへの経験値必要量が単調に増加する<sup>1</sup>ので、3人全員を50にするのが結果的に必要経験値を一番少なくできる。ではレベル50にするにはいくつの経験値が必要なのか、またそのために必要な経験値をどう稼げばいいのか。この章ではその2点について考察する。

## 3.2 具体的に必要な経験値

各キャラが所定のレベルに到達するために必要な経験値をまとめた表は、拙サイトの「ブレス5経験値表<sup>2</sup>」に別掲しているので、必要と思われる方は参考されたい。各人がレベル50に到達するはリュウが320208、ニーナが321736、リンが329484の経験値を必要とする。しかし1.1節で取り上げた調査プレイの時は、レベルこそ41になつたが経験値はそれぞれ15万ほどしかない<sup>3</sup>。これでは必要量の半分にも届かないことになる。このプレイではココン・ホレには挑んでいないものの、たとえ挑んでいたとしても月並みなプレイではパーティー経験値を高々10万前後しか稼げない<sup>4</sup>。

ブレス5では敵の数は限られており、無限に経験値を稼いでレベル上げをする、ということは基本的にできない<sup>5</sup>。しかし1体の敵から得られる経験値を増やす方法がいくつか存在する。それらを例を挙げて解説しよう。

### 「まじない」を使う

共同体の市場・スキル屋で購入できるリュウのレベル2スキル「まじない」を使うと、対象になった敵1体からその戦闘で獲得できる経験値が10%増加する。効果の重複はできないが、それでも経験値が多い敵に対して使えば効果が大きい。ボス戦などで数秒の時間&20APと引き換えに数百ポイントの経験値を得られるならば、積極的に狙っていくべきである。しかし、その20APで斬撃2発を繰り出せばそのターン中に戦闘が終了する時は、無理せずに倒してしまったほうが結果的にパーティー経験値をもらうことで代用できる場合もある。また、元々経験値があまり多くない敵に対して使っても大した効果は望めない。

なお、敵1体から得られる経験値の最大値は65535ポイントである。よって、最初からこの経験値が獲得できるドヴァーとD-ボッシュに対して使用しても無意味であるが、これ以外の全ての敵には経験値増加効果がある。

### 素早く、ダメージを受けずにまとめて倒す

ブレス5では通常の経験値とは別にパーティー経験値がある。これはコンテナからアイテムとして拾うこともあるが、主に戦闘終了時にボーナスとして獲得していくことになる。戦闘終了時に獲得するパーティー経験値は、Tactical BonusとRating Bonusという2つのボーナスを算出するために計算されたパーセンテージを、通常得られる経験値に乗算して獲得量が決められる。どんな条件で2つのボーナスが決まるかは攻略本を見てほしいが、大

<sup>1</sup> レベルが上がるほど要求される経験値が増える、という意味である。

<sup>2</sup> <http://homepage1.nifty.com/tsukac/b0f/b0f5/exp.html>

<sup>3</sup> このとき、パーティー経験値はほぼ使い切っている。

<sup>4</sup> この数値については今までのプレイから得た経験則としか言えないのだが。

<sup>5</sup> アンデッドモンスターを相手にすれば不可能ではないが、入手経験値が少なすぎるし何より時間が犠牲になる。

まかに言えば多くの敵を、餌を食べている間に先制攻撃し、なるべく早いターンにダメージを受けずに倒すと高いボーナスになる、ということである。

たとえ経験値が 100 しかない敵でも、ボーナスを 100 ポイント獲得できればその敵から 200 ポイントの経験値を得たことと同じになるのである。もちろん先に挙げた「まじない」の効果は通常経験値を増加させるため、ボーナス増加にも直接影響する。

### ゴールド EXP を所持する

ゴールド EXP とは、所持しているだけで効果が現れる特殊アイテムで、1 個所持していると戦闘で倒した全ての敵の経験値が 5% 増加する。効果は 20 個まで重複し、最大で +100% (2 倍) になる。ただし、ハオチーなどフィールドで攻撃しただけで倒せてしまう敵に対しては、何らかの手段で戦闘に持ち込まない限り効果を発揮しない。「まじない」の効果も重ねることができるので、最大で 1 体の敵の経験値を通常の 2.2 倍まで増加させることができるようになる。

ゴールド EXP は一部のレアコンテナの中身として 1/16 の確率で入っていることがあるが、確率が低すぎて当てにはできない。そこで他に確実に獲得できるいくつかの手段を利用することになる。

### ココン・ホレを利用する

これは 1 体の敵の経験値を増やすという位置付けではないが、ストーリー本編へ経験値持ち込むという意味で併せて述べておく。

ココン・ホレは本編とは切り離された存在のようなもので、その時点のレベルに関わらず、挑む時はレベル 1 からスタートしなければならない。しかしパーティー経験値・アイテムは持ち込むことができる。ココン・ホレで稼いだ通常経験値やレベルは脱出時に突入前の状態に戻ってしまうが、ココン・ホレで獲得したパーティー経験値は持ち帰るので、挑む前よりも挑んだ後のパーティー経験値が多くなれば、実質的に本編の経験値を増やしたのと同じことである。当然、ゴールド EXP を持ち込めば獲得できるパーティー経験値を増やすことができる。

とは言え、ココン・ホレは下準備が必要なのですぐに挑むという訳にはいかないし、何より戦闘などを挟むので時間が余計にかかる。しかし、D 値査定ポイントにも関わるので絶対に挑む必要がある。ここをどう立ち回るかもポイントである。

先に挙げた調査プレイでは、ココン・ホレに挑まなかった上に最終戦直前でゴールド EXP を 5 個しか所持していないかった。経験値が通常の 25% 増し<sup>6</sup>にしかならなかった結果、経験値が足りなかったとも言える。逆に考えれば、もしもココン・ホレに挑みかつ最初からゴールド EXP を 20 個所持していたとしたら、経験値の問題は解決できる可能性が出て来る。そこで、3.3 節ではいかにゴールド EXP を 20 個集めるかを考察する。

### 3.3 ゴールド EXP の獲得方法

事前調査などから、ゴールド EXP を最初から 20 個所持していればレベル 50 を達成できる可能性が出てくることが分かった。しかし最初から 20 個所持した状態でスタートするには SOL が必要なので、これを利用できない本プロジェクトではもちろん不可能である。そこで、できる限り早く 20 個集める方向で解決を試みてみる。

ゴールド EXP を早く集めるには、入手方法を知った上で挑むのが近道である。そこで、ゴールド EXP を入手できるチャンスを挙げていく。

<sup>6</sup> ゴールド EXP を獲得するタイミングの問題があり、完全に 25% 増しという訳ではなく、実際は 15% 増しがいいところであろう。

## 各地のレアコンテナから獲得する

各地のレアコンテナの中に稀に入っているゴールド EXP を集めていく。運が良ければ進め方に関わらず拾うことができる。

どのエリアのレアコンテナに入っている可能性があるかは双葉社の攻略本を参照して欲しいのだが、どのコンテナにおいても確率は 1/16 しかなく、スタート直後のコンテナを除いては当てにできない。リセットが効かない本プロジェクトではどのコンテナも一期一会の存在なので、可能性がある全てのコンテナを壊しても、高々 2 個出してくればラッキーである。よって、この方法での獲得数は確実に獲得できる 1 個だけを考えるようにする。

## 敵が落とすアイテムの中から入手する

ワンダー BOX、パンドラ BOX という敵は、倒し方によって所持アイテムが変化する性質を持つ。ワンダー BOX は敵の残り HP を 51~250 にした状態で敵にターンを回せば自爆して落とすし、パンドラ BOX は 2 ターン目に倒せば獲得できる。これは倒し方を間違えなければ確実に獲得できる。

とはいって、パンドラ BOX は中央省庁区にしか出現しないので時期が遅すぎる。これに対して、ワンダー BOX は工業区からライフラインまでの区間で遭遇するので、こちらからは狙っていくことにする。どれだけ遭うかは工業区の敵の配置パターンによるが、全部で 3~4 個獲得できる。

## ココン・ホレ地下 16 階のトレジャー BOX から獲得する

ココン・ホレのトレジャー BOX にもゴールド EXP は入っている。入手できる階層は地下 16 階である。ここまでたどり着き、敵を全滅させれば獲得できる。

しかしココン・ホレに挑むタイミングが遅いこともあり（詳細は第 5 章で述べる）、できれば考慮に入れたくないところである。

## 共同体の研究所で手に入れる

共同体の研究所は、仕事を研究して種類を増やすのが主な役割だが、それが終わった後のためにアイテムも研究することができる。しかしこれは特に仕事を研究しなくても研究することができるため、1 つ部屋を掘り当てて研究所が作れるようになった時点から、ゴールド EXP 作成に着手することが可能である。

この点については第 4 章で共同体について考察する際に詳しく掘り下げる。個数に制限がない上に素早く手に入れることができるため、主にこの方法で獲得することになる。

以上 4 つの方法によってゴールド EXP を獲得していくが、素早く集めるために獲得数の内訳は

- レアコンテナから拾う … 1 個
- ワンダー BOX から手に入れる … 3~4 個
- 共同体の研究所で手に入れる … 15~16 個

とする。分配数をこのようにした理由は個々の項目で述べた通りである。もちろん、道中で運良く拾うことができればその分だけ研究所の負担が少なくなる。

これを実践し、おおむね上層区街到達～ココン・ホレに挑む直前までにゴールド EXP が 20 個になるようにするのが目標となる。目標を達成すれば、上層区街に到達する時のレベルは大体 33 くらいになるであろうから、そこから先の必要経験値（各キャラ 27 万ずつ）は、実質半分の 13 万 5 千ほどを稼げば済むことになる。

では、共同体の研究所をどう利用するかについて、第 4 章で総合的な育成理論とともに考察する。

# 第4章 共同体

## 4.1 概要

通常のプレイではいろいろなアイテムを買ったり、銀行を作って資金を増やしたり、音楽を聴いたりと様々な楽しみを得られる共同体。一種の清涼剤という位置付けになるのが普通である。しかし本プロジェクトでは目的が絞られ、位置付けが一変する。ではどう変化するのか、それを考察する。

## 4.2 必要な施設

共同体を育成していくと全部で10種類の仕事が選べるようになる。では、本プロジェクトでは実際にどの仕事を必要とするのか。結論から述べると、必要な施設は市場と研究所だけである。

10種類の仕事を順不同に列挙すると、銀行・新聞屋・畜産屋・酒場・能力開発室・探険屋・音楽屋・検定屋・市場・研究所となる。このうち銀行・新聞屋・畜産屋・酒場の4種類は資金増加にのみ寄与する仕事である。つまり、この4種類は資金の増加のみがメリットであるため、資金を別の方法で稼いでしまう今回のプロジェクトでは用がない。

また、探険屋はプレイヤーが忘れてきたアイテムを拾ってくることが仕事である。特別なアイテムが手に入る訳ではなく、そのため特に必要がない。能力開発室も特に鍛えなければならない能力がないため、作っても無駄である<sup>1</sup>。

残る4種のうち音楽屋はゲーム中のBGMを聴ける素晴らしい施設であるが、時間に追われる本プロジェクトでは聴いている暇などない。検定屋もチャレンジ項目の中に特段必要なアイテムがある訳ではない。アフタマート+9があれば楽になるという指摘は尤もであるが、手に入るタイミングが遅くなるため、時間を犠牲にして狙うべきアイテムでもない。仮に必要であるとしてもココン・ホレ地下7階にあるアフタマート+7で十分である。また、プレイデータを参照するメリットも特になく、クリア後で十分である。よってこの2つの施設も必要はない。

対する市場と研究所は、最初から選択できる上に非常に重要な役割を果たしてくれる。市場では各キャラの強力無比な装備品を売ってくれるし、スキル屋で初期の3品として並んでいるスキルは攻略・本プロジェクトに必要不可欠なスキル（ただし、必要なのは最初の3品のみ）である。また、スキルの店を作つておくと道中で拾った不要アイテムを売却できる施設としても利用できる。研究所は言わずと知れたゴールドEXP獲得の拠点である。

よって、必要な施設は初期に選択できる2施設のみである。これらの事実から研究所は仕事を研究する必要が全くなく、最初から全てアイテム研究に回すことができることも確定する。

## 4.3 必要な資金

共同体の運営にも、アリの賃金として幾ばくかの資金が必要である。本プロジェクトでは研究所が主な施設になるため、アリが働いて自分で運営資金を稼ぎ出すということはほとんどない。とは言え、初期の1000ゼニーではとても貯えないので、足りない分はプレイヤーが資金を拠出しなければならない。では、いくら必要になるのか。

<sup>1</sup>鍛えている暇があつたら、その能力でできるだけの仕事をさせたほうが明らかに効率が良い。

アリの賃金は個体により違うが、一番高いアリから順番に 20 匹雇っても平均 25 ゼニーほどである。ファーストプレイのストーリー中に倒す敵の数は多くて 600 体といったところで、もし高コストのアリを 20 匹雇った状態であると考えると、最大で

$$25 \times 20 \times (600 \div 10) = 30000$$

となり、30000 ゼニーが必要になる。

しかし実際はここまでにはならない。共同体に入れるようになる公社ラボ突入直前の下層区街到達時には、すでに 100 体以上は倒しており、アリが 20 匹揃うのは共同体に入れるようになってから 170 体の敵を倒した時点である<sup>2</sup>。これに加えて、全てのアリを無差別に雇った場合、高コストのアリばかりが揃うことはない。1 匹当たりの平均賃金は高くても 1 匹あたり 18 ゼニーといったところであろう。さらに、ゴールド EXP を 20 個獲得した時点で共同体は必要無くなる。この先は共同体の機能がストップしそうがアリが全部いなくならうが関係ないので、この先で倒す敵の数もカウントに入れなくて済む。共同体を必要としなくなるのはだいたい上層区街から電力供給ビルにかけての間で、そこから敵の撃破数もやはり 100 体ぐらいだろうか。

このことを含めて考えると、必要な資金は

$$18 \times 20 \times ((600 - 100 - 100 - 80) \div 10) = 18 \times 20 \times 32 = 11520$$

となるが<sup>3</sup>、これに加えてココン・ホレに向けての穴掘りの過程で、アリジゴクを 2 匹倒すことになる。これで得られるゼニーは合計 1500 ゼニーで、これに最初にある資金 1000 ゼニーを合わせれば、どんなに多くても 10000 ゼニーも入金すれば足りるだろう。カナクイを 1 体倒すだけで十分に貰ってしまうのである。出費を確定させると時間ロスを抑えるために、公社ラボで最初にカナクイを倒して 10000 ゼニーを拾った時点で入金してしまうといい。

なお、各キャラの武器屋を育てる過程でその市場から多少の収入が入るが、高々 1000 ゼニー弱であり、あまり多くの金額にはならないので考えていない。

## 4.4 実際の育成プラン

では実際にどう育成するかの方針を提示していく。なお、これを論じるに当たり共同体のマップが必要になって来るが、これについて詳しくはエンターブレイン刊の攻略本を参照してもらいたい。

ここから先の文中で、部屋 1・部屋 2… という言い方をしているが、これは仕事指示画面で上段から右方向に見ていった時の部屋の順番と一致する<sup>4</sup>。穴掘りマップ上では、ちょうど浅い位置にある部屋（深さが同じなら左の部屋から）から順番に部屋 1~10 となっている。これについて一部分かりづらい点だけ解説すると、はじめの部屋から左ルートを掘り進めた際に最初に当たる部屋は、その奥の部屋よりも深さだけ見ると一段分浅いので、はじめの部屋に近い方が部屋 1、遠い方（マップ上は一番左上にある部屋）が部屋 2 となる。また、左の方にいる赤いアリジゴクの左下にある部屋は、右の方にある地下水の池のすぐ上に横に 2 つ並んでいる部屋よりも一段分だけ浅いので、アリジゴクの左下の部屋が部屋 7、その次に地下水の池の上に並ぶ部屋が来て左から部屋 8・部屋 9 と数える。

また、はじめの部屋からそれぞれの部屋に移動する時、方向キーの右を押していくと、はじめの部屋→ココン・ホレ→部屋 1 → 部屋 2 → … → 部屋 10 →はじめの部屋、という順番で移動先の選択が可能である。実際に試してもらえばすぐ分かるだろう。この方が明らかに簡単かつスピードに移動できるので、ぜひとも慣れたいところである。

さらに、部屋の主の妖精の名前は部屋 1 から順にウィオラ、パンセス、プリムラ、ロッサ、リーリオ、ニンフェ、リーリヤ、ハシント、グリシナ、クラベルとなっている。掲示板で発展状況をチェックした後、該当する部屋に行くための目印としたい。なお、アリは全て無差別に雇っていく。とにかく 20 匹を素早く揃えることを念頭に置か

<sup>2</sup>最初の 3 匹を除いて、敵を 10 体倒すごとに新しいアリが 1 匹面接に来る。

<sup>3</sup>正確には  $170 \div 2 = 85 > 80$  であるが、多めに見積もるために一の位を切り捨てた。

<sup>4</sup>上段左から部屋 1~3、中段左から部屋 4~7、下段は部屋 8~10

なければならない。理想を言えば Int が高くなるアリを優先して雇いたいところではあるが、適当に雇っても 5 匹くらいは適性があるアリが混ざっているはずである。

#### 4.4.1 穴掘りの手順

まず、共同体に入れるようになる 2ND レンジャーとのボス戦直前できっちり妖精を見つけておく。3 人を雇い、最初は全て穴掘り（もちろん全て同じチームに入れる）に回すことにする。

本プロジェクトでの共同体運営は、初動が最大のポイントとなる。まずストーリーを進めて、公社ラボ 2 階を南側にいるパトロールだけを残した状態まで探索する。この状態で再び共同体を訪れ、穴掘りの指示をする。最初に掘るルートははじまりの部屋から下のルートで、分岐点まで掘ったら左を選択する。敵を全て倒していれば部屋 3 を見つけられるだろう。ここが一番最初に見つけられる部屋である。

部屋 3 を見つけたら市場への改装を指示し、再びパトロールだけを倒して共同体に来る。スキルの店ができるはずなので、誰か 1 人を配置して販売されているスキル 3 種を全て購入し身に付ける。覚えたスキル（特にパーマ）を使ってバウンサーに挑むのである。このスキルの店はこれからずっと改装せずにこのままだが、ここにはアリを常駐させず、必要になるたびに穴掘り部隊から任意の 1 人を配置し、出る時にまた戻すという手順を踏む。よって発展状況はずっと初期状態のままということになる。

部屋 3 を掘り当てた後は、その先へは進まずはじまりの部屋から左のルートを掘り進み（部屋 1 の先の分岐は上を選択する）、部屋 1・部屋 2 を掘り当てる。掘り当てた部屋はすぐに研究所に改装する。研究所に配置する人員は Int が高いほど良いのだが、こんな序盤で Int が 40 を超えるようなアリが 3 匹もそろははずなどない。よって、誰でもいいので 1 匹だけ配置しておく<sup>5</sup>。研究所はデフォルトで仕事を研究するようになっているので、部屋に出向いてアイテム研究を指示する。この指示は、これから先研究所を新しく作るたびに毎回行なわなければならないので注意すること。

左ルートを掘り終えたら今度は下→右ルートを掘り進み、部屋 4・部屋 8・部屋 9 を掘り当てる。ここは発見次第市場に改装する。改装したら Int の合計が 60 以上になるようにアリを配置し、発展を早める。この市場は各キャラ専用の武器屋にする指示を行なう<sup>6</sup>。武器屋で買いたい品物は表 4.1 の通りで、これらの装備が何故必要なのかは後に「ココン・ホレ考察」で述べる。

表 4.1: 共同体市場で購入したい商品

リュウ	ニーナ	リン
プラズマメーザー+3	インパクチェック+3	インパクブルーフ+2
バリアブルガード	ホーリーハート	バリアブルブレス
サファイアメーザー+4	アンテナ DX (2 本)	クイックガーター+6
プロテクトスージ+1	バリアブルループ	セーブクイーン+1
ルビーメーザー+2	ディバインコート+1	

発展度としてはリュウとニーナが 7 品目目、リンは 8 品目目まで進めば全て購入できる。ルビーメーザーはシリオの途中で+1 のものが手に入る所以、それで代用してもよい。

順調に行けば氷結廃道の終盤、ブィーク 5 体と戦う直前まで進む頃には部屋 1 でゴールド EXP が出来上がっていいるだろう。ゴールド EXP が出来上がって受け取ったら、その先の研究はする必要がない。そこで初期状態に戻すため、部屋 1 に市場に改装→研究所に改装という指示を与える。これで古い研究所は新たな研究所に改装が行

<sup>5</sup>このアリは Int が低くてもいい。

<sup>6</sup>掘り当てる順番を考えると、部屋 4 をリンの店にするのがいい。

なわれ、研究度が初期状態に戻るので、改裝後に再びアイテムを研究させる<sup>7</sup>。後で進める他の部屋も同様の手順を踏んでいく。また、この時点でホーリーハートが購入できるならば購入しておく。

下→右ルートを掘り終えたら今度は部屋 3 から先のルートを掘り進む。必要な装備を全て購入した市場はもう用がないので研究所に改裝する。また、この辺りから Int が 40 を超えるアリが出てくるはずなので、そのアリを 1 グループにして Int の合計が 120 以上になるようにする。このグループがいる研究所は研究が早く進むので、様子を見に来るタイミングを間違えないようにしたい。また、この辺りでそろそろアリが 20 匹揃うだろう。

穴掘り人員がだいぶ増えてきたところで、部屋 7・部屋 10 を目指すと同時にココン・ホレを目指す右ルートも掘り始める。研究所に配置したアリ以外の約 10 匹を穴掘り要員とする。このルートには部屋がないので、ところどころにあるアクシデントに注意しながら掘り進める。トリニティ・ピットに入る頃までにはココン・ホレを発見したいところだが、上層区街に到達するまでに掘り当てられればいい。

上手く進めていれば、ライフラインに挑む頃にはゴールド EXP が 15 個に迫り、そろそろ老衰死するアリが出てくるようになる。現在手持ちのゴールド EXP の数<sup>8</sup>と研究所の数を合計して 20 に達する状態まで来たら、研究所はそれ以上必要なくなるので、研究が終わったところから市場に改裝する。これは自分の混乱を防ぐためなので、改裝しなくとも構わない。仕事研究を指示しても別に問題はないが、Int の高いアリは残っているアイテム研究所に回すこと。ゴールド EXP を 20 個獲得できるころには、研究所が各部屋とも 2 巡しているはずである。

9 部屋揃い、ココン・ホレを掘り当てれば穴掘りもそれ以上必要無いので、穴掘り人員をスキル屋などに適当に配置する。こちらは主に穴掘りによる時間のロスを防ぐためである。老衰死したアリの代わりとして新たなアリが直接にやって来るが、研究所にアリを補充する必要が無ければ欠員補充はしない。

このように進めていくと、早ければライフラインクリア前後、遅くとも電力供給ビルのうち半分のルートを攻略した辺りでゴールド EXP が 20 個揃うはずである。こうなればもう共同体の施設はどれも必要無いので、残ったアリは解雇するなり、市場を作つて自活させるなり、仕事を研究させてクリア後に検定屋を稼動させるなり、好きにするといい。もちろん余った共同体の資金も引き上げてしまって構わない。

最後に電力供給ビル攻略途中で上層区街に戻ってきて、そこからココン・ホレをクリアすれば共同体とはお別れである。クリアまで訪れる事はないので、フェアリードロップは捨ててしまってもいい。ココン・ホレについては第 5 章で考察する。

#### 4.4.2 穴掘り時のイベントにおける注意点

穴掘り時は、ところどころでイベントが発生する。それらについて簡単に触れておこう。

あちこちで起きる落盤と 1ヶ所ある地下水の池の切り抜け方は、普通の方法としては主に 2 つ。Int (池の場合は Sen) の高いアリを並べて確率で回避を狙うか、ダメージ覚悟でそのまま強行突破するか、である。しかし確率で回避を狙う作戦は、研究所に Int の高いアリを回したいこのプロジェクトではやりにくいし、勝負に負けて結局ダメージを受けたのでは意味がない。しかし強行突破するのも、アリジゴク戦を考えるとやりにくい。そこで、(調整は難しいが) 落盤が起きる寸前まで掘り進め、最後のひと掘りをその時点で一番弱いアリ 1~2 匹<sup>9</sup>に掘らせてダメージを受ける「生け贅役」になってもらう方法をお薦めする。地下水の池も同様である。

また、時々隠しルートを発見する時がある。隠しルートは基本的にゼニーが入った宝箱に通じる道が多いが、部屋 5 と部屋 6 も隠し通路の先にある。部屋 6 (とアリジゴク) は遠すぎる所以無視するが<sup>10</sup>、部屋 5 は部屋 7・部屋 10 を目指す道中で隠し通路として現われる所以、発見次第掘り当てる。その他の隠しルートは全て無視して進む。

ココン・ホレに通じるルートではアリジゴク 2 匹と遭遇する。それぞれの HP は最初に当たる緑のアリジゴクが 150、奥の方にいる青いアリジゴクが 450 である。アリの HP がそれ以上ならば一撃で突破できるが、それよりも低ければ反撃を受けて HP を減らされた上で再び攻撃判定をする。緑のアリジゴクはストーリー中盤で 6 匹合わ

<sup>7</sup>従事していたアリは他の研究所に移動させるなり、穴掘りをさせるなりする。改裝終了後に再び戻す。

<sup>8</sup>ライフラインでワンダー BOX を倒していなければ、それから奪える 1 個を手持ちに加算する。

<sup>9</sup>雇つてすぐのアリが該当するだろう。

<sup>10</sup>部屋は 9 個もあれば研究所が 2 巡するので十分である。

せれば簡単だろうが、青のアリジゴクはそうもいかない。1回の反撃で抑えられるように **HP** が合計 250 を超える編成にして突破を狙う。アリジゴク以外には HP を必要とする場面はないので、特に FREE エリアに置いてダメージを回復させる必要はないだろう。

#### 4.4.3 研究所・市場の発展について

研究所でアイテム研究を進めるには、基本的に1段階で40体の敵を倒す必要がある。ゴールド EXP は2段階目でもらえるので、最低80体を倒す必要がある訳である。しかし1段階目のジャンクをもらわないとその先の研究が一向に進まなくなってしまう。面倒でも必ず受け取りに行くこと。

また、その部屋に配置されているアリの Int が3匹合計で120以上になっていると、発展に必要な敵の数は30体に、180以上だと20体、240以上だと10体になる。ストーリーが進んできて、この条件を満たすアリの組み合わせができるようになったら優先的に組ませて配置するようにすると効率が上がる。必然的にこのグループの発展は早くなるので、研究所をあちこち渡り歩かせるといいだろう<sup>11</sup>。120に満たないグループしかできない場合は何人配置しても発展度は同じなので、任意の1人だけ配置して残りは穴掘りに回す。

これに対して、市場は32体を倒すごとに新しい商品が追加されていく。こちらは発展途中で様子を確認する必要は特にない。こちらも合計 Int により発展速度に違いが出る。3人合計で60以上になっていると発展に必要な敵の数は16体に、180以上だと12体、240以上だと8体になる。60というのは初期状態で Int20 のアリを3体雇い、そのまま並べれば済んでしまうほど敷居が低い。しかし、できるだけ人数を抑えるためには2人で60になる組を配置したいところである。しかし180となるとなかなか揃わない上に、メリットが敵6体分しか出ないので、あまりこだわらずに研究をさせたほうがいい。

以上で共同体の考察は終了である。第5章では共同体発展のおまけとも言えるココン・ホレについて深く考察していくことにする。

---

<sup>11</sup>1ヶ所が完成したら次の研究所、またできたらその次、という感じである

# 第5章 ココン・ホレ

## 5.1 概要

普通であれば1周目には挑みづらいであろうココン・ホレだが、到達深度もD値査定ポイントに入るため、1周目といえど必ず挑まなければならない。周回を重ねる場合に比べて資金やアイテム、パーティー経験値などあらゆる面で自由が効かない1周目で挑むには、より周到な計画が必要である。これに加えて、パーティー経験値も稼がなければならない本プロジェクトではなおさら計画が重要になる。そこで、どんな点に注意してプレイすべきかを考察していく。

## 5.2 ココン・ホレに挑むタイミング

通常であれば一度クリアし、スキルが一通り揃ってから挑むのが普通であるココン・ホレだが、本プロジェクトでココン・ホレに挑む場合、どのタイミングで挑むのが一番賢いのか。

必ずリュウ・ニーナ・リンの3人で挑むことになり、進入時にレベル1に戻ってしまうココン・ホレに挑む場合、D-ダイブが使えるようになる最下層区街以降であればタイミングに特別な制限はない<sup>1</sup>。しかし、レベル1に戻る状況でパーティー経験値をより多く持ち帰らなければならないため、レベルを上げて挑むことができない。そのため、挑戦には強力なスキルと装備が必要不可欠である。それらは大抵終盤で手に入るため、掘り当てた直後に挑むという訳にもいかない。とはいえ、あまり挑戦時期を遅くすると、せっかく持ち帰った強力な装備品やパーティー経験値で高くしたレベルを活かす機会もないまま、ストーリーが終わってしまうということになりかねない。

このトレードオフを一番都合よく解決できるタイミングは、電力供給ビルで片方のルートを昇りスキル「碎け散るがいい！」とタクレマを獲得した後、通ってきたルートを引き返して上層区街まで戻ってきた時が一番適しているだろう。この時点でバックパックは7ページ分になり、ゴールドEXPは20個揃っている可能性が高い。また、ここに挙げた2つのスキルがないと攻撃面での力不足が顕著に出てしまう<sup>2</sup>。このプロジェクトでは、最低限これだけの条件を確保してから挑む。

## 5.3 必要な装備

ココン・ホレに挑むには最高級の装備が不可欠である。では、具体的にどんな装備で挑めばいいのか。

まずは防具だが、これは3人ともほぼ共通である。シールドは万能防御-50%の品とスキルのスレッドが可能なシールドを2つ（スレッドするスキルはマレクタとフェイント）、アーマーは状態異常完全防御の品とヒットバッタ-75%の品が必要である。

スキルをスレッドできるシールドを2つ用意するのは、普段は攻撃重視のためにAPコストがかからないマレクタを、直接攻撃が強力な敵に対しては回避のためにフェイントを装備するためである。もしシールドが1つしかない<sup>3</sup>場合はフェイントをスレッドし、普段はシールドを外して対応する。万能防御-50%のスキルを持つバリアブルシリーズは、グミオウやドヴァー、大量のナーヴマンなど、フェイントでも対応できないような強力な攻撃を出す敵に対しての防御用である。

<sup>1</sup>もちろん、バックパックのスペースを考えなければ、の話である。

<sup>2</sup>このプロジェクトでは、ココン・ホレ攻略にこれらのスキルが欠かせないため、終盤にせざるを得ないとも言える。

<sup>3</sup>途中の武器屋で購入していない場合、リュウに起きやすい

アーマーについては、状態異常を防ぐ品が必須であるのは当然として、ヒットバック-75%の効果があるインパクシリーズは地下50階でのドヴァーのデップレスに対抗する策として持ち込む。しかしリュウだけは装備する必要がないので無理に持ち込まない。これに関しては階層別攻略で解説する。アーマーのスペースが1つ（リュウは2つ）空くはずだが、特に使う機会は無いのでここには何を入れてもいい。裏を返せば入れても利用する機会はないのだが、移動力が高いライト系のアーマーがベストだろう。

続いて武器だが、スレッドするスキルまで含めて挙げると次のようになる。武器名の右がスレッドするスキルである。武器リストの表では、1行目がレベル1、2行目がレベル2、3行目がレベル3にスレッドするスキルで、—はスレッド不可の部分である。実際に使うのは、その所持している中で付加価値が一番高いものである。

## リュウのウェポン

表 5.1: リュウのウェポンとスレッドするスキル

武器名	○ボタン	△ボタン	□ボタン
ルビーメーザー	斬撃	横一文字	ラストアーマー
	まじない	縦一文字	ディスチャージ
	—	—	—
武器名	○ボタン	△ボタン	□ボタン
サファイアメーザ	斬撃	横一文字	心眼
	まじない	縦一文字	ワイルドスイング
	—	—	—
武器名	○ボタン	△ボタン	□ボタン
プラズマメーザー	斬撃	横一文字	突き
	まじない	縦一文字	ディスチャージ
	—	—	—

リュウはメーザーシリーズ3種類を各1本ずつ揃える。通常であればリュウには集積庫で拾う紫音剣を装備させるだろう。これは軽い上にスキルを多数スレッドできる優秀な武器だからである。しかし実際に敵と対峙すると、斬撃連打、剛剣技・十字剣、ディスチャージ、突きとレベル3スキルよりも効率的な攻撃方法を多用する向きが多いのではなかろうか。これらはラストアーマー、まじないを含めても全てレベル2までのスキルで収まってしまう。つまり、攻撃効率だけを考えればレベル3スキルを使う機会は皆無に等しく、レベル2スキルが3種類スレッドできる他の武器でも十分事足りてしまうのである。この条件に該当する武器はリギエーダ、紫音剣、マンダウパサー、メーザーシリーズ3種類であるが、リギエーダは購入するには高過ぎるし、マンダウパサーはレベル1に斬撃しかスレッドできないため、この2つは候補から外れる。

更に紫音剣とメーザーシリーズを比較すると、基本攻撃力は紫音剣のほうが4ポイント高い。しかし1周目に手に入る紫音剣は絶対に付加価値が付かない<sup>4</sup>が、対するメーザー系3種類は全て+2以上の品が入手可能であるため、実際は基本攻撃力に+6できると考えられる。更に魔力が10上がり<sup>5</sup>、わずかながら攻撃魔法に抵抗力がつく。これらの点を総合すると、攻撃性能は紫音剣よりもメーザーシリーズのほうが上ということになる。重さの差の影響など微々たるものである。しかし1種類だけでは属性攻撃を吸収する敵に太刀打ちできない可能性がある。プレス5には全ての属性を同時に軽減・吸収する敵はいないため、火炎・氷結・電撃の3種類全てを用意して、敵に応じて装備を変更することで対処できるようになる。

<sup>4</sup>紫音剣の付加価値=クリア回数

<sup>5</sup>これと付加価値による増加分がさらに6~12上乗せされる。

それぞれの武器につけるスキルはおおむね交換可能だが、**サファイアメーヴの心眼だけは絶対にこれにスレッドしなければならない**。ダークストーカやクラッシュハートなどの回避率が高い敵に対しての切り札となるためである。これらの敵は氷結属性攻撃を当てると回避率が下がるため、氷結属性攻撃を確実にヒットさせられる心眼からの連携を狙うのである。

## ニーナのウェポン

表 5.2: ニーナのウェポンとスレッドするスキル

武器名	○ボタン	△ボタン	□ボタン
ホーリーハート	パダム	レイガ	バル
	パダーマ	タクレマ	—
	—	—	キリエ
武器名	○ボタン	△ボタン	□ボタン
アンテナ DX(1)	バル	パダム	レイガ
	ババル	パダーマ	レイギル
	バルハラー	—	—
武器名	○ボタン	△ボタン	□ボタン
アンテナ DX(2)	バル	パダム	レイガ
	ババル	テレポテーション <sup>1</sup>	レグボール
	バルハラー	—	—

<sup>1</sup> 習得前はパダーマをスレッドする

ニーナはアンテナ DX を 2 本とホーリーハートを持ち込む。ホーリーハートは高い魔力、500cm の長い射程、武器固有のスキルであるキリエの 3 つの利点を生かす。しかし、レベル 2 スキルが 2 つしかスレッドできない上に、非常に重いのでメイン武器としては使いづらい。そこで、遠くから AP を渡せるようにタクレマをスレッドする。ホーリーハートに代わるメイン武器としてはアンテナ DX(1)<sup>6</sup>を使用し、レベル 1・レベル 2 共に攻撃魔法スキルを揃える。魔力が 3 しかないアンテナ DX を使用する理由は重さが 1 と軽いこと、ウィザードワンドを除くとレベル 2 に 3 つのスキルがスレッドできる唯一の武器であること、攻撃力が高く、攻撃範囲も広いバルハラーを無条件で使えるという点からである。主力とする 1 本の他、もうアンテナ DX をもう一本用意して支援魔法をスレッドしてアンテナ DX(2) とし、サブ武器的な位置付けとする。ココン・ホレ地下 10 階でテレポテーションを身に付けたら、アンテナ DX(2) のパダーマの位置にこれをスレッドする。

## リンのウェポン

リンはアフタマート、スナイーピル、グロームルーチの 3 つを持ち込む。スナイーピルは、ココン・ホレ内では非常に重要な役割を持つ。900cm という射程は部屋の約半分を一度に射程におさめる距離である上に、敵が 1 ターンではほぼ近付けない距離もある。この長い射程を利用し、「これで→はぜろ !!」の連携で広範囲に強力な攻撃を加えることを狙うほか、カナクイ DX など近付かれると非常に手強い敵に対して先制攻撃を加えるための武器として使う。これがないと苦労が計り知れないので、なんとしてでも電力供給ビルのプロトカレルから手に入れるか、上層区街または中層区街ショッピングモールの武器屋で購入しておきたい。手に入らなかったらプロジェクト中止もやむなし、というくらいの逸品である。

<sup>6</sup>2 本用意するので便宜上番号を付けて呼ぶ。

表 5.3: リンのウェポンとスレッドするスキル

武器名	○ボタン	△ボタン	□ボタン
アフタマート	あいさつがわりさ	ほらほら	こっちにきな！
	くらえ！	これで	邪魔だよ！
	はぜろ !! <sup>1</sup>	碎け散るがいい !!	乱れ舞え !!
武器名	○ボタン	△ボタン	□ボタン
スナイーピル	そこ！	—	—
	これで	—	—
	はぜろ !!	乱れ舞え !!	碎け散るがいい !! <sup>1</sup>
武器名	○ボタン	△ボタン	□ボタン
グロームルーチ	ほらほら	これはどう？	遅い！
	貫け！	これで	逃がさないよ！
	—	—	—

<sup>1</sup> ココン・ホレ地下 25 階で「こいつはおまけさ」を習得したらそれと入れ替える

ルーチシリーズの中でグロームルーチを選んだ理由は、電撃属性が苦手な敵に比較的厄介な敵が多いのと、氷結廃道で確実に活躍する機会があるためである。

残るアフタマートは一番バランスが取れた銃であり、これはメイン武器として使っていく。しかし、もっと重要な用途は、スレッド可能なスキル数が多いことを利用した連携である。「ほらほら→こっちに来な！→これで→碎け散るがいい !!」のコンボは、大ダメージを与えるための常套手段である。地下 25 階で「こいつはおまけさ」を獲得したらアフタマートの「はぜろ !!」、スナイーピルの「碎け散るがいい !!」と入れ替える。

これらの必要な装備はほとんど共同体の市場で購入する。共同体で購入できないのはアフタマート、スナイーピル、スキルのスレッドが可能なシールドぐらいである。共同体で武器屋を作ったのはこれが理由であり、これらの武器とスキル構成は本編でも通用する。

## 5.4 必要なアイテム

装備が決まったところで、次は持ち込むアイテムを決めていく。ココン・ホレは途中で敵がアイテムを落とさない上に、回復アイテムを補充する手段がないに等しいので、持ち込むアイテムは基本的に回復アイテム重視となる。しかしそればかりでは効率が悪いので、他のアイテムもいくつか持ち込む。

持ち込むアイテムを系統ごとに挙げていくと表 5.4 のようになる。なお、これらのアイテムは実際にココン・ホレで使いきる量を提示しているわけではない。ココン・ホレクリア後に道具屋に立ち寄る必要がないよう、ゲームをクリアするまでに必要となるであろう分も含んでいる。

### 回復アイテム

大救急セットを 50 個手に入れるには上層区街で購入するしかない。しかし上層区街の道具屋には 2 パターンあり、片方のパターンでしか購入できない。買えないパターンに当たってしまった場合は大応急セット 50 個に替える。気付け薬の数が少ないと感じる場合は 20 個に増やしても構わないが、気絶した場合でも戦闘から離脱すれば復帰するので、無理に復活させなくてもいい場合があることを付記しておく<sup>7</sup>。なお、万能薬は状態異常を完全防御できるアーマーがあるので必要無い。

<sup>7</sup> しかしながら、そんなにしょっちゅう気絶するような戦い方は非効率この上ないので、10 個で足りない場合は戦い方を見直すことから始めるべきである。

表 5.4: 必要なアイテム

種別	アイテム	個数
回復アイテム	救急セット	50 個
	大救急セット	50 個
	気付け薬	10 個
トラップ	爆弾	60 個
	うまにく	合計 30 個
	毒キノコ	
	眠りキノコ	
その他	ゴールド EXP	20 個
	ブーストパワー	2 個
	セブンスセンス	1~2 個
	エスケープ	5 個

## トラップ

うまにくとキノコ類は、意図的に敵に食べ終わらせる場合も考えて数を多めに取っている。一部の敵から盗むことができるが、おそらく盗んでいる暇はないだろう。混乱キノコでは予想外の行動を取られることがあるので、代用品としては毒キノコか眠りキノコが適任だが、毒キノコのほうがうまにくと同様に使える分、敵をコントロールしやすいはずである。しかし眠りキノコで眠らせて安全に立ち回る方法も有効である。ここはプレイヤー自身の慣れの問題でもあるので、どちらでも構わない。できれば各種 10 個ずつ持ちたいところである。

爆弾やそれに類するアイテムは、過半数の敵に対して 3 個設置して戦闘中に爆破すればほぼ致命傷を与えられるため、ココン・ホレ攻略の主力となるアイテムである。絶対に数十個必要になるが、反応爆弾やダイナマイトでは設置した後に勝手に爆発してしまうので役に立たない。残る 3 種類のうち購入可能なのは爆弾だけだが、幸いこれは爆破のタイミングを任意にできる。最低でも 60 個、空きが許せば 70 個は欲しい。上層区街で調達するのはパターン違いで購入できない可能性があるので、先にトリニティ・ピットで道具庫の空きが許す限り購入し、確保しておきたい。道具庫に 50 個&手持ち 20 個が理想パターン。

## その他

ゴールド EXP20 個は当然なので説明は省略する。ブーストパワーは地下 50 階のドヴァー戦で使用する。購入できないので、道中で拾ったものを大事に道具庫にしまっておくこと。3 個以上持ち込んだ場合、3 個目以降は使わなくても構わないし、パンタグリエル戦などで使っても構わない。使わなければ本編のメンバー戦で使用できるので、2 個だけ持ち込んで残りはしまっておいたほうがいいかもしれない。どうしても手に入らないまま挑むことになった場合は地下 9 階のグミルビーからリンのランゲージコマンドで必ず盗み取ること<sup>8</sup>。セブンスセンスはブーストパワーを使うときに補助的役割で使うものだが、手に入れるチャンスがケルベロスを倒した時と、タントラから盗むしかないと、無理して持って行く必要もない。やはり預けておいて本編で使ったほうが効果があるだろう。

エスケープは、エンカウントしたはいいがどうしても戦いづらい配置になってしまった、戦い方を間違えて大ピンチに陥ってしまった、などで仕切り直しをしたい時に使うもの。あまりお世話になりたくないものであるし、ペナルティ逃走を厭わなければそれで代用してもよい。よって、そこまでの過程で拾えた分だけで十分である。

これらとフェアリードロップで全部で 25~6 個ほどのアイテムスペースを占有しているはずである。残り 10 個弱

<sup>8</sup> 「あいさつがわりさ→こっちにきな！」で後半がアイテム奪取に変化する。

のスペースでアイテムを持ち帰ることになる。

## 5.5 確保すべきトレジャー BOX

ココン・ホレでは挑戦の見返りとして、大量のアイテムがトレジャー BOX から獲得できる。しかし中身の質はピンからキリまでである。当然のことながら全てを回収することはできないし、持ち帰っても大して役に立たないアイテムも多数存在する。いらないアイテムを持ち帰っても時間が無駄になるだけなので、持ち帰るアイテムは厳選したい。では、どのアイテムを持ち帰るべきなのか。

結論から述べると、持ち帰るべきアイテムは表 5.5 の通りである。スキルは獲得した時点ですぐに身に付けるものとする。

表 5.5: ココン・ホレで獲得すべきトレジャー BOX がある階層と入手するアイテム

階層	アイテム
地下 7 階	アフタマート+7
地下 10 階	テレポテーション
地下 11 階	サファイアメーラ+5
地下 25 階	こいつはおまけさ
地下 32 階	タリスマント+6
地下 36 階	イヴァーンギリィ+6
地下 38 階	動体探知機
地下 39 階	ウィザードワンド+7
地下 42 階	ライオットガード+7
地下 43 階	セーブクイーン+5
地下 44 階	ウィザードワンド+9
地下 45 階	バルハラー
地下 48 階	バムバルディ+9
地下 49 階	リギエーナ+9

まず、初期の階層に多い特定の状態異常をガードする装備は、状態異常完全防御のアーマーを持っている時点で全て必要無くなる。インパクト系のアーマーはドヴァー戦でしか使わないので、ココン・ホレ内で手に入れても意味がない。防御力を重視した装備もスキルや特殊効果がある防具と比べると使い勝手が劣るので、特に出番はない。

更にゴールド EXP は 20 個以上の所持は無意味であるし、おとしさまは本編に戻った後に落として欲しいアイテムがある訳ではないので、ただの邪魔な荷物になってしまう。一部のスキルも使わないのなら捨てる必要はないし、獲得できる武器もほとんどが出番のないものばかりである。

これらを消去法で考慮した結果が表 5.5 で挙げた 14 品目である。地下 7 階のアフタマート+7 と地下 11 階のサファイアメーラ+5 は、すでに付加価値が少し低い武器を持っているはずである。付加価値が高いものに取り替えれば攻撃力は増すが、結局サブ武器にしかならない上に、鑑定やスキル再配置などに 3 分ほどの時間がかかるので、この時間が惜しければ獲得せずに飛ばして省略してもさほど問題はない。

バックパックのスペースを少しオーバーするが、途中で回復薬や爆弾を数スペース分使いきっていくはずなので、そのスペースに収められるはずである。どうしてもできないようであればフェアリードロップを処分する。

## 5.6 D-ダイブの使いどころ

ココン・ホレ開始時にはレベルが1に戻されてしまうが、同時にD-カウンターも0%にリセットされてスタートする。脱出時にはココン・ホレでの展開に関わらず、挑戦前の数値に戻される。つまり、D-ダイブを積極的に使っていけるということである。しかし本編と同じく、D-カウンターが100%になってしまふとココン・ホレ踏破失敗になってしまうので、無計画に使うことはできない。ペース配分が必要である。

最深部にいるドヴァーに対してどうしても5回ほどのD-ダイブが必要になるので、その分のD-カウンター5%<sup>9</sup>は残さなければならない。よって、地下49階踏破時点で最低でも94%、操作失敗などに備える余裕の分も考えると、92%台である必要がある。しかし、当然のことながら全ての階層でD-ダイブをする訳ではないので、使うタイミングは事前に計画を立てていくことになる。

まず使うべきポイントは地下1階のパパナゲットである。良くてレベル4~5で挑まなければならない敵にしては非常に手強い。普通に戦っていたのでは道具の消費も時間の消費も大きくなってしまうので、さっさとD-ダイブを使って倒すほうがよい。

次にダイブするべき相手は邪公ザ・ナイトである。地下16階で初登場となるこの敵は、鎧を壊さないうちは堅い上に魔法も効きづらい。しかも存在する階層には必ず複数体配置されているため、1体ずつ相手をする通常の戦略ではかなりの時間をロスしてしまう。ここはまとめて多くの邪公ザ・ナイトとエンカウントし、全ての邪公ザ・ナイトを巻き込むようにD-ブレスを必要量だけ撃つ戦略を取る。似たような敵で邪公ザ・ロードが存在するが、こちらは数が少ないのでそれを利用した対処法が存在するので、地下25階や地下49階を除いてD-ダイブを使う必要はない。

地下10階に登場するバドウマハネバンも、この時点のレベルで戦うには明らかに手強い。D-ダイブを使ってさっさと撃破してしまおう。地下36階に再び登場する時も、倒し方を少し誤るとパワーアップした状態で戦わされる。レベルが上がっていてもかなり手こずるので、ここでもD-ダイブを使って撃破したほうがいいだろう。

最後に地下36階に登場する3体のグミオウである。この敵は弱点が特にない上にHPも多く、複数体が出現する地下36階は時間を大きくロスしやすい。ここでもやはり3体まとめてエンカウントし、まとめてD-ブレスで倒すのがベストである。後の階層でも出現するが、こちらは1体だけなのでそれほど恐くはない。5.7節では実際の階層別攻略法を考える。

---

<sup>9</sup>攻撃に使う分は考えなくていい。理由は各階層攻略法の地下50階の項で解説する。

## 5.7 階層別攻略法

いよいよ、各階層の具体的な攻略法を考察していく。なお、この節で考察している攻略法は、通常のプレイ時にも攻略記事として流用できる。ココン・ホレの攻略法を知りたいという方にとっても参考になるはずである。

以下の攻略で念頭に置いている方針は、「パーティー経験値を増やすために、多くの敵をまとめて少ないターンで倒しつつ時間を短縮する」というものである。このプロジェクトにおいてはココン・ホレ完全踏破時に最も18万の経験値を稼いでおかなければならぬ。目標は獲得パーティー経験値20万とする。また、D値査定でポイントを稼ぐためにできるだけ踏破時間を短くすることも考える。

ココン・ホレでは特に敵と自分の素早さの関係が重要になる。通常のストーリーでは、大抵の場面でニーナが敵味方関わらず最初に行動できるはずだが、これは初期装備のパイロマニアがそれほど重くないことも関係している。しかしココン・ホレにはホーリーハートを持ち込む。これは重さが15もあり、初期の階層で装備しつぶなしていいると、EXターン終了後の第1ターンでニーナが最初に行動できない事態が多発するだろう。ただ、ホーリーハートはレベル1での初期魔力と同じくらいの高い魔力と500cmという長い射程<sup>10</sup>が魅力的である。そこで、ホーリーハートを装備した状態でエンカウントし、EXターン終了直前にアンテナDXに装備を変更し、第1ターンで再びホーリーハートを装備して戦うなど、ホーリーハートのデメリットを最大限に抑えるようにする。さらにAPを多く得るために、パーティー3人のシールドスキルはマレクタを基本にする。フェイントやバリアブル系の防具は理由がなければ装備しない。

また、本編でも使える戦闘の常套テクニックとして、ダメージを覚悟して敢えて敵に先に行動させ、近寄ってきたところを多いAPで攻撃して少ないターン数で撃破する、というテクニックがある。敵が遠ければダメージを受けずに近寄らせることが可能。オーダー変更を使えば行動順を任意の順番まで下げられるので、上手く利用して戦闘を素早く進めたい。ココン・ホレでは特にギガンテス、カナクイDX戦で重要なテクニックとなる。

なお、各階層における敵の初期配置は双葉社の攻略本を参照のこと。D-ダイブ使用時のD-カウンター増加量の基準も併せて記しているので、目安としていただきたい。

**地下1階** ナゲットとパパナゲットにまとめてエンカウントする。5本ある柱のうち、スタート時の位置から正面に見える柱の右奥にうまにくを投げ、パパナゲットを誘い出しリュウでエンカウントする。EXターン中にD-ダイブ→D-チャージ→タルナーダ（→ヴィールヒ）でパパナゲットを撃破する（増加量5.5%）。ちなみにEXターンをD-ダイブした状態のまま終了しても、D-カウンターは上昇しないので安心してよい。

残ったナゲットは、アンテナDXからホーリーハートに装備を変更したニーナがパダーマで攻撃する。ママナゲットはパパナゲットを倒してから倒す。

なお、一番大きいナゲットはママナゲットで、パパナゲットは普通のナゲットより少し大きい程度である。エンカウント直後にオーダー画面を開いて敵の種類を確認するなどして、敵を間違えないように。

**地下2階** 敵の群れの真ん中にうまにくを投げ込み、ある程度まとめてからニーナでエンカウントする。ホーリーハートのパダーマで攻撃すれば3回ほどの戦闘で決着がつく。グミエレメントは1~2回目の戦闘時にまとめてエンカウントし、パダーマの攻撃範囲にうまく巻き込むこと。

**地下3階** 斜めになっている通路のど真ん中にうまにくを投げ込み、アンテナDXを装備したニーナでエンカウントする。バルハラーでアグロッサを中心にダメージを与える。うまにくを投げ込むには細い通路の入り口に立たなければならず、素早く投げないと突っ込んできた敵にEXターンを取られるので注意すること。

アグロッサを全滅させてもランタンバットが残るならリンクでエンカウントするとよい。

**地下4階** 5体で固まっている邪公の真ん中にうまにくを投げ込み、ホーリーハートを装備したニーナでエンカウントする。APが足りなくなるまでパダーマで攻撃した後、アンテナDXに装備を変更してEXターンを終了する。第1ターンはバルハラーで攻撃する。

<sup>10</sup>この時点で射程が500cmある杖は他にデモニックサイズだけである。

両端にいる2体の邪公ザ・ハンターはうまくを投げ込んでニーナでエンカウントして撃破する。

**地下5階** ドヴォークウはそばまで歩いても自分から動くことはないので、ギリギリまで近づき足元に爆弾を3つ設置した後でニーナでエンカウントする。EXターン中に爆弾を起爆し、それから魔法で攻撃する。これを3体それぞれに対して行う。

**地下6階** 正面にいる邪公ザ・ランサーにぶつけるようにうまくを投げ、ホーリーハートを装備したニーナでエンカウントする。邪公ザ・ハンターを優先してパダーマで倒す。

ワンダーBOXは近くにいる邪公ザ・ランサーとまとめてエンカウントし、邪公ザ・ランサーを狙ったパダーマに巻き込んでダメージを与え、勝手に自爆させればよい。

**地下7階** スナイーピルを装備したリンで遠くからエンカウントする。EXターンではレベル3スキルで適当に攻撃し、通常ターンに入ったらホーリーハートを装備したニーナがパダーマでリンを援護する。それを2回行う。その間、リュウは何もしないで待機させておく。

**地下8階** 中央にいる邪公ザ・バトラーの少し左にうまくを投げ、周囲を徘徊する邪公ザ・マギを1体おびき寄せた上でホーリーハートを装備したニーナでエンカウントする。EXターン中にパダーマで攻撃し、EXターン終了直前にアンテナDXに装備チェンジしてEXターンを終了する。第1ターンで先手を取り、適当に魔法攻撃で倒す。最後に邪公ザ・マギが1体残るので手早く倒す。

**地下9階** ブーストパワーを既に2個持っているのなら、うまくでおびき寄せたグミルビー3体とグミエレメントにまとめてエンカウントし、アンテナDXのレイギルでまとめて倒す。持っていない場合はリンでエンカウントし、グミルビーから「あいさつがわりさ→こっちにきな！」の連携で最低2個盗み、それから倒す。グミプラスマはパダーマを使って速攻で倒す。

**地下10階** 2本目の水平通路に入った直後に、左に向けてうまくを投げる。バフォメットとエボンファイアにニーナでまとめてエンカウントしたら、バフォメットに氷結属性攻撃<sup>11</sup>を集中させる。エボンファイアも同様にダメージを与えるが、必ず1匹残るようにした上で経験値を稼ぐようとする。

続いてバドウマハネパンの近くにうまくを投げてリュウでエンカウントする。EXターン中にD-ダイブ→チャージ→タルナーダ2回で撃破する。(増加量6%)

もしバフォメットと戦うときにバドウマハネパンともまとめてエンカウントしてしまったら、バドウマハネパンを真っ先にD-ダイブを使って倒す。バドウマハネパンは最初のターンにネムリイを使うだけで攻撃してこないので、その隙に倒せるだろう。

**地下11階** ボナペティがいる通路のくぼみの左隅にうまくを投げるようになり、段差上にいる5体が寄ってくることを確認したら、うまくを食べている下の1体にホーリーハートを装備したニーナでエンカウントする。ボナペティを含めた9体をパダーマ<sup>12</sup>でまとめてダメージを与えていく。

うまく1個では集まりきらない場合、そのうまくは敵に食べさせてしまい、うまくをもう1個投げる。

**地下12階** とにかく正面にうまくを投げていき、ルビーメーザーを装備したリュウでエンカウントする。ラフレシアはリュウが攻撃する。剛剣技・十字剣を使って地道かつ大胆に敵をまとめてなぎ倒していくように。

<sup>11</sup>レイギルかサファイアメーザによる攻撃

<sup>12</sup>またはリンの「はぜろ！」かリュウの剛剣技・十字剣

**地下 13 階** ドヴォークウの手前に爆弾を 3 つ投げ、手前のサビクイにニーナでエンカウントする。ここでドヴォークウとしかエンカウントしなかった場合は、爆弾を起爆させないようにするためにパダム系魔法以外で攻撃する。

ギガンテスとエンカウントしたら、それが他の敵と一緒にあってもギガンテスに 1 ターン目の行動をさせる<sup>13</sup>。その後「こっちにきな！」で爆弾の近くに引き寄せ、それからパダーマなどで爆弾を起爆してダメージを与える。奥にいるサビクイはリンの射撃で撃破する。

**地下 14 階** まずリンを先頭に立てて、うまにくを正面に見える柱に投げる<sup>14</sup>。アグロッサとワームマンが寄ってきたら、爆弾 2 個を素早く足元に設置してエンカウントする。EX ターン中にワームマンを「こっちにきな！」で爆弾の有効範囲に引き寄せ、有効範囲に入ったら爆弾を起爆してダメージを与える。その後は「乱れ舞え !!」か「砕け散るがいい !!」で止めを刺す。

このとき、柱の両側のワームマンも一緒にエンカウントしてしまったら、片方は倒すのを後回しにして、他方を倒すことを優先する。この際、ダメージをかなり受けることになるので、バリアル系のシールドを装備することも考慮する。

一番奥にいるワームマンは最後まで残るはずだが、これは爆弾を設置した後にエンカウントすれば一番簡単に倒せる。もし爆弾を使うのがもったいないと思うのなら、リンを攻撃の中心に立てて戦うとよい<sup>15</sup>。

**地下 15 階** 適当にうまにくで誘い出し、ホーリーハートを装備したニーナでパダーマを連発する。EX ターン中の撃破を狙い、3 回の戦闘で終わらせるようにする。

**地下 16 階** 正面にある柱のうち、左右どちらかのすこし奥にうまにくを投げる。邪公ザ・ナイト 2 体とガー・パイク 2 体をまとめて、リュウでエンカウントする。EX ターン中に D-ダイブを使い、全員を巻き込むように D-ブレスを撃つ<sup>16</sup>。邪公ザ・ナイトに 800 ダメージを与えたところで D-ブレスを中断する。(増加量 6.5%) このとき、ガー・パイクもまとめて倒せるはずだが、巻き込むことができずに残った場合は、そばまで寄ってからクールダウンし、プラズマメーザーを装備して斬撃を連発する。残ったガー・パイク 2 体はニーナのバルハラーで倒す。

**地下 17 階** すぐ出会うカナクイは、少し近づいた後にスナイーピル装備のリンでエンカウントし、「はぜろ !!」を 2 回使って倒す。倒せなかった場合、カナクイは逃げていくが、リンでないと追いつけないのでリンに任せる。どうしても追いつけないようなら、放っておいて逃がした後で仕切りなおすようにする。

残る邪公ザ・マギとガー・スナイパーは、5 体の中心にあたる部分にいる邪公ザ・マギにうまにくを投げておびき寄せ、ニーナでエンカウントした後にアンテナ DX のバルハラーでまとめて倒すようにする。

**地下 18 階** まず、向かって左のワームマンから倒しにいく。アフタマートを装備したリンを先頭にして 3 体のワームマンをうまにくで誘い出す。うまにくを食べている間に爆弾 2 個をまとめて足元に設置し、すばやく攻撃する。「ほらほら→こっちにきな！」のコンボで爆弾の有効範囲に引き寄せ、爆弾を起爆する。360×2 のダメージで瀕死状態になるので、「乱れ舞え !!」で止めを刺す。

この後はドヴォークウを倒しに行くが、リンかニーナで 2 体まとめてエンカウントするようにし、攻撃範囲の広いスキルでまとめて倒すようにする。

**地下 19 階** いきなりアグロッサが飛んでくるので、正面に向けてうまにくを投げる。これにおびき寄せられたアグロッサをまとめて倒す<sup>17</sup>。パーティ経験値を少しでも稼ぐために、プリーマ 2 体を倒してからヘンハオチーと戦うこと。

<sup>13</sup>敵の怒りの限界を超えないようにするためである。

<sup>14</sup>中心よりすこし左寄りに投げるのがベスト

<sup>15</sup>ワームマンは射撃耐性が低いためである。

<sup>16</sup>どうしても無理であれば邪公ザ・ナイト 2 体とガー・パイク 1 体で妥協する。

<sup>17</sup>リンで EX ターンを取って射撃を加えた後、次のターンでニーナがバルハラーを撃つのが簡単と思われる。

**地下 20 階** まず、ブラックウィドウ 2 体を、うまにくを使って入り口付近まで誘導し、アームストロングとの距離を離した上で撃破する。このとき、うまにくを複数個使うのが楽であろう。ブラックウィドウを撃破した後は、3 体のアームストロングを次のような方法で撃破する。

1. アームストロングを三角形の頂点に見立てて、そのうち 2 体が作る辺を底辺に見立てる。この底辺をはさんで残った 1 体と対峙する位置に立つ。
2. リンを先頭に立てて、足元に爆弾を 3 個置く。そのあと、エンカウントして戦闘に入る。
3. 何もしないか、「こっちにきな！」で敵を爆弾の側に引き寄せ<sup>18</sup>、EX ターンを終了する。
4. 1 ターン目、アンテナ DX を装備したニーナは何もしないで終了する。起こされたアームストロングは「おやすみなさい」を使う。
5. リュウに順番が回ってくるが、ここでリンの順番になるように R1 ボタンで調整し、3 体のアームストロングを「こっちにきな！」で爆弾の有効範囲に引き寄せてターンを終了する<sup>19</sup>。
6. リュウがアームストロング 3 体におまじないを使ってターンを終了する<sup>20</sup>。起こされなかったアームストロング 2 体が目を覚まして第 1 ターンが終了する。
7. 2 ターン目、ニーナがホーリーハートに装備を変更し、パダーマでまとめて攻撃する。途中で爆弾が爆発して 225×3 のダメージを与えるので、これで倒せるはずである。倒せなかつた場合にはリュウとリンが適当にフォローする。アームストロングは防御力が高いため、リンの「くらえ！」かリュウの突きが効果的である。

**地下 21 階** まず、正面に向かって右側にいるブィークに向かってニーナがうまにくを投げる。これに誘われたガーネット 2 体と合わせてエンカウントし、バルハラーを使って倒す。

戦闘終了後の無敵時間を利用して、素早く奥から左側に回り込み柱の左奥に当たる部分にうまにくを投げる。ここにいるブィークとガーネット 2 体を先の場合と同じようにして倒す。

最後にトレジャー BOX のそばにガーネット 2 体が残るので、ニーナのバルハラーを使って倒す。

**地下 22 階** スナイーピルを装備したリンを先頭に立て、R2 ボタンを押しながら歩いて奥に進む。ナビマップに反応が現れたら射撃してエンカウントする。EX ターンを終了すると、カナクイ DX は最初こちらに近づこうとするが、移動距離が足りないのでそこをニーナが魔法で攻撃する。倒せない場合にはリュウとリンが追い討ちをかける。

グミプリズムはこちらが行動する前に行動させて、できるだけ近づくように仕向ける。攻撃はホーリーハートにスレッドしたパダーマを中心にする。

同時に 2 体以上のカナクイ DX とエンカウントすることはないであろうから、1 体撃破するごとに歩いて近づき、次のターゲットを狙い撃ちにする。カナクイ DX は対処法を間違うと簡単に全滅させられるので、警戒を怠らないように。

**地下 23 階** 中心にいる邪公ザ・ナイトのそばにうまにくを投げ、他の場所から寄ってくる邪公ザ・ナイトを一ヵ所に集めていく。4 体以上集まつたところにリュウでエンカウントする。EX ターン中に、動かずに済む範囲でまじないを使った後で D-ダイブを使い、まとめて D-プレスで倒す。残つた邪公ザ・ナイトも同じようにまとめてエンカウントし、同じように D-プレスで倒す。（合計増加量 13.5%）

ちなみに、D-プレスは多数の敵を同時に攻撃する場合、遠くの敵に対してダメージが若干落ちることが確認されている。そのため、中断する基準は一番遠い場所にいる邪公ザ・ナイトにするのが確実である。

<sup>18</sup> このとき、「ほらほら→こっちにきな！」のコンボは使わない。

<sup>19</sup> このとき、既に 3 体とも有効範囲にいるならそのままターンを終了する。

<sup>20</sup> 攻撃を当てた扱いにはならないので、アームストロングからの反撃は来ない。

<sup>21</sup> カナクイ DX の移動距離は 600cm である。スナイーピルの射程に比べると短いので、攻撃を受けることはない。

**地下 24 階** 部屋の端を通って回り込み、ワームマンを 1~3 体ずつ相手にして撃破し、そからトライリザードと戦うのが安全である。トライリザードの弱点は EX ターン中は電撃属性、1 ターン目は氷結属性、続いて電撃属性、火炎属性となっている。ニーナを攻撃の中心にして、魔法で大ダメージを与えていくようとする。

ギャンブル性の高い戦法として、部屋のど真ん中にうまくを数個投げ込み、ここにワームマンとトライリザードを全て誘導してすべてのうまくを食べさせる。その後にもうひとつうまくを投げ込み、敵がそれを食べている間に爆弾 2 個を足元に設置し、リンでエンカウントする。地下 18 階のときと同じようにワームマンを爆弾で倒してからトライリザードと戦う方法もある。しかし、EX ターンを取られる可能性がかなり高く、その場合に敵の総攻撃を受けることになるので、よほどのことが無い限りは薦められない。

**地下 25 階** 先に小さな坂を上って段差の上に上がり、トライリザードとガー・スナイパーから先に倒す。うまくで 3 体を一ヵ所に集めてまとめてエンカウントし、バルハラーを中心にして戦えばうまく倒せるはずである。リュウは 1 ターン目でトライリザードがエレメンタルチェンジしてから攻撃に参加するので、サファイアメーヴで攻撃するようとする。

段差上の敵を倒したら、邪公ザ・ロードと戦う。この時点ではリュウの素早さが邪公ザ・ロードの素早さに追いついていないので、鎧にヒビを入れるためにはどうしても 2 ターン目に邪公ザ・ロードの攻撃を受ける必要がある。これを回避するために、リンのチャージショットでわざと起こした後にうまくを投げ<sup>22</sup>、これに反応している間にリュウでエンカウントする。EX ターン中にまじないを使った後、D-ダイブ→D-チャージ→タルナーダで倒す。(増加量 4.5%)

**地下 26 階** 障害物の陰にいるアブラクイに素早く近づき、ニーナでエンカウントする。少しでも間をおくとアブラクイが突進してきて EX ターンを取られるので注意すること。ギガンテス 1 体とアブラクイ数体にエンカウントするはずなので、ギガンテスとアブラクイ 1 体を巻き込むようにホーリーハートにスレッドしたパダーマで攻撃し EX ターンを終了する。EX ターンが終了したあと、残ったアブラクイがいっせいに自爆する<sup>23</sup>。この後、ギガンテスに先に行動させて、近づいてきたところを総攻撃で倒す。

残ったギガンテス 2 体は戦闘終了後の無敵時間を利用して素早く近づき、ニーナでエンカウントする。敵の中にアブラクイが混ざっていた場合には、適当に火炎属性の攻撃を当てて次のターンに自爆するのを待つ。1 ターン目ではギガンテスを先に行動させてから倒すことを忘れないように。

**地下 27 階** 先頭に立てたニーナにアンテナ DX を装備させ、ケルベロスの前にうまくを 2 個ほど投げる。バフォメット 2 体とエボンファイア 5 体がそれにつられて寄ってきたところでエンカウントし、ひたすらレイギルで攻撃する。倒す順番はケルベロス、バフォメット、エボンファイアの順である。エボンファイアは 1 体残っていれば十分なので、リンは「乱れ舞え !!」と「はぜろ !!」を使い分けて調整する。

**地下 28 階** リュウを先頭に立てて、両サイドにいるギガンテスを 1 体ずつ相手にする。1 ターン目に先に行動させるという基本戦法を忘れずに挑めば簡単だが、ワームマンもまとめてエンカウントする場合がある。その場合はニーナの行動順を最後に回し、ワームマンをリンの「こっちにきな！」で引き寄せた後に「砕け散るがいい！」で攻めるようとする。ニーナは 2 体にまとめてダメージを与えるように攻める。

**地下 29 階** まず、正面の壁の真ん中にうまくを投げ、アンテナ DX を装備したニーナで 2 体とエンカウントし、バル系の魔法を当てて倒す。倒したら奥に進み、段差の上にいるトライリザードの目の前にうまくを投げる<sup>24</sup>。ニーナで 5 体まとめてエンカウントし、バルハラーで全員にダメージを与える。1 ターン目はバルハラーでガー系を全滅させ、その後にトライリザードを倒すようとする。

<sup>22</sup>わざわざうまくを投げるのは、Tactical Bonus によるパーティ経験値を 264 ポイント稼ぐためである。

<sup>23</sup>これは、アブラクイが火炎属性攻撃を当てた次のターンに自爆する特性を利用したものだが、「アブラクイの身体に火がついた」というメッセージが出ると、実際に攻撃を受けていないアブラクイも自爆するという現象が起こる。

<sup>24</sup>段差の下に置く。

**地下 30 階** 地下 18 階で用いた戦法を流用し、ひとかたまりになっている 3 体ずつを一度に相手にする。これにより 2 回の戦闘で終わらせることができる。

具体的には、アフタマートを装備したリンが近寄り、ナーヴマンの前にうまにくを投げる。足元に爆弾 2 個をまとめてセットしてからエンカウントする。「ほらほら→こっちにきな！」で爆弾の有効範囲に引き寄せてから起爆する。360×2 のダメージで瀕死状態になったワームマンに「乱れ舞え !!」で止めを刺す。残ったナーヴマン<sup>25</sup>に對しては、さらに「碎け散るがいい !!」などでダメージを与えていく。なるべく 1 ターン目終了時までに全滅させようすること。

**地下 31 階** まず、正面から見て右方向にいるナーヴマンをうまにくで右端に寄せるように誘い出し、地下 30 階で使った戦法で撃破する。

ナーヴマンを撃破したらアームストロングと戦う。2 体並んでいるアームストロングのうち左にいる個体に対して、残りの 1 体も巻き込めるように爆弾を足元に 3 つセットする。その後にリンでエンカウントし、地下 20 階のときと同じようにして戦う。

**地下 32 階** リンのチャージショットを使って、カロンとレッサーカロンを部屋の中心に集めるように撃ち飛ばしていく。手順は以下の通り。

まず、一番手前にいるカロンを部屋の中央に押し込む。次に、部屋の中心とカロンとリンが一直線に並ぶように調整しながら、中央部分の周囲にあるスペースを利用して中心に向かってチャージショットを撃つ。これを両端にいるカロンに対して行う。これで広間の手前の道が空くので、そこから内側に進入して中段と奥にいるカロンを部屋の中心に追い込むようにチャージショットを撃つ。

これで 6 体を中心にまとめることができるので、ホーリーハートを装備したニーナでエンカウントし、EX ターン中にキリエを使って倒す。

**地下 33 階** すぐに遭遇するガーリー系 4 体の間にむかってうまにくを投げ、誘われて寄ってきたクラッシュハートと合わせて、アンテナ DX を装備したニーナでエンカウントする。バルハラーを使えば 1 ターン目終了時までに決着が付くはずである。

**地下 34 階** 敵の構成は、地下 22 階のパターンでカナクイがグミプリズムに変わっただけである。よって、地下 22 階と同じやり方で倒していく。

このフロアの障害物は、リンの射撃を遮る効果を持たない。このフロアに限らず、身長よりも低い壁は射撃を遮る効果を持たないのである。ただし、リュウの斬撃は遮られてしまうので、その違いに注意すること。

**地下 35 階** この階層の敵は近づいても動かないで、ある程度敵に近づいても大丈夫である。グミオウとクラッシュハートの群れがいる段差にうまにくを投げ、リュウでエンカウントする。EX ターンのうちに D-ダイブを使い、グミオウ 3 体<sup>26</sup>を D-プレスで倒す。1200 ダメージで倒すことができる。(増加量 9%) なお、プレスを中断するタイミングを間違えてグミオウの HP が数十ポイント残ってしまった場合は、クールダウンして普通に止めを刺すこと。

クラッシュハートが残った場合は、まずクールダウンしてサファイアメーラを装備する。心眼を使用した後に剛剣技・十字剣を使って 3 体まとめて攻撃する。一撃目の横一文字が心眼の効果で必ずヒットするので、剛剣技・十字剣はきちんと当たる。

**地下 36 階** 1 つ目の「島」の奥のほう、やや端に寄った場所にうまにくを投げ、エボンファイアとバドウマハネバンが集まったところでエンカウントする。バドウマハネバンから先に倒していくようにすること。

もし最後にバドウマハネバンだけが残ってしまったらリュウでエンカウントし、EX ターン中に D-ダイブ→D-チャージ→タルナーダで速攻をかける。(増加量 4.5%)

<sup>25</sup>390×2 のダメージを与えても 500 以上の HP が残る。

<sup>26</sup>できればクラッシュハートもまとめて倒すようにすること。

**地下 37 階** まず、正面にいるクラッシュハートにむかってうまくくを 2~3 個投げる<sup>27</sup>。そこに 4 体の邪公ザ・ナイトも寄ってくるので、密集した時点でリュウがエンカウントする。EX ターンのうちにその場で当たる範囲でまじないを使った後 D-ダイブを使い、4 体まとめて D-ブレスで撃破する。(増加量は 6.5%) D-ブレスを中断するタイミングは HP が多い邪公ザ・ナイトを基準にする。もしクラッシュハートを倒し損ねたら、地下 35 階と同じ方法で倒す。

これで残るのは左右両側のくぼみにいるクラッシュハートだけになるので、リュウを先頭に立ててそれぞれ倒していく。

**地下 38 階** まず、正面に見える壁の中心にぶつかるようにうまくくを投げ、手前にいるナーヴマン 3 体を誘い出す。密集したところですぐに側に立ち、アフタマートを装備したリンが足元に爆弾 2 個をセットした後でエンカウントし、ナーヴマン 3 体を倒す。

しかし、奥にいるナーヴマンともまとめてエンカウントしているはずなので、壁の陰で待ち伏せるようにして待機し、近寄ってくるまでにニーナの魔法で壁越しに攻撃する。グミプリズムはナーヴマンを狙った魔法に巻き込まれて倒されるだろう。

ナーヴマンが壁の向こう側にいる間はこちらが攻撃されることは無いが、こちらもニーナ以外は攻撃できない。できるだけ素早くリュウとリンを近づけさせて決着を付けるようにしたい。

**地下 39 階** 2 体いる邪公ザ・ロードへの対応が重要になる。D-カウンターの増加を抑えるために以下の方法で撃破する。

まず、眠っている邪公ザ・ロードに向かって左やや奥に爆弾を 3 個投げ込む。このとき、爆弾を敵に当てないように注意し、邪公ザ・ロードの斜め後ろに配置されるようにする。配置したらプラズマメーザーを装備したリュウでエンカウントし、EX ターンの間に突きを出せるだけ出して少しでもダメージを与えておく。

1 ターン目、クラッシュハートと同時にエンカウントしている場合には、ニーナのホーリーハートにスレッドしたパダーマで倒す。エンカウントしていなければニーナはそのままターン終了。続いてリュウに順番が回ってくるはずなので、突きを出せるだけ出しておく。次に邪公ザ・ロードの順番が回ってきた時点で鎧にヒビが入るはずである。邪公ザ・ロードはこのターンにはハウリングを使ってくるだけなので、次に順番が回ってくるリンはアフタマートにスレッドした「くらえ！」で攻撃する。もしこのとき爆弾の有効範囲に邪公ザ・ロードが入っていなければ、有効範囲に入るように「こっちにきな！」で引き寄せるか「邪魔だよ！」で撃ち飛ばす。

2 ターン目、ニーナはパダーマで連続攻撃をする。このとき、爆弾を巻き込むようにして誘爆させる。爆弾が爆発して 360×3 のダメージを与えるので、これで倒せるはずである。奥にいるもう一体の邪公ザ・ロードも同じように対処する。

**地下 40 階** 正面の柱の裏側に向かってうまくくを投げ込み、邪公ザ・ナイト 4 体を誘い寄せてリュウでエンカウントする。EX ターンのうちに D-ダイブを使い、邪公ザ・ナイトを D-ブレスでまとめて倒す。(増加量は 6.5%) 残ったガルガンチュアはリュウが斬撃連発で攻撃し、ニーナはホーリーハートを装備してタクレマをリュウに使えるだけ使う。

もし邪公ザ・ナイトと共にガルガンチュアとエンカウントした場合でも同様の方法で戦う。D-ブレスは邪公ザ・ナイトを倒すようにターゲットを指定するが、このときガルガンチュアも巻き込めるようなら一緒に巻き込むようする。ただし、与えるダメージは邪公ザ・ナイトを倒すのに必要な 800 ダメージだけでよい。ガルガンチュアまでブレスで倒そうとはしないこと。

**地下 41 階** 部屋に入ったらすぐにスナイーピルを装備したリンでナーヴマンにエンカウントする。レベル 3 のスキルを中心に使ってダメージを与えていく。あまりに近づいた状態でエンカウントしなければ、一度に戦う数は左右どちらかの 2 体のはずである。ニーナはホーリーハートにスレッドしたパダーマで射程ギリギリから手前の敵

<sup>27</sup> 敵の少し手前に落ちるようにする。

を狙って攻撃する。アンテナ DX の射程ではナーヴマンの攻撃範囲に入ってしまうし、無理に奥のナーヴマンを狙うと手前のナーヴマンに狙われてしまうので注意すること。

左右両側のナーヴマンを倒したら先頭をリュウに替えて通路を進む。一番手前の邪公ザ・ナイトを飛び越すようにうまくくを投げ、4 体まとめてエンカウントする。ここでも EX ターン中に D-ダイブを使い、全員まとめて D-プレスで倒す。(増加量は 6.5%)

**地下 42 階** まずリンを先頭にして、一番近い敵にロックオンできるギリギリの距離まで近づき、リンでエンカウントする。このフロアにいる全ての敵の中で、グミクリスタル以外の 6 体とエンカウントするであろう。スナイーピルにスレッドした「はぜろ !!」か「乱れ舞え !!」で攻撃していく。リンはそのまま属性を持つグミ 3 体を倒すことに専念し<sup>28</sup>、リュウとニーナは敵が近づいてくるのを待つ。グミオウが近づいたら総攻撃をかける。最後にグミクリスタルが残るはずなので、動きに注意してニーナでエンカウントし、魔法を中心にして攻撃していく。

**地下 43 階** クリープストーカがいるところまでサファイアメーベを装備したリュウが歩いて近づいていき、姿を見せている敵からどんどん斬りつけてエンカウントしていく。心眼を使ってから斬撃を出せば楽勝である。複数体いる場合は斬撃を剛剣技・十字剣に替えて倒す。

もし近づいたことに気づかれてクリープストーカが隠れてしまったら、その場で敵に背中を向けてしばらく待つ。すると姿を現すのですかさず振り向いて斬りつけ、エンカウントすればよい。

**地下 44 階** クラッシュハートを数体ずつまくくで誘い出す。倒すときはホーリーハートを装備したニーナでエンカウントしてパダーマを連発するだけである。

**地下 45 階** まず、部屋の中心にいるパンタグリエルと邪公ザ・ナイト 3 体を倒す。パンタグリエルのそばにうまくくを投げ込み、邪公ザ・ナイトを誘い寄せてリュウでエンカウントする。EX ターン中に D-ダイブを使い、D-プレスでナイトを全て倒す。(増加量は 6.5%) 残ったパンタグリエルはリュウが斬撃を連発して攻撃し、ニーナはホーリーハートを装備してタクレマをリュウに使えるだけ使う。ここでも、地下 40 階のガルガンチュアと同様にパンタグリエルをプレスに巻き込めばよいが、プレスで倒そうとはしないように。

真ん中の敵を倒したら両端にいる邪公ザ・ロードを倒しに行く。ここでは地下 39 階で使った爆弾を利用した戦法で撃破する。

**地下 46 階** 地下 34 階と同様に、スナイーピルを装備したリンがロックオン可能なギリギリの距離でエンカウントする。まずは 6 体のカナクイ DX とエンカウントできるはずである。EX ターンではスナイーピルの射程ギリギリの距離から攻撃していく。1 ターン目にカナクイ DX は一斉にこちらへ突っ込んでくるが、こちらは敵の攻撃範囲に入らないのでダメージは受けない。そこをニーナの魔法で攻撃する。

残った 2 体は部屋の左奥に固まっているので、リンを先頭に立てて壁越しにエンカウントする。壁をはさんでいればカナクイ DX は攻撃してこないので、ニーナが壁越しに魔法で攻撃する。

**地下 47 階** まず、リュウの装備をサファイアメーベに替えて、部屋に入ってすぐ右にいるダークストーカーとエンカウントする。心眼を使ってから斬撃を連発して倒す。

ダークストーカーを倒したらナーヴマンがいるほうの通路のど真ん中にうまくくを投げ込み、ナーヴマンを誘い寄せる。近くに寄って爆弾を 2 個を足元に設置した後、リンを先頭にしてエンカウントする。今までにやってきた通りの戦法で撃破する。このとき、クリープストーカも一緒にエンカウントするだろうが、こちらはリュウに任せる。もし逃げていくようなら無理には追わず、ナーヴマンを倒した後に改めて倒す。

ただし、もう 1 体のダークストーカーとエンカウントした場合には必ず最優先でリュウが倒しに行くこと。ピックポケットを受けると、ココン・ホレでは敵がアイテムを落とさないという状況のせいで取り返せなくなってしまうのである。リュウだけシールドスキルのフェイントを装備するのも考慮しておくこと。

<sup>28</sup> 「はぜろ !!」であればグミエレメントなどを一緒に巻き込むことがあるだろう

**地下 48 階** まず、ケルベロス 4 体をうまく誘い寄せて、アンテナ DX を装備したニーナでエンカウントする。できるだけ多くのケルベロスをレイギルの有効範囲に入れつつ倒していく。

ケルベロスを全滅させたら、まずリンがチャージショットを邪公ザ・ロードに撃って睡眠状態から起こす。その後先頭をリュウにして 3 体いる邪公ザ・ロードとまとめてエンカウントできる位置にうまく投げ込み、それからエンカウントする。EX ターン中に D-ダイブを使い、D-チャージを 1 回使う。その後、タルナーダを使って 1 体ずつ倒していく。(増加量 8.5%) この戦法では全部で 90AP が必要なので、まじないを使う余裕は無い。

**地下 49 階** 地下 50 階のドヴァー戦で D-ダイブを使うために、D-カウンターを最悪でも 92% 台にとどめておく必要がある。このフロアの邪公ザ・ナイトおよび邪公ザ・ロードに対する戦略は、現在の D-カウンターの値によって 2 つに別れる。

D-カウンターが 80% ぐらい<sup>29</sup> であれば、リュウを先頭にして邪公ザ・ロードの少し手前にうまく投げ込み、邪公ザ・ナイトを誘い出して邪公ザ・ロードと共にリュウでエンカウントする。EX ターン中に D-ダイブを使い、D-ブレスで邪公ザ・ナイトを倒す。このとき、邪公ザ・ロードを最低でも 1 体は巻き込めるはずなので、かならず巻き込むこと。邪公ザ・ナイトを倒したら、そのまま続けて D-チャージを使う。そして、残った邪公ザ・ロードのうち、D-ブレスに巻き込んでいない個体はタルナーダで、巻き込んでいる個体はヴィールヒで倒す。(増加量 11%) ヴィールヒで倒せなかった場合はクールダウンしてから総攻撃をかける。直後に魔法を使えば倒せるはずである。これで D-カウンターを 90% 前後までに抑えることができるだろう。

D-カウンターが 85% 程度まで上がっていたら、邪公ザ・ナイトを D-ブレスで倒すところまで留めておく。この場合、邪公ザ・ロードとまとめてエンカウントしたくないので、入り口側に誘い出すように邪公ザ・ナイトをうまく誘導する。邪公ザ・ナイト 2 体とエンカウントしたら、EX ターン中に D-ダイブを使い、D-ブレスで倒す。(増加量 6.5%) 邪公ザ・ロードは、片方を地下 39 階で行った爆弾を使う戦法で撃破し、他方をダメージ覚悟の正攻法<sup>30</sup>で撃破する。ディスチャージを効率的に使うために、リュウを敵に密着させてターゲットにさせるとよい。

邪公ザ・ナイトと邪公ザ・ロードを倒せば、残るのはガルガンチュアとパンタグリエルだけになる。敵の背中側から近づき、リュウでエンカウントすれば片方ずつ戦うことができる、地下 40 階や地下 45 階で行った戦い方と同じようにして撃破する。

**地下 50 階** 戦闘に入る前に、リュウには心眼をラストアーマーに交換したサファイアメーラ<sup>31</sup>を、ニーナにはホーリーハートとインパクチェックを、リンにはアフタマートとインパクブルーフを装備させる。また、シールドは 3 人ともマレクタをスレッドしたシールドを装備させる。

先頭をリュウにしてドヴァーにエンカウントし、すぐにブーストパワーをリュウとリンに使う。その後に D-ダイブを使い、ドヴァーに向かって左側に回りこんでブレスの空撃ち<sup>32</sup>を行い、すぐにクールダウンする。

これによりドヴァーに与えるダメージの倍率が格闘、射撃、魔法ともに ×2 に変化するので、リュウはラストアーマーでドヴァーの防御力を下げる。大体 50% ぐらいの確率で下げるができるはずである。「防御 MIN」の表示が出たら防御力が最小値まで下がったことになるので、ここで斬撃を連発する。

ドヴァーは氷結属性が弱点なので、サファイアメーラの斬撃で一撃当たり 200 程度のダメージを期待できる。もし EX ターン中に最低値まで下げることができなくとも気にせず、次のターンからは斬撃連発で攻めるようにする。一度も防御力を下げられないという状況は、よほど運が悪くない限り起こらないと思われるが、もしそうなったら防御力を下げるのは諦める。

<sup>29</sup>今までの指針に従っていれば、自然上昇する分も含めて 80% を越えるかどうかというところだろう。

<sup>30</sup>攻撃をコツコツ当てていき、鎧にヒビを入れてから総攻撃をかける方法である。

<sup>31</sup>ドヴァー戦が終わったら心眼に戻すのを忘れないように。

<sup>32</sup>「○ボタンをはなすな！」というメッセージが出ても○ボタンを押さないこと。敵に与えるダメージは 0 だが、D-カウンターを上げずに D-ブレスを使ったことにできる。

1ターン目、ニーナはリュウにタクレマを使えるだけ使い、残ったAPで動ける範囲でリンから離れる<sup>33</sup>。次にリュウの順番になるので、EXターンの時と同じようにD-ダイブ→D-プレスの空撃ち→クールダウンと続けて行動し、その後は斬撃を連発する。APは170ぐらいになっているはずなので、合計で4000ダメージ程度与えるはずである。続いてリンはドヴァーの正面に密着してくつき、「これで→碎け散るがいい!!→こいつはおまけさ」の連携でダメージを与える。この場合は2000ダメージ程度与えることができる。ドヴァーは10回攻撃を受けるとターン終了時に怒りをためて、次のターンにデップレス→ドラゴンプレスと行動するので、ここでは怒りをためてターンが終了する。3人の配置については図5.1を参考にするとよい。

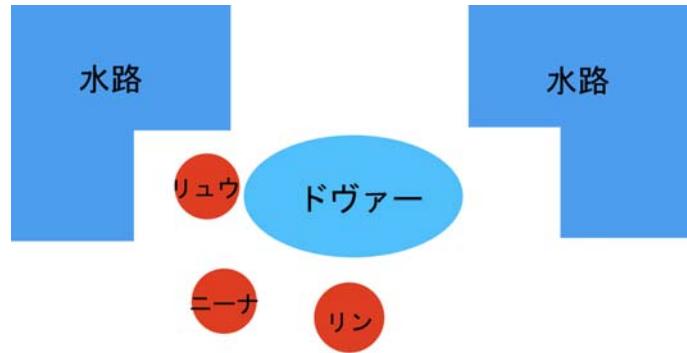


図5.1: ドヴァーと3人の配置についての簡略図

2ターン目、ニーナはこのターンでもリュウにタクレマを使う。このとき、リンの側にいないことを確認すること。シールドをバリアブルループに変更してターンを終了する。リュウは1ターン目と同じようにD-ダイブ→D-プレスの空撃ち→クールダウンと続けて行動し、その後は斬撃を連発する。このとき、もしAPの1の位が0であった場合には、10AP残して一旦攻撃を中断し、シールドをバリアブルガードに変更してからターンを終了する<sup>34</sup>。1の位が0でなければ、斬撃を出せなくなるまで連発した後、バリアブルガードに換装してからターンを終了する。リンも同様、「ほらほら→これで→碎け散るがいい!!→こいつはおまけさ」の連携でダメージを与えてから、バリアブルプレスに装備を変更してターンを終了する。

次はドヴァーの順番であり、このターンは誰かに攻撃してくる。受けるダメージは250程度であり、戦闘前に全員を全快させておけば耐え切れるはずである<sup>35</sup>。なお、デップレスによるヒットバックの効果は、ニーナとリンはそれぞれインパクチェックとインパクブルーフを装備しているので2mで済み、リュウの場合もすぐ後ろに障害物を背にしているため、そこにぶつかったところで止まる。リュウが特にインパクトシールを必要としないのはこのためである。

3ターン目、ニーナはリュウにタクレマを使用しバリアブルループをマレクタをスレッドしたシールドに変更してターンを終了する<sup>36</sup>。リュウは先に装備をマレクタをスレッドしたシールドに変更してからD-ダイブ→D-プレスの空撃ち→クールダウンと続けて行動し、その後は斬撃を連発する。リンも同様に「ほらほら→これで→碎け散るがいい!!→こいつはおまけさ」の連携でダメージを与える<sup>37</sup>。大体このあたりで決着が付くはずである。

このように進めていけば、20万を越えるパーティ経験値を稼いだ上でココン・ホレを踏破できるであろう。所要時間は3時間~4時間弱である。

<sup>33</sup>リュウとリンの間に立つように動く。詳細は図5.1を参照してほしい。

<sup>34</sup>これをしないと、APが0になった時点で強制的にターンが終了してしまい、装備を変更するチャンスを逃してしまう。

<sup>35</sup>ドヴァーの攻撃は全て万能属性であるため、バリアブルシリーズでないとダメージを軽減できない。もしダメージを直に受けてしまうと、デップレスだけで300ダメージ程度受けてしまう。また、ドラゴンプレスのダメージは残りHP/20ぐらいであり、万能防御-50%のスキルにより残りHP/40ぐらいになる。さらにこの時点では10000以上のHPを削っているので、100ダメージにも達していないはずである。

<sup>36</sup>リュウがホーリーハートの射程内にいれば、弾かれた分を歩いて取り戻す必要は特にない。

<sup>37</sup>デップレスで弾き飛ばされたのがリュウとリンであった場合、どちらもドヴァーに密着してから攻撃を開始する。リンは普通に歩いて近づけばよいが、リュウはD-ダイブを使ってからクールダウンするまでの間に元の場所に戻るようにすること。

# 第6章 ストーリー進行について

## 6.1 概要

この節ではストーリー進行のポイントの考察を行う。できるだけ手早くストーリーを進行させていかなければならぬいため、事前に進め方を確定させておかなければならぬ。どんな点に注意すべきかを、プレイ時間、資金、ストーリー進行手順と3つの視点から考察する。

## 6.2 時間をどう短縮するか

先に2.6節で述べたとおり、許容されるプレイ時間はたった13時間である。そのうち、ココン・ホレに挑戦するために約4時間を使う。よって、残りの9時間弱でストーリーをクリアしなければならぬいため、のんびりと動き回っている暇は無い。できるだけ余計な動きを省いて時間を短縮する必要がある。では、どんな点に注意するべきか。

### イベントシーンを全てスキップする

ストーリー上、プレイヤーが手を下すことのできないキャラ同士のやりとりや会話についての映像シーンをイベントシーンと呼ぶことにする。プレス5では任意のタイミングでこれをスキップすることができる。イベントシーンを見ている時間もプレイ時間に含まれるので、これは無駄な時間として削らなければならない。よって、イベントシーンが始まつたらすぐにSTARTボタンでポーズをかけてスキップする。ゆっくり見たい場合には、別の機会にせざるを得ない。

このイベントシーンに関連して、特筆すべき事項が2つある。1つ目はプレイ時間経過の判断基準である。イベントシーンはプレイ時間に含まれるが、イベント中にポーズをかけた場合は時間の経過がストップする。ポーズしたままどこかに出かけても、プレイ時間は加算されないのである。

2つ目はD値査定時に参照されるプレイ時間のデータである。このとき参照されるプレイ時間はスタッフロールが流れた後にSOLセーブをした際に表示されるプレイ時間である。この時間は最後にスキップ可能なイベントシーン<sup>1</sup>が終了するかスキップされるまでである。その後に続くエンディングムービーとスタッフロール、一枚絵が表示されている時間はプレイ時間に含まれない。よって、チェトレ戦でD-プレスを撃ってイベントを発生させるまでを実質的なプレイ時間と考えることができる。

### ゲームから数分間離れる場合には必ず「中断」する

プレイ時間は上に挙げたイベントシーンでポーズをかけている間以外は常に経過している。しかし、同じポーズでも戦闘中にポーズをかけている場合はプレイ時間が経過する<sup>2</sup>。同様に移動中にコマンド画面を開いても時間は経過する。しかし、プレイ中に何らかの事情で数分間、席を外さなければならないことは珍しくないであろう。そんなとき、すぐにプレイに復帰できるように、と考えてコマンド画面を開きっぱなしにして席を立つことがあ

<sup>1</sup>具体的には、チェトレとアジーンがプレスの撃ちあいをしてチェトレが消滅するシーンである。

<sup>2</sup>このときのポーズはペナルティ逃走への窓口にもなっているためである

るが、多少面倒でも中断コマンドで一度ゲームをストップさせたほうがよい。たとえ数分といえど、回数が重なれば見過ごせない長さになる。

もちろん、イベントの最中やイベントシーンが近いときに席を外すのであれば、イベントシーンでポーズをかければよい。また、そのために戦闘中に席を外さなくても済むようにうまく調整することもポイントである。ただし、こればかりはプレイヤーの私事に関係しているので、強制はできないのだが。

## 移動は基本的に D-ダッシュで行う

プレイにかかる時間の中でも大きな割合を占めるのがフィールドを移動する時間である。これを縮めればプレイ時間は大幅に短縮される。無駄な行き止まりや部屋には行かないことも重要だが、それだけでは限界がある。これに加えて歩く速度そのものをアップてしまえば、それだけ移動時間を短縮することができる。実際に歩く速度を上げる手段はただ一つ、リュウの D-ダッシュである。

D-ダッシュを使うと D-カウンターが上昇してしまうので通常のプレイでは使わない人も多いと思う。しかし、D-ダイブを計画的に使っていけば、どれだけ D-カウンターが余るかの見当が付く。各通過点ごとの予定基準と照らし合わせながら D-ダッシュを使っていけば問題は起きないはずである。

さらに、全てのフィールドで D-ダッシュを使えば効果が上がるものでもない。障害物が多い場所や扉までの距離が小さいマップでは、D-ダッシュを使うと扉や障害物に引っかかって余計に時間を取りってしまう。また、街の中では D-ダッシュは使えないで注意。

## 戦闘回数をできるだけ少なくする

戦闘シーンも当然のことながらプレイ時間に含まれる。これには戦闘前後の暗転している時間や経験値入手画面もプレイ時間に入ってくるので、これを少なくすればプレイ時間の短縮につながる。ボタンを連打して表示をさっさと飛ばしてしまうのも有効であるが、戦闘回数を少なくするのが一番簡単かつ確実である。しかし、戦闘回数を少なくしようとして敵を見逃してしまうと今度はレベルが足りなくなってしまって行き詰ってしまうので、できる限り敵をまとめて倒すようにする。敵をまとめて倒せば Rating Bonus も増加し、かつ経験値も獲得できるので一石二鳥である。

レベルという側面ではできるだけ高いレベルで戦闘に挑んで時間を節約したい。レベルが上げられるだけパーティ経験値を持っているなら、積極的に配分してレベルを上げていくようにしよう<sup>3</sup>。配分が特定のキャラに偏ったりしないように、注意すること。

## 共同体の発展状況確認に掲示板を活用する

共同体では、各部屋の状況が変化した<sup>4</sup>場合に、掲示板にその旨が記される。掲示板で発展状況を確認し、それに従って必要最低限の部屋だけ回れば時間のロスを抑えることができる。もちろん、いきなり見当を付けて部屋に出向いてもよいが、見当が外れた場合には時間のロスになってしまう。

掲示板には部屋の主の名前が書かれているが、対応する部屋は自分で探さなければならない。それについては 4.4 節で名前と部屋の対応を記してあるので、必要に応じて参考にしてほしい。

主に以上の事柄に注意しつつプレイ時間を短縮していく。この他、使うことのないスキルを無理に手に入れようとしている、HP の回復はできるだけ移動中に行う<sup>5</sup>、即断即決でコマンドを選択する、など細かいところで注意すべき点があるものの、それは各プレイヤーの経験に合わせて調整する部分も多々あるので、各自で考えていただきたい。

<sup>3</sup>もちろん、途中までしか参加しないボッッシュに経験値を渡してはいけない

<sup>4</sup>たとえば新しいアイテムを入手した場合や新しいアイテムの研究が終了した場合など

<sup>5</sup>戦闘中におけるアイテム使用のアニメーションは意外と侮れない

## 6.3 資金をどう稼ぐか

本プロジェクトでは、特に共同体の市場で買わなければならない装備品が多数あり、資金が大量に必要になる。まず、総額で必要になる金額を算出するために、絶対に購入しなければならないアイテム、出さなければならぬ資金がどれだけあるのかをリストアップしてみる。

表 6.1: プレイ中に出費が必要になる事象のリスト

内訳	品目	金額
リュウの装備品	プラズマメーヴー+3	3900
	サファイアメーヴー+4	4200
	バリアブルガード	15000
	プロジェクトスーツ	66000
	小計	89100
ニーナの装備品	ホーリーハート	20000
	アンテナ DX(2 個)	13600
	バリアブルループ	15000
	ディバインコート+1	52800
	インパクチェック+3	3900
	小計	105300
リンの装備品	グロームルーチ+2	3960
	スナイーピル+1	8800
	バリアブルブレス	15000
	セーブクイーン+1	59600
	インパクブルーフ+2	3960
	小計	91320
その他	共同体運営資金追加分	10000
	総計	285700

ここまでで確定している出費だけで 285700 ゼニーになる。その他にトラップアイテムなどの消耗品を買うためによおそ 12000 ゼニー、序盤の安い装備を買うために 2000 ゼニーほど使う。さらにココン・ホレに挑む直前に回復アイテムの補充が必要であるが、これにはその時点で余った資金を全てつぎ込むことで足りると思われる所以、ここでは計算に入れない。

これらを計算に入れると総額で **30 万ゼニー**ほど稼ぐ必要があることになる。この金額を中層区街ショップモールに着くまでに稼がないとならないが、共同体が頼れない状況でこんなにたくさんの資金は稼げるのだろうか、という疑問がある。

実際にその資金源となるのが 2 種類の敵、**ジャック BOX** と**大ジャック BOX** である。氷結廃道に最低 4 体、パターン次第では 6 体出現するこれらの敵は、倒し方によっては 6 万ゼニーも落してくれる。この敵は攻撃を 1 回受けるごとに、倒した時に落とすお金が 1.2 倍ずつ指数的に増えていく性質を持つ。では、この敵から 6 万ゼニーを得るためにどのように倒せばいいかを次に解説する。

まず、リンで EX ターンを取り、EX ターンに「あいさつがわりさ」で攻撃する<sup>6</sup>。武器の攻撃力が低い上に、相手は射撃に耐性があるのでダメージはほとんど与えられない。第 1 ターンもやはり「あいさつがわりさ」で攻撃するが、このとき EX ターンで攻撃した回数と第 1 ターンの攻撃回数が合わせて 9 回になるように調整し、9 回

<sup>6</sup>ジャック BOX に出会う直前にトレジャー BOX から獲得するので、ルウジョーかパピエーダにスレッドしておくこと。

目で攻撃をストップする。リュウとニーナは何もせずにターンを終了する。敵にターンを回すと“JACK POD”状態<sup>7</sup>になり、落とす金が数倍に跳ね上がる。第2ターンで敵にターンが回るまでに、攻撃を15~17回ほど当ててから倒す<sup>8</sup>と所持金が6万ゼニーでカウンターストップする。これをフロアに存在する全てのジャックBOXに行なえば、都合24万ゼニー（または36万ゼニー）を獲得できるのである。

もちろんこれだけでは必要資金に足りないが、公社ラボではカナクイ2体から合計2万ゼニーを獲得することができる。それを差し引いた4万ゼニーほどであれば、途中で拾った不要な装備品や換金アイテムをどんどん換金していくことで簡単に調達することができるはずである。ちなみに、売却値が200ゼニーの装備品を拾った場合<sup>9</sup>、鑑定せずにそのまま道具屋に売却してしまったほうが効率が良い。鑑定代100ゼニーを取られて200ゼニーもらうのと、素直に100ゼニーもらうのとでは結果は同じである。

もし幸運にも6体出現するパターンに当たった場合、36万ゼニー稼げばそれ以上資金を稼ぐ必要はなくなる。あとは適当に現金を拾っていけばよいのである。拾わなければならぬ装備品はアフタマートと、リンとニーナのスレッド可能なシールドだけであり、その他の装備品や換金アイテム、すでに身に付けているスキルは全て無視して通り過ぎる。

## 6.4 最終的に目指す装備品

ストーリー中では様々な装備品が拾える。どれもいろいろな効果や特色を持ったアイテムであるが、実際に必要な装備品は限られている。ではどんな装備を目指すのか。

まず、最終的に目指す装備はココン・ホレに挑める装備である。つまり、5.3節で挙げた装備品を揃えることが最終目標になる。そして、それらの装備が揃った時点でそれ以上装備品を拾う必要がなくなる。その大部分は共通で購入することができ、早ければ中層区街のショップモールで、遅くとも上層区街到達時に全て揃えることができる。

さらにココン・ホレをクリアすると、持ち帰った強力な装備品を利用できるようになる。リュウは上層区街から先、ルビーメーザーだけ活躍の機会が少ないのでこれをリギエーナ+9と入れ替える<sup>10</sup>。ニーナのウィザードワンドは、アンテナDXの上位互換になっているので2つとも入れ替える。攻撃魔法を並べるのはウィザードワンド+9の方で、ウィザードワンド+7はサブ武器にする。リンはグロームルーチを手放してバムバルディ+9と入れ替える以外に選択肢が無い。アフタマートは命中率アップの効果があるのでサブ武器として活用できるし、スナイーピルは射程900cmという性能の面から欠かせない。ライオットガード+7などのシールドは、所持しているスレッド可能なシールドのうち弱い物と入れ替えればよい。

これらの装備が揃うまでの間は基本的に何を装備しても構わない。その地域に出現する敵が起こす状態異常を防御できるアーマーや、攻撃力が高いウェポンをそこまでの拾い物の中から選ぶくらいである。武器屋で買うのは最下層区街のアミュレット+2と公社ラボ5階のグロームルーチ+2だけである。拾い物で装備と資金を調達するので、中盤までは装備品を優先して拾っていきたい。場合によっては回復アイテムをムダ遣いしてでも拾っていきことも考慮する。ニーナには特定の属性を強化する杖3種類を1つずつ持たせるのが理想的となるが、もし氷結廻道突入後<sup>11</sup>までに揃わなければ、とにかく1種類ずつ揃えることを念頭に置きたい。

<sup>7</sup>正しくはjackpotと綴るので明らかにスペルミスであるが、プレス5ではこう表示される。

<sup>8</sup>最初にリンが「あいさつがわりさ」で攻撃し、次にリュウが斬撃を連発して倒すのが確実である。

<sup>9</sup>敵が落とす装備品であれば、ある程度内容がわかる

<sup>10</sup>プラズマメーザーはバドウマハネバンを倒すのに有効であるし、サファイアメーザーはクリープストーカ系を倒すのに有効である。

<sup>11</sup>「あいさつがわりさ」のトレジャーBOXのそばにいるアグロツツアを倒した時点。なお、火炎属性を強化するのはパイロマニア、氷結属性はグレイシャル、電撃属性はトールハンマーである。

## 6.5 ストーリー進行時のポイント

資金と時間、装備品の目標が決まったところで、実際のストーリーの進め方を考察していく。各項目には目標レベルと目標タイムを記してある。これはその区切りが終わった時に達しておきたい水準である。これを基準にプレイしてみるといいだろう。ちなみにレベルは3人（場所によってはリュウだけ、あるいはリュウとリン）の平均値である。

D値査定の関係上、トレジャーBOXは全て回収していくのが前提であるので、この事については省略する。BOXの中身は半数以上がスキルだが、たとえ使う機会がなくても身に付けておき、バックパックの空きを作るようにしておくこと。

### 6.5.1 スタート～アプローチ

**目標レベル8・目標タイム0:30** ゲームがスタートしたら、下層区街に入れるようになるまで話を進める。特に会話は必要無いし、街のマップはマップ踏破率には含まれない<sup>12</sup>ので、必要なところだけ回れば十分である。

下層区街に入ったら、まずは道具屋でセーブトークンを売り、爆弾を3個購入する。続いて、道具庫に気付け薬を預ける。傷セットやうまにくは購入しない。気付け薬を預けたのは、この辺りで使うことがないためである。もし気絶してしまったら、残った1人で戦闘を頑張って終わらせれば、終了後にHP1で復活する<sup>13</sup>。

道具の整理が終わったら本編の開始である。すぐ置いてあるコンテナからうまにく2個を獲得。これをしばらく使い回すので、敵に餌を食べられることが多発しないように注意したい。なお、途中で出てくる説明文は全てSTRATボタンで飛ばす。

そのまま進み最初の扉を開け、すぐに右の方にあるレアコンテナを取りに行く。ここが最大のチェックポイント。このレアコンテナの中身は1/16の確率でゴールドEXPが入っており、他に気付け薬や装備品、200パーティー経験値が入っているが、**ここでゴールドEXPが取れなかったらリセットして最初からやり直す**。リセットすれば同じデータでもコンテナの中身は入れ替わっている<sup>14</sup>ので、ゴールドEXPが出るまでとにかく粘る。1回のチェックに大体4分ほどかかるので、運がよければ1回で済むものの、運が悪ければ2時間ほどをロスしてしまう。しかしデータの上ではゴールドEXPが出てきたときにかかった時間だけである。

首尾良くゴールドEXPを入手したらよいよ本格的な開始である。このあたりではボッシュを先頭にして進んでいく。ボッシュの攻撃モーションにはやや癖があるので、うまにくを使わないとなかなか上手くEXターンが取れないだろう。不用意に敵をヒットバックさせないために、壁に向けて攻撃すると確実である。攻撃は主に獣剣技・式獣葬を使っていくが、複数のナゲット（最初のトレジャーキーを獲得する場所など）とエンカウントした場合は、穿を3回出せばまとめて倒すことができる。なお、攻撃にAPを充てるため、かすめ取りはリュウのレンジャーシェルにのみスレッドする。

横一文字が獲得できるトレジャーBOXを守る敵は、パターンによりグミエレメントの場合とカローヴァの場合がある。グミエレメントの場合は敵の動きに注意してEXターンを獲得すればいいが、カローヴァの場合はいきなり戦いたくない。そこで、ひとまずカローヴァを無視して次のフロアに進む。次のフロアでコランタンバットの大群を撃破し、ダイナマイトを数個獲得してから戻ってきて対決を挑む。カローヴァをうまにくで寄せ、ダイナマイトをありつけ投げ付け、そばに爆弾を2個設置してから戦闘を挑めば少ないターンで倒せる。

コランタンバットは必ず10体以上が固まって出現する。まともに戦っていたのでは時間がかかってしまうので、爆弾とうまにくを使ってまとめて倒す。まずは大群のそばにうまにくを投げる。そして手前に爆弾を1つ設置し、更にうまにくを爆弾のそばにもう1つ設置して離れる。最初のうまにくを食べ終わった大群が次のうまにくに釣られて寄ってくるので、攻撃が届くギリギリの距離から攻撃を仕掛けてエンカウントする。EXターンで爆弾を起爆すれば一網打尽となる。しとめそこなった敵は適当に獣剣技・式獣葬を使うなりして倒す。こうすれば一気にパーティー経験値を獲得できる。

<sup>12</sup>街はそれ1つが大きなマップと扱われるためである。

<sup>13</sup>生き残るのは大抵ボッシュだろう。戦闘を終わらせるためには逃げてもよい。

<sup>14</sup>ただし、コンテナの配置と中身の出現テーブルは変わらない。

その先で注意すべき敵はママナゲットである。できるだけナゲットとは別にエンカウントしたいが、ナゲットと同時にエンカウントした場合は何とかしてナゲットよりも先に倒す。また、戦う時はリュウとボッシュを一直線に並べないようにしないと、ババアルで二人ともダメージをしまう。なお、バイオ公社行きリフト3のママナゲットはデンジャールームか、同じ場所に入って右手に逸れたところにあるレアコンテナのそばのどちらかにしかいない。最初に出会わなければデンジャールームにいることになる。

アプローチに到着したらもうボッシュを回復させる必要はないだろう<sup>15</sup>。また、ジュジュなどのドーピングアイテムを手に入れたら、パワーフードはすぐにリュウに使ってしまうが、残りはニーナのために保持しておく。最後のレアコンテナで手に入る回復薬は、どの種類であっても一旦道具庫にしまっておくこと。公社ラボまでの間は気付け薬は使わずに進む。大救急セット、大応急セット、全能薬、大全能薬も上層区街に着くまで使うことはないので、これらのアイテム拾っていたのなら道具庫に預けていく。

最後の鑑定屋で鑑定を済ませたら、リュウの装備をレンジャーエッジにし、レベル1スキルの空いている部分にキックをスレッドする。更にシールドを外し、パーティー経験値でレベル8に上げ、次のフロアへ行く。

### 6.5.2 廃物遺棄坑～最下層区街

**目標レベル 11・目標タイム 1:00** まずは道具屋で爆弾と傷セットを数個補充する。先へ進むとサイクロプスと戦うことになる。

**Boss: サイクロプス** リュウのレベルが8で、レンジャーエッジを装備しシールドを外してあればこちらが先手になる。よって1ターン目は何もせずターンエンド。サイクロプスは気合ためをしつつ近付いてくる。2ターン目はAPを20前後残すように攻撃し、最後はキックで締める。残った10ほどのAPで離れるように移動。サイクロプスは近付いてくるものの、攻撃が届かない。3ターン目は、サイクロプスのHPがまだ半分になっていないはずなので、何もせずにエンド。サイクロプスは再び気合ためを使う。次のターン、再び攻撃→キック→離れるのパターンを繰り返す。

このターンでサイクロプスのHPが半分を切るので、ここからは毎ターン攻撃→キック→離れる。ノーダメージで勝利できるはずである。

ニーナを仲間にしたらまずはニーナに経験値を与えてレベルを7くらいにし、アストラルリングの装備を外し、真っ先にリンを仲間にしに行く。D-ダッシュはこの節で解説しているエリアの間では使い放題なので、戦闘を避けるためにも遠慮しないで使っていく。ただしコンテナにぶつかると破壊してしまうので、中身を拾うためにD-ダッシュを中断する必要はある。リンを仲間にしたら最初のフロアにあったトレジャーBOXを取りに行く。

ワーカーアントはまともに戦わず、爆弾を敵のそばに投げ、更にうまにくで誘き寄せてエンカウントする。戦闘中に爆破する作戦で攻める。ワーカーアントは爆弾を落としていくので、倒せば爆弾は戻って来るだろう。この時、できればそばにいるバインドスパイダも巻き込んで倒したいところが、バインドスパイダは餌を食べ終わるまでの時間が圧倒的に短い。眠りキノコを購入しておいて、それで誘き寄せる手段も有効。

バインドスパイダと普通に戦う場合、ニーナのグランパダムを使うのが一番簡単である。しかし3個設置する必要はない。バインドスパイダのAPは20で、移動できる回数は最大2回である。魔法陣に触ると行動が一旦終了するので、よっぽど重ねて配置しない限りは2個しか一度に触れてくれないため、3個目は無駄になることが多い。

最初のデンジャールームは、素早く前方に餌を投げてバインドスパイダを引き離す。あとは適当に倒していく。素早く行動しないと敵に先手を取られやすいので注意すること。

このデンジャールームの手前で初登場するハーミットは、定石通り魔法陣に引き込んで倒していく。ただしこの時点だと魔法陣1個で倒すにはわずかに力不足であるため、直線上に2個設置してキックで押し込んで行くとよい。エンカウントするのはニーナの役目とするが、エンカウントの仕方には注意したい。できるだけ広いスペースが残るようにエンカウントすること。

<sup>15</sup>最後のフロアでもう一度ママナゲットが出現する可能性があるので、その場合には回復を考える。

更にその少し手前に出現するグミエレメントは、一旦見逃して先に進む。ハーミットを倒してバルを身に付けたら倒しに戻る。バルで倒せばトールハンマーを落としていくので、それを狙っていく。

普通に進めると廃棄物遺棄坑 5 F のあたりでアイテムがいっぱいになるだろう。アイテムには装備品が多数含まれているはずなので、アイテムがいっぱいになら戻るのではなく、最下層区街までダッシュして一気に進んでしまうこと。鑑定などでアイテムを整理したら、探険を中断したところまで戻るよう進んでいく。

途中のデンジャールームにいるボスアントは、ワーカーアントを全部倒すと出現する。ワーカーアントの倒し方は前述の通りだが、ボスアントについては格闘耐性が低い点を突く。うまにくで誘い寄せ、リュウでエンカウントして斬撃連発でダメージを与えていく。ニーナは、ボスアントが後方に逃げないように、敵の後方に魔法陣を設置して妨害する。

もう 1 つ、コサビクイの大群が出現するデンジャールームは素早く終わらせることが可能である。死体を調べる前に、部屋の細い突き当たりにうまにくと爆弾、広くなっている部屋の中央に爆弾を設置し、それから死体を調べる。まず、突き当たりの方に向かったコサビクイ 5 体は餌に引き寄せられるので、リンでエンカウントし<sup>16</sup>爆弾を起爆して終了。奥にいる群れを倒したら、次は先ほど部屋の真ん中に設置した爆弾のそばにうまにくを投げ込む。つられて寄ってきたコサビクイを同じように一網打尽にする。

なお、ここまで廃棄物遺棄坑巡りの結果、4~5 体のハーミットと出会うはずである。あまりないことだが、その誰もがバルを落とさないことがある<sup>17</sup>。ここから先はバルがないと苦労をするので、そうなってしまったリセットしてしまったほうがよいかもしれない。

最下層区街の武器屋ではアミュレット +2 を購入する。すぐニーナに装備し、かすめ取りをスレッドする。リンもかすめ取りをスレッドし、全員のレベルを 11~12 に上げてボッシュとレンジャー 2 人に挑む。

**Boss: ボッシュ&3RD レンジャー** まずは敵 3 人の行動である。これで何かを盗めるだろう。盗みの結果に関わらず、ニーナの行動になったら 3RD バトラーにバルを連発する。リンはそのバトラーにとどめを刺し、残った AP でボッシュを攻撃する。リュウはタルナーダをボッシュに、ヴィールヒを 3RD ガンナーに当たれば勝てる。

### 6.5.3 下層区行きリフト～下層区街

**目標レベル 15・目標タイム 2:00** まずは孤立しているレアコンテナを回収する。続いて最下層区行きリフトに向かい、バルボールを取りに行く。

最初のサビクイ数体はリンが中心になって攻撃するが、リフトの下に隠れられてしまったらニーナの出番である。爆弾を使っても構わない。続いてランタンバットの大群が現われる。扉を開けた瞬間に襲われる所以、素早く前方にうまにくを投げる。この時距離が出ないと危険なので、扉を開ける時は先頭のキャラをリン以外のどちらかにしておくこと。D-ダッシュで反対側の扉に逃げ、それからうまにくを投げると更に確実であろう。うまにくで敵を一ヵ所に集めたらリンにチェンジしてエンカウントしする。ここでダイナマイト数個とトレジャーキーをゲットできるので、それからブイーク&カローヴァに挑む。ここも�数が 1 体増えただけで、基本的にバイオ公社行きリフトでカローヴァと対峙した時と同じように対処する。できればブイークを優先して倒したい。

バルボールをゲットしたら、その足で一旦最下層区街まで戻り、装備品の鑑定などを行ない道具を整理する。再びスタート地点まで戻る。ここのセーブトークンはそばにいる道具屋に売り払う。道具屋で毒消しを 3 個ほど購入し、本編ルートへ向かう。

本編ルートに入つてすぐ、「はぜろ !!」の入ったトレジャー BOX のキーを守る敵が段差上から睨みを利かせてくるが、これは無視して次の部屋へ行く。ここで出現する邪公ザ・マギから必ずパダムをかすめ取るように。邪魔な敵を倒しているうちに攻撃を受けて盗むことができるだろうが、どうしても盗めないようなら 3 人をぴったりくっつけてパダムを受ければ、誰かが盗んでくれるだろう。このパダムはすぐ後で使うので必ずここで盗むこと。

<sup>16</sup>爆弾の周りを敵が取り囲んで起爆できない時、1 体を倒して突破する必要があるが、その時リュウやニーナだと倒すだけで精一杯になりかねないためである。

<sup>17</sup>1/16 か 1/32 の確率であり、かなり稀なことである。

邪公ザ・バトラーはパターンにより出現位置が多少異なるが、どちらに出現するとしても魔法中心で攻撃する。グランパダムとバルボールを使ってダメージをより多く与えたい。ここで「はぜろ !!」を手に入れる。

下層区行きリフト 3 の暗い部屋ではブラックワイドウに注意。部屋の暗さと相まって見えないことも多々ある上に、天井から襲って来る。慎重にリンで遠くからエンカウントするのが有効である。ここで出現するグミエメントはニーナのパダムで倒し、ルビーメーザーを必ず手に入れておくこと。

バックパックの空きがそろそろなくなってくるが、下層区行きリフト 4 ではバックパックが手に入るので、下層区行きリフト 4 で手に入るアイテムのうち、持ちきれない分はひとまず放っておく。バックパックを獲得した後に装備品も含め拾っていく。それでもスペースが足りない場合、うまにくと毒消しを処分してアイテムを拾い、下層区街で買い戻す。

下層区街でアイテム整理をした後で公社ラボに行き、3 人ともかすめ取りをスレッドしていることを確認し、レベルを 14~15 に上げる<sup>18</sup>。ルビーメーザーで剛剣技・十字剣を出せるように、レベル 1 △に横一文字、レベル 2 △に縦一文字をスレッドしておいてから 2ND レンジャー 3 人と戦う。

**Boss: 2ND レンジャー** まず 1 ターン目は敵 3 人に先に行動させて、こちらに近付けさせる。リュウは 2ND メイジに近付き攻撃。リンは「はぜろ !!」を使い、ニーナは複数の敵にダメージを与えられるターゲットを探して攻撃魔法を連発する。2ND メイジはプレイヤーが近付くとシェザーフを使ってくるので、インパクトシールを持っているのなら装備しておきたい。なくても構わないが、近付くのがちょっと面倒になる。リュウはルビーメーザーで剛剣技・十字剣を出す。毎ターン毒にかかるので、毒の治療は行なわず速攻で攻める。運よくポイズンガード系のアーマーを拾えていたら、確実に装備してから挑むこと。この戦闘以後、共同体を育てていく仕事が増えるので、こまめに様子を見に行くこと。

#### 6.5.4 公社ラボ～氷結廃道

**目標レベル 18・目標タイム 3:15** この辺りで道具庫から気付け薬を引き出し、手元に持ち歩くようにする。まず先にストールを取りに行く。

公社ラボ 2 階では南側にいるパトロールだけを残すようにして、他の場所を探索し終わったら共同体をチェックしにいく。その後にパトロールを倒して共同体に戻り、市場でパダーマなどのスキルを買う。それからバウンサーに挑む。バウンサーは近付くと向かってくるので、ニーナでタイミングを合わせてエンカウントする。できるだけまとめて倒してしまいたい。よほど運が悪くない限りはここでババアルが手に入るはずである。

なお、ラフレシアは爆弾を 3 個設置した上で戦闘に挑めば、経験値を上げたうえで倒すことが可能なので、狙えるならば狙いたい。まずルビーメーザーを装備したリュウで HP を残り 50 ほどまで減らし、パダムで 6 回か 8 回攻撃する。これで敵に行動を回して経験値をダブルアップさせてから爆弾でダメージを与えればいい。

ストールを獲得するトレジャーキーを守るのはグミルビーとグミプラズマの集団である。できるだけまとめてエンカウントしたら、グミプラズマを先に倒してしまうこと。これは、数を減らすこととグミルビーのパダーマでブーストパワーを盗むことを目的としている。まだこの時点ではレイガがないので、レイギルでないと弱体化できない。とは言え、まとめて 4 発のパダーマを受けたのでは耐えきれないで、最低 2 体は弱体化させておきたい。トレジャーキーを獲得したらアームストロングを倒す<sup>19</sup>。ここでのアームストロングは近付くと逃げる所以、部屋の隅に追い込むようにし、爆弾を 3 個設置してからエンカウントすればいい。

公社ラボ 3 階北側にいるカナクイは、部屋の隅に追い込み、爆弾 2 個を固めて設置した後にエンカウントする。EX ターンで爆弾を起爆すれば 70×2 のダメージで倒すことができる。爆弾を 2 回当てているが、爆弾の同時起爆の場合は 1 回の攻撃とみなされるので、1 万ゼニーを獲得できる。

公社ラボ 4 階ではバックパックを獲得できる。鍵を守るのはグミプリズムである。ニーナでエンカウントしてパダーマで倒し、ルビーメーザー+1 を獲得する。もちろんバウンサーは全滅させる。ニーナでエンカウントすれ

<sup>18</sup>下層区街で道具を整理するとき、毒消しは最低でも 1 個確保しておくこと。公社ラボでは毒消しが 2 個拾えるとともに、共同体を利用できるようになる。

<sup>19</sup>アームストロングの倒し方は 5.7 節の地下 20 階の項を参照。

ば、敵の行動の前にパダーマ連発で全滅できるはず。

公社ラボ 5 階の武器屋ではグロームルーチ+2 とプラズマメーザー+1 を購入する<sup>20</sup>。防具は購入しない。

### 6.5.5 氷結廃道～集積庫

**目標レベル 22・目標タイム 4:00** ガー・パイクから早いうちに突きをかすめ取っておくこと。アナセミとグミサファイアが固まっている場所では、プラズマメーザーを装備したリュウでエンカウントする。アナセミは魔法耐性がやや強く、ニーナではちょっとだけ時間がかかるためである。トレジャー BOX のある部屋にいるアグロッサと大量のアグロッサは適当にババールで倒す。「あいさつがわりさ」を入手したら、「そこ！」の代わりにルウジョーかそれに代わるウェポンにスレッドする。

ジャック BOX と大ジャック BOX は、必ず 6 万ゼニーを落とす状態まで攻撃を当ててから倒す。ここで資金を稼いでおけば後々の展開が非常に楽になる。フェイントの入ったトレジャー BOX を守る敵の群れは、どんどんまとめてエンカウントし、ババールを中心にして攻める。フェイントはシールドが 2 つ揃っていなければまだスレッドしないでおくこと。

氷結廃道 3 階のトレジャー BOX に入っているプリリソースは「こっちにきな！」が最初からスレッドされているため、必ず確保しなければならない武器である。これには中層区街までお世話になる。トレジャー BOX のそばにいるセミリーダーはできればアナセミを倒してからリュウでエンカウントしたい。セミリーダーが落とすマレクタは重要スキルである。デンジャールームではアグロッサが天井から襲ってくることがあるので要注意。ニーナの魔法で攻撃していけばそれほど苦労はしないはず。

氷結廃道 4 階では再びジャック BOX が登場する。ここでも 6 万ゼニーを獲得していく。ハオチが固まっているところでは、天井に張り付いているヘンハオチを落下させ、リンを先頭にしてヘンハオチとエンカウントし、ニーナがパダム系で攻撃する。これは、フィールド上で敵を倒してしまうとパーティー経験値にロスが出ることを避ける他に、敵の撃破数を稼ぐためである<sup>21</sup>。

レグボールの入ったトレジャー BOX のキーを守るブィークを倒す前に、共同体の発展状況をチェックする。上手く進めていればこの辺りでゴールド EXP が獲得できるはずである。部屋の改築中は発展が止まったのと同じような状態になるので、改築中のままボス戦に挑まないようにして、空白の時間を少しでも減らすように心掛けたい。また、ここでホーリーハートが購入できるなら購入する。レベル 2 には○にパダーマ、△はレイギルをスレッドする。

集積庫では 1ST レンジャー他との 3 連戦になる。事前に 3 人のシールドにかすめどりをスレッドし、リンにプリリソースを装備させる。スキルはレベル 1 に「あいさつがわりさ」と「ほらほら」をスレッドする。レベルは全員 21 に上げておく。

**Boss: 1ST レンジャー** 1 ターン目はまず敵全員に行動させる。HP を全快にしていれば、たとえニーナが集中攻撃を受けても持ちこたえられる。続いてリンが三方に分かれた敵にそれぞれ「ほらほら→こっちにきな！」の連携を遣ってリンのそばに固める。リュウとニーナは寄ってきた敵をまとめて攻撃できるスキル（剛剣技・十字剣やパダーマなど）で攻撃する。2 ターンでの撃破を狙うが、リードガンナーから必ず心眼をかすめ取っておくこと。攻撃して来ないようならリンが「あいさつがわりさ→こっちにきな！」の連携で盗む。

**Boss: アシモフ** 基本的にアシモフにアネックスを召喚させ、リンが「ほらほら→こっちにきな！」の連携でリンのそばに引き寄せ<sup>22</sup>、ニーナがレイギルでアシモフにダメージを与えつつ同時にアネックスを倒していく戦略を取る。リュウはサファイアメーザーでアシモフを斬り、リンはアシモフから「くらえ！」を盗む。アシモフの自爆装置が ON になったらリュウは D-ダイブし、D-ブレスを一瞬だけ放つ。10 ダメージを与えて倒すのが理想である。

<sup>20</sup>ここに来るまでに手に入れていない場合のみ

<sup>21</sup>共同体の発展基準である敵の撃破数は、戦闘で倒した敵の数で判断される。このように倒せばハオチ 5 体分の撃破数を稼ぐことができる。

<sup>22</sup>アシモフはそれほど動かないが、アネックスは 2 体とも近くに寄ってくるはずである。

**Boss: ゼノ&1ST メイジ** まず1ST メイジを倒す。できればマジカルワンドを盗みたいところだが無理はしない。ここで注意すべきなのは、1ST メイジを倒してからリュウが行動するまでの間にゼノに行動順番を回さないこと。2人目の1ST メイジにとどめを刺せそうな状況になったら、ゼノに先に行動させてリュウの行動を一番最後にする<sup>23</sup>。ニーナとリンが1ST メイジにとどめを刺し、リュウはD-ダイブ→D-チャージ→タルナーダでゼノを攻撃する。

## 6.5.6 工業区～中層区街

**目標レベル 26・目標タイム 5:00** まず紫音剣を拾い、そのフロアにあるレアコンテナを回収する。一旦戻って拾った紫音剣を含む装備品や換金アイテムなどを売却する。メーラー系 3 種が揃っていれば、紫音剣は使う機会がない。

工業区ではバフォメットとワンダー BOX に注意すること。バフォメットは経験値を減らさないために、エボンファイアと一緒にエンカウントしてから、先にバフォメットを倒しにいく。**ワンダー BOX はきっちりゴールド EXP を落とす状態で倒すこと**。ギリギリまで近付かなければ正体を現さない可能性があるので、EX ターンの取り方には注意。

アブラクイはできれば突進してひっくり返ったところを攻撃するのではなく、普通に戦闘で倒したい。フィールドで倒せばパーティー経験値が入るが、結局配分してしまうのなら戦闘で勝ち取っても一緒だからである。その上、戦闘に入ればゴールド EXP の効果で経験値の増加があり、パーティー経験値にも上積みが出る。さらに、フィールドで倒すよりも多少時間がかかるものの、経験値が多くなり共同体も発展する。倒すにはパダーマ 4 発が必要だが、同時に遠いところにいるアブラクイもエンカウントした場合は、どちらか片方をパダーマで倒せば勝手に自爆する<sup>24</sup>。順調に行けば、「乱れ舞え !!」を獲得する頃からタントラと戦う前までに共同体で状態異常完全防御のアーマーが購入できるはずである。

**Boss: ネガティブ** 最初のタントラは、管制室の一番奥に倒れているレンジャーを調べると出現する。それ以外のレンジャーは調べる必要がない。タントラは状態異常さえ防げばそれほど恐くはない。ただし、必ず「こっちにきな！」を盗んでから倒すこと。斬撃の連発とレベル 2 の攻撃魔法の連発で倒せるだろう。

第二工業区 ID を拾ったら、まずはギーガギスから倒しに行く。倒すには「レグボールで魔法陣を設置→ヒットバック効果かバキューム効果で魔法陣に引き込む」という連携がベスト。ブーストパワーは無理に盗まなくてもいい。なお、ギーガギスは防御力が高いので、リュウはサファイアメーラを装備して突き（またはラストアーマーで防御力を削る）を連発したほうが効率的である。

ギーガギスを倒したらトレジャー BOX のそばにある扉を開き、すぐに U ターンする。ディゴンと対決するために、タントラがいた部屋に戻り、反対側にある工業区 ID が必要なもうひとつの扉を開ける。ディゴンもギーガギス同様、レグボールにディゴンを踏み込ませる方法がベストであるが、ディゴンは素早いのでニーナの次に行動が回ってくることが多い。リンとリュウは引き込み役ではなく攻撃役になる。反撃に注意しつつ攻めること。

そのまま先に進み再びタントラと対決。両方倒しているので完全体のタントラと戦うことになる。わざわざこの状態にするのはもちろん経験値を稼ぐためである。先に行動されやすいが、最初は遠距離魔法を放ってくることが多い。こちらはまずリンで「ほらほら→こっちにきな！」の連携を使い、できるだけ近くに寄せる。反撃のレクタは気にせず、ニーナは魔法で攻撃する。リュウはすぐにD-ダイブ→D-チャージ→タルナーダを使って撃破する。クリムゾンレイドとセブンスセンスは盗まなくても構わない。

タントラを倒したら中層区街に向かう前に、ギーガギスと戦った部屋にそのまま向かう。途中のコンテナを回収し、1つ下の階に降りたらすぐに戻って中層区街に向かう。これで全マップを踏破した扱いになる。

なお、ギーガギスかディゴンのうち、どちらかだけ倒して先に進んだ場合でも、両方のルートのトレジャー BOX を回収できる。しかしトレジャーキーを守る敵はグミプリズムになっている。当然、経験値ははるかに落ちる。

<sup>23</sup>1ST メイジを倒すとゼノははいすいの陣を使う。これ以降、ゼノは防御姿勢を取ることがあるが、これは万能属性の攻撃も防御してしまう。これを避けるために、先にゼノに行動させてから1ST メイジを倒すのである。

<sup>24</sup>火炎属性の攻撃を当てるとき全部のアブラクイに火がついたことになるためである

### 6.5.7 放棄商業区～トリニティ・ピット

**目標レベル 32・目標タイム 6:30** この節の解説には、放棄商業区 C 区および同 D 区を含む。中層区街ではまず武器屋の売り物をチェックする。スナイーピルが売っていたら付加価値のあるなしに関わらず購入する。確率は 1/2 である。もし売っていないかったら、リュウのシールドを確認する。スキルのスレッド可能なシールドが 2 つ揃っておらず、かつ売り物の中にそれがあれば購入する。そして放棄商業区へ向かう。

気を付けたいのは通路の狭さ、暗さとゾンビの存在である。放棄商業区は通路が狭い上に、あちこちに障害物があるので D-ダッシュはまっすぐな通路以外では使わないほうがいい。また、部屋がやや暗い所の天井にバンディットがぶら下がっていたり、曲り角に差し掛かったとたんにアブラクイの突進を受けたりと、とにかく EX ターンを取られやすいポイントもある。

ゾンビはブレイクハートを倒さなければ消滅しない。ゾンビもブレイクハートもキリエで簡単に倒せるので、まとめてうまくで誘い出して、ホーリーハートを装備したニーナで倒すのが簡単である。ゾンビは経験値こそ持っていないに等しいが、それでも 1 体の敵である。敵の撃破数はきちんと加算されるし、なによりパーティー経験値の増加にも寄与する。

その他の敵ではワームマンとトライリザードに注意すること。ワームマンはできれば爆弾を 2 個セットしてから戦いたい。しかし最初のフロアでそれを行なうのは厳しいだろうから、そこではダメージ覚悟の正攻法で挑むほうがいいだろう。トレジャー BOX がある部屋では比較的簡単にできるはずである。ただ、中層区街の道具屋で爆弾を販売しているかどうかかも問題になって来る。トライリザードにはリュウやリンよりもニーナのほうが明らかに大きなダメージを与えられる。ニーナのシールドにマレクタをスレッドし、魔法攻撃を受けて得た AP も使ってカウンター狙いの魔法勝負を挑むといいだろう。ただし、攻撃するときは属性を間違えないよう注意。**EX ターン中の弱点は電撃属性**である。

また、放棄商業区にもカナクイが登場する。しかしここまで到達する頃には、必要な装備品はほぼ全て購入できているはず。資金に執着する必要はそれほどないと思われる所以、適当にダメージが大きいスキルを使って 5000 ゼニーで妥協してもかまわないだろう。

トリニティ・ピットに着いたら適当に話を進め、リンと共に放棄商業区 C 区に向かう。ここはニーナがいない 2 人パーティーで挑むことになるので、爆弾の補充とパーティー経験値の使用を忘れずに。この時に限り、ニーナにパーティー経験値を使わずリンとリュウに配分し、2 人とニーナとの間にレベル差を設ける。このレベル差は放棄商業区 C 区および同 D 区を探検した結果得られるパーティー経験値と、トリニティ軍団との戦いで得られた経験値を配分することで解消を目指す。

このエリアではリュウとリンの 2 人で戦うことになるので、途中で出遭うブレイクハートは戦い方を変える必要がある。サファイアメーベルに心眼をスレッドし、ブレイクハートと戦う時に装備する。リュウでエンカウントしたら心眼を使い、次の攻撃を命中させるようにする。この状態で氷結属性であるサファイアメーベルで攻撃すれば、体が凍り付いて次からも通常通りに攻撃が当たるようになる。これは後にクラッシュハート、クリープストーカ系でも用いる作戦である。

他に注意すべき点といえば、ブーカの入ったトレジャー BOX を守る 4 体のワームマンくらいである。これは部屋に入ったと同時に前方にうまにくを投げ、爆弾設置後にリンでエンカウントするいつもの作戦を用いれば倒せるが、機先を制すことができないと一気にピンチに陥る可能性がある。リュウの速さがワームマンよりも高いかどうかは微妙なラインであるため、一気に 4 体の攻撃を受けて全滅する可能性もある。心の準備をしっかりと臨みたい。その他には、デンジャールームにあるレアコンテナは敵を全滅させた後に回収する、セーブトークンの入ったコンテナは遠回りなので、左回りに迂回するルートで対岸に発見しておくだけにする、といったところか。全ての部屋を巡ったらトリニティ・ピットに戻り、ベッドで休む。この後にトリニティ軍団と対決する。

**Boss: トリニティ団&ゼブル** まずはニーナのロック状態を万能薬で治療する。仮にこのとき持っていないとしても、3 ターン経過すれば治る。しかし、万能薬を 1 個持つていればそれで済むことなので、必ず事前に確保しておくようにしよう。倒し方は正攻法でよい。時間がかかるのはこの際やむなしである。しかし、敵はニーナを集中的に狙ってくる上に、ニーナを倒されるとゲームオーバーになってしまうので、ニーナは毎ターン HP を全快にし

つつ、敵を1体ずつ倒していくにしよう。ニーナにバリアブルループを装備させ、攻撃の手として考えずじっくり戦っていく作戦も有効ではあるが、リュウがD-ダイブを使って短時間で撃破してしまってもよいだろう。なお、ニーナは治療を受けていたためか、ニーナはHPが全快した状態から戦闘開始になる。覚えておいて損はない。

### 6.5.8 トリニティ・ピット～上層区街

**目標レベル 36・目標タイム 7:30** トリニティ・ピットを出る前に、必ずここで爆弾を購入しておくこと<sup>25</sup>。購入数は保管分として道具庫の空きの数×10個と手持ちの分20個である。これはココン・ホレで使う分である。

爆弾を確保したらライフラインに向かう。まず、「これで」を忘れずに確保するよう。時間を気にし過ぎているとトレジャーキーがある部屋に入り忘れることがある。

トライリザードとドヴォーグが固まって扉をブロックしているところでも、エンカウントの仕方に注意すること。トライリザードは餌に反応するが、ドヴォーグは餌に反応しないため、トライリザードばかりを狙っているとドヴォーグが突っ込んでくることになる。ニーナでエンカウントして先制攻撃を加えたいところなので、トライリザードよりもドヴォーグを狙ってエンカウントするのが正しい。あるいは餌を投げる場所を調整し、トライリザードをバリケードにしてドヴォーグが突っ込んでこれなくなるようにする方法もある。

その他、最終エリアで登場するケルベロスの対処にやや注意。パダムで経験値を増加させることはできるが、2段階増加してしまうと、倒すのが非常に面倒になるので、色気を出さずにレイギルの連発で倒してしまったほうがいい。運よくセブンスセンスを落してくれたら、上層区街で必ず道具庫に預けること。ボナペティは格闘耐性が高いため、リュウがルビーメーザーで攻撃すれば落とすアイテムがランクアップする。セボンは近くのギガントスを狙うと一緒にエンカウントすることが多いので、見失わないように注意。やはりルビーメーザーかパダムで攻撃すれば落とすアイテムがランクアップする。上手く共同体が発展していれば、ここにいるワンダーBOXから奪った1個を含め、ゴールドEXPがちょうど20個になっているかもしれない。ここでパーティー経験値を配分し、平均レベル36を目指す。そしてブーストボッシュ戦に臨む。

**Boss: ブーストボッシュ** オーダーはニーナ→リュウ→ブーストボッシュ→リンとなるだろう。AP蓄積を兼ねて、ニーナとリュウは1ターン目、ブーストボッシュから離れるように扉の方向に少し逃げる。リンにぴったりくっつくようにするといいだろう。ブーストボッシュはプレイヤーに迫ってくるものの、攻撃範囲が届かず攻撃できない<sup>26</sup>。リンは何もせずにターンを終了する。ブーストボッシュはHPが自然回復するが、このターンではダメージを与えていないので関係ない。

こちらの攻撃は2ターン目から開始する。ニーナはレベル2攻撃魔法を連発し、リュウは斬撃連発<sup>27</sup>、リンは適当に攻撃する。この時、2ターン目に限り先にブーストボッシュに行動させ、リュウを攻撃させてからこちらの行動を開始してもよい。3ターン目からはとにかく攻撃を続けていけば4～5ターンで倒せるはずである。なお、**ブーストボッシュの攻撃は全て万能属性**であり、フェイントは効果がない<sup>28</sup>。この戦闘ではマレクタをスレッドしたシールドを装備しておくようにしよう。

ブーストボッシュを倒したらすぐに上層区街に向かわず、先にライフライン最下層へ向かう。といつても、D値チェックが必要な扉の先に進める訳ではないので、部屋を2つ確認したら戻って上層区街に向かう。ここにあるコンテナは特に回収する必要はないが、時としてチャージAPが獲得できることがあるので、一応覚えておくよう。

<sup>25</sup> 上層区街で購入できるかはわからないので、確実に購入できる今のうちに確保しておくのである。

<sup>26</sup> ギリギリ射程内に收まるようだと麒麟翔を撃ってくることがある。逃げるときは心持ち遠めに距離を置くようにすること。

<sup>27</sup> ダメージを受けたらディスチャージを使う。

<sup>28</sup> フェイントは格闘と射撃のみを回避するスキルであるためである。

### 6.5.9 電力供給ビル～トランスポート&ココン・ホレ

**目標レベル 44・目標タイム 12:00** 中層区街でスナイーピルを購入できていない場合は、真っ先に武器屋をチェックする。上層区街では1/4の確率でスナイーピルを販売しているのでこれに賭けてみる。購入できなければ仕方ないので、プロトカレルからの獲得を狙う。

まずは「碎け散るがいい!!」を取りに行く。電力供給ビルの中は見通しも良く、普通にプレイしていけば敵にEXターンを取られることはそうそうないだろう。カレルはできればバルを一度当てて経験値を1.5倍にしてから倒していきたい。この際、敵にターンを回す必要はないので、バル→レイガ→レイギルの順で攻撃していけば比較的狙いやすいはずである。

プロトカレルからはぜひともスナイーピル+3を獲得したい。落とす確率は7/16<sup>29</sup>である。これを狙うため、4階に昇るルートは3階経由の方を取る。上層区街からトレジャーBOXがある部屋に入った後、正面に見える扉に入る、と書けば分かりやすいだろうか。こちらのルートで昇ると、プロトカレルと2回遭遇する。2体いれば確率は7割弱までアップする。落とすアイテムはバインド爆弾とスナイーピル+3なので、判別は容易である。

また、途中で出遭う **レスキューマシンから必ずタクレマをかすめとる** ようにしておく。このスキルがないと大変な苦労を強いられることになる。もちろんこれはリンの役目である。余談だが、レスキューマシンはよくAPアップを落とす有り難い敵もある。APアップは、その時の所持数でAPの10の位を1つ上げられる、または5の倍数にできるキャラがいれば優先的に使用する。9と10では攻撃に1回分の差ができてしまうし、5の倍数にしておけば装備コストが5のシールドスキルをスレッドしてもカバーできるからである。

「碎け散るがいい!!」を獲得したら、通ってきた道を戻って上層区街まで戻る。**2階ルートの敵を倒すのは後回し**にする。ただし、不運にも3階ルートにいるプロトカレルからスナイーピル+3を入手できず、かつスナイーピルをまだ購入できていない場合は、2階ルートを通ってそこにいるもう1体のプロトカレルを撃破し、最後のチャンスに賭ける。それでも入手できなかつた場合、プレイ時間が足りなければさっさとプロジェクトを諦めてリセットしてしまったほうがよいだろう<sup>30</sup>。ここまで来ると、もはや御愁傷様でした、としか言えないが…。

上層区街に戻ってきたら、道具庫から爆弾、大救急セットなどの回復アイテム、ブーストパワー2個など、ココン・ホレ用に預けておいたもの全て引き出し、その上で足りないアイテムを道具屋で購入する。道具屋のパターンは2種類があるので、もし大救急セットが買えなければ大応急セットで我慢する。ココン・ホレ踏破の目標は3時間30分である。

無事ココン・ホレを突破したらアイテム鑑定を行ない、装備とスキルを整理する。更に残っているブーストパワーとチャージAP<sup>31</sup>を道具庫から引き出す。更に獲得したパーティー経験値でレベルを上げられるだけ上げておき、残してきた2階ルートで再び電力供給ビルを昇る。途中の道ではカロンに警戒し、スケルトンと併せてキリエでまとめて倒すことを心がければよい。スケルトンのダッシュには一応注意しておくように。

**Boss: デモネド** 戦い方のポイントを抑えていれば実はそれほど手強い敵ではない。3人ともマレクタをスレッドしたシールドを装備し、リンにはバムバルディ+9、リュウにはリギエーンダ+9、ニーナにはホーリーハートを装備させて表6.2のようにスキルをスレッドし、レベルを43に上げて臨む。

1ターン目、ニーナはリュウにブーストパワーを使う。更にタクレマをリュウに連発する。続いてデモネドに行動を回し、こちらに近付けさせる。デモネドは気合ためを使うだけで攻撃はしてこない。リンはデモネドに張り付いて「ほらほら→これで→碎け散るがいい!!→こいつはおまけさ」の連携を使う。リュウはまじないを使った後に斬撃を連発する。これでデモネドのHPの大半を奪えるはずである。2ターン目はデモネドに順番を回さず、同じ行動を取れば楽勝である。

<sup>29</sup>より正確には7/8×1/2である。

<sup>30</sup>ココン・ホレで大変な苦労をすることを厭わなければ続けて構わないが、その結果プレイ時間が最低でも30分は延びてしまう。

<sup>31</sup>これは拾っていない可能性が高いと思われる。

表 6.2: 対デモネド戦の装備

武器名	○ボタン	△ボタン	□ボタン
リュウ (リギエーンダ+9)	斬撃	横一文字	突き
	まじない	縦一文字	ディスチャージ
	絶命剣	クロスバイパー	大断撃
武器名	○ボタン	△ボタン	□ボタン
ニーナ (ホーリーハート)	パダム	レイガ	バル
	パダーマ	タクレマ	—
	—	—	キリエ
武器名	○ボタン	△ボタン	□ボタン
リン (バムバルディ+9)	ほらほら	これはどう？	こっちにきな！
	これで	逃さないよ！	くらえ！
	碎け散るがいい !!	乱れ舞え !!	こいつはおまけさ

### 6.5.10 中央省庁区～ラストバトル

**目標レベル 50・目標タイム 12:55** 中央省庁区では、トレジャー BOX の取り忘れに注意しつつただまっすぐ進むだけであるので、ここでは別の視点からの解説も加える。それは、最終的に平均レベルを 50 にするためにいくつの経験値を稼ぐ必要があるのかという点である。

レベル 50 にするための経験値は第 3 章で述べた通りである。そのうち、ボッシュとの最終決戦で稼げる経験値は、通常のボッシュが 22002<sup>32</sup>、D-ボッシュが 65535 である。これを合計すると 87537 となり、1 人当たり 29179 ポイントを獲得できる。よって、エリュオン戦直後の最後のパーティー経験値配分チャンスを終えた時に、3 人の経験値が表 6.3 のようになっていることがレベル 50 達成の要件である<sup>33</sup>。

表 6.3: エリュオン戦終了時に持っているべき経験値

リュウ	291029 (= 320208 - 29179)
ニーナ	292557 (= 321736 - 29179)
リン	301305 (= 330484 - 29179)

3 人の必要経験値を合計すると 884891 ポイントとなる。では、エリュオン戦ではどれほどの経験値を稼ぐことができるのだろうか。

エリュオンはアルター・エゴが全て倒されてしまった時や、1 ターン目の始めにアルター・エゴを 2 体作り出す。アルター・エゴにも経験値があり、エリュオン本体の経験値は 24000、アルター・エゴの経験値は 1 体あたり 4000 である。今回はゴールド EXP を 20 個所有して臨むので、実際は 48000、8000 となる。

アルター・エゴを毎ターン倒し続けると、エリュオンは基本的に毎ターンアルター・エゴを召喚し続ける。言い換えれば、アルター・エゴを毎ターン倒し続ければ経験値を大量に獲得できるのである。もちろん倒す前にまじないを使えば経験値は上がる。

そこで、表 6.4 のような経験値獲得モデルを考える。これはアルター・エゴが召喚されるたびに倒していく、撃破数が 1 ターンごとに 2 体ずつ増えていくと仮定した場合、パーティー経験値を含めてどれだけの経験値を獲得できるかを表わした計算式である。なお、表 6.4 および表 6.5 の計算式における 2.2 という数は、ゴールド EXP20 個所持および各個体にまじないを使用したときの経験値増加倍率を示している。

<sup>32</sup> ゴールド EXP20 個所持でまじないを使った場合の数字である。

<sup>33</sup>もちろん、これらの計算は 3 人とも戦える状態で戦闘を終わらせるこを前提としている。

表 6.4: エリュオン戦における経験値獲得モデル

状況	獲得経験値	
1 ターンで倒した場合	獲得経験値	$(24000 + 4000 \times 2) \times 2.2 = 70400$
	パーティ経験値	$70400 \times 0.45 = 31680$
	合計	102080
2 ターンで倒した場合	獲得経験値	$(24000 + 4000 \times 4) \times 2.2 = 88000$
	パーティ経験値	$88000 \times 0.69 = 60720$
	合計	148720
3 ターンで倒した場合	獲得経験値	$(24000 + 4000 \times 6) \times 2.2 = 105600$
	パーティ経験値	$105600 \times 0.77 = 81312$
	合計	186912
4 ターンで倒した場合	獲得経験値	$(24000 + 4000 \times 8) \times 2.2 = 123200$
	パーティ経験値	$123200 \times 0.69 = 85008$
	合計	208208
5 ターンで倒した場合	獲得経験値	$(24000 + 4000 \times 10) \times 2.2 = 140800$
	パーティ経験値	63360
	合計	204160
6 ターンで倒した場合	獲得経験値	$(24000 + 4000 \times 12) \times 2.2 = 158400$
	パーティ経験値	39600
	合計	198000

表 6.4 からわかる通り、一番経験値を多く獲得できるのは 4 ターン目にエリュオンを倒したときということになる。しかし実際には低確率ながら、エリュオンのみになんでもアルター・エゴを召喚せずに攻撃を加えてくることがある。そうなると、それだけ倒す敵の数とパーティ経験値のボーナスは減ってしまう。そこで、「1 ターン攻撃されて召喚がストップし、そのまま  $x$  ターン目に倒す」という状況を想定したモデル（表 6.5）も併せて考える。

エリュオンがアルター・エゴを召喚せずに攻撃してきた場合、できるだけ長引かせたほうが経験値を獲得できることがからわかる。しかし実際に 1 ターンでアルター・エゴを 2 体とも撃破するには D-ダイブ → D-チャージ → タルナーダ 2 回<sup>34</sup>という過程が必要である。1 ターンごとに D-カウンターを 6% 消費すること、エリュオン本体を倒すためにさらに D-チャージが 1 回分、タルナーダ 2 回分（合計 5%）が必要であるを考えると、あまり長引かせる訳にもいかない。実用に耐えるのは持って 5 ターンであろう。

上記のことを踏まえて、エリュオンがアルター・エゴの召喚のみを行い、4 ターン目に決着をつけたとすると  $6\% \times 3(\text{trn.}) + 11\% = 29\%$  が最低でも必要になってくる計算になる<sup>35</sup>。事実上の最終戦である D-ボッシュ戦では D-カウンターが最低でも 95% 台に抑えておく必要があるので、エリュオン戦開始時には 64% 前後に抑えておく必要がある。

ともかくこれで最低限必要な経験値が確定できるようになった。エリュオン戦の 1 つ前の戦闘はヴェクサシオン戦であるが、ここでは全部で 92400 ポイントの経験値を獲得できるので、ヴェクサシオン戦直前までに合計で 584282 ポイントの経験値を稼いでおかなければならない。平均レベルに換算すると 44 レベルになる。

更に、クピト戦では 38000 ポイントほどの経験値を稼げるるので、これを合算した結果必要経験値を上回るとなれば、トレジャーキーに関係ないザコ敵を無視して時間を稼ぐことができる。しかし、このことは **これだけ稼げていなければ絶対に 1/4 を達成することはできない**ことを示している。時間に余裕があればココン・ホレに再チャレンジしてパーティ経験値を稼ぐことも不可能ではないが、ほぼ無理だろう。

<sup>34</sup>アルター・エゴはタルナーダ 1 発で倒せる。

<sup>35</sup>上手く戦い方を調整すれば 1%ほど削くことができる。

表 6.5: エリュオン戦における経験値獲得モデル（攻撃あり）

状況	獲得経験値	
2ターン目に倒した場合	獲得経験値	$(24000 + 4000 \times 2) \times 2.2 = 70400$
	パーティ経験値	$70400 \times 0.32 = 22528$
	合計	92928
3ターン目に倒した場合	獲得経験値	$(24000 + 4000 \times 4) \times 2.2 = 88000$
	パーティ経験値	$88000 \times 0.48 = 42240$
	合計	130240
4ターン目に倒した場合	獲得経験値	$(24000 + 4000 \times 6) \times 2.2 = 105600$
	パーティ経験値	$105600 \times 0.48 = 50688$
	合計	156288
5ターン目に倒した場合	獲得経験値	$(24000 + 4000 \times 8) \times 2.2 = 123200$
	パーティ経験値	$123200 \times 0.32 = 39424$
	合計	162624
6ターン目に倒した場合	獲得経験値	$(24000 + 4000 \times 10) \times 2.2 = 140800$
	パーティ経験値	$123200 \times 0.20 = 28160$
	合計	168960
(以後、7~9ターン目までは長引かせるほど経験値が上がる)		

さて、本編の進め方の簡単な解説に入る。クリープストーカとダークストーカーは、6.5.7節で解説した、心眼とサファイアメーヴを使ってブレイクハートを倒す方法と同じやり方で倒す。また、中央省庁区3階北側のトレジャーキーは、グミプラーミヤなどの大群を倒した後に来た道を引き返さないと出現しない。また、パンドラBOXはEXターン中に速攻で倒してしまい、セブンスセンスを獲得する。

最初の分岐点は左に進み、クピトを倒した後は右に進みヴェクサシオンに挑む。これが経験値を一番稼げるルートである。ジェズィットとヴェクサシオンでは明らかにヴェクサシオンのほうが経験値を稼げるし、オルテンシアとクピトでは、その次にヴェクサシオンに挑むために通るルートに出現する敵の経験値が大きく違ってくる。

**Boss: クピト** まずリンが「こっちにきな！」で近くに引き寄せる。ニーナはタクレマをリュウに使う。リュウはブーストパワーとセブンスセンスを自分に使い、クピトにまじないを使ってからひたすら斬る。1ターンで倒せず、チャージAPがあるのなら使ってしまってもよいが、1つしか持っていないければヴェクサシオン戦にとっておいたほうがよい。それでも2ターン目で撃破できるだろう。

ヴェクサシオンの直前にいるナーヴマンは、リンのチャージショットでどんどん奥に追いやり、5体が固まったところで爆弾を使った戦法でまとめて撃破する。実質的な最後の逆転チャンスである。

**Boss: ヴェクサシオン** まずニーナがタクレマをリュウに4回、リンに1回使用する。その後、敵に3人とも行動させ、リンがヴェクサシオンを「ほらほら→こっちにきな！」の連携で手前に引き寄せる。このとき一緒にナラカとリケドも寄って来る。リュウはまじないを3人に使ってから（セブンスセンスを持っていればここで使い）D-ダイブを使う。D-チャージを2回使い、ヴェクサシオンをタルナーダで撃破<sup>36</sup>する。ナラカとリケドはそれぞれヴィールヒを1回当てて様子を見る。倒せればそれでいいが、少し残ってしまったらクールダウンしてから止めを刺す。APが足りなくなったらチャージAPを使って追い討ちをかける。

最後の道具屋を過ぎたらいよいよエリュオン戦である。もちろんゴールドEXPは所持したまま最終決戦に挑むが、戦いを挑む前に現在の経験値をチェックしておくこと。必要量にいくつ足りないのかを把握し、何ターンで倒

<sup>36</sup>撃破できなければさらにヴィールヒを使う。

せばいいかをあらかじめ頭に入れてから臨むように。先に挙げた経験値獲得モデルを参考に考えてもらいたい。ちなみにエリュオンがアルター・エゴを出さずに攻撃してくる可能性は4~5回戦って1回あるかないかという程度なので、あまり深く考えないほうがよい。

**Boss: エリュオン** この戦闘でもニーナはタクレマを使う役に徹する。最初の2ターンはタクレマをリュウに使うが、3ターン目以降はリュウのAPが余ってるのでリンを使う。リンはどちらかのアルター・エゴにぴったりとくつき、3人が効果範囲に入るように「碎け散るがいい!!」を使う連携を使い、アルター・エゴになるべく多くのダメージを与える。リュウはまじない→D-ダイブ→D-チャージ→タルナーダの連携で倒していく<sup>37</sup>。エリュオン本体を攻撃する時だけD-チャージを1回追加し、タルナーダでエリュオンを撃破する。

エリュオンを倒したら、最後のパーティー経験値配分を行う。ここで配分を間違えると全てが水の泡となってしまう。よく注意し、次のレベルまでの経験値量に惑わされることなく配分すること。必要量は先に挙げた通りである。無事に経験値必要量を越えたことを確認したら、ボッシュとの決戦に臨む。

最初のボッシュはクピトやデモネドと対決した時と同様の方法で倒していくが、攻撃力が高いのでリュウはディスチャージが活躍するだろう。まじないを必ずかけておくこと。次は事実上の最終ボスであるD-ボッシュである。

**Boss: D-ボッシュ** D-ボッシュは万能属性の攻撃を当てたターンに限り、通常攻撃でダメージが与えられる特性を持つ。しかし今回はD-カウンターに余裕はないはずである。そこで、ドヴァー戦で使用したプレスの空撃ち作戦を用いる。

D-ボッシュに対する攻撃の主役はリンである。まず1ターン目、ニーナはリンに対しAPが足りなくなるまでタクレマを使う。リュウはD-ダイブ→D-プレスの空撃ち→クールダウンと行動し、その後は斬撃を連発する。リンはD-ボッシュにぴったりとくつき、「碎け散るがいい!!」を使う連携を繰り返す。ブーストパワーとセブンスセンスがまだ余っているようならリンを使う。この後、D-ボッシュはヴィールヒやタルナーダで大ダメージを与えてくるが、全員が全快していれば一撃で倒される心配はないだろう。

2ターン目、ここでもニーナの行動は変わらない。リュウとリンはD-ボッシュより後に行動させる。D-ボッシュはダイアボリカルを放つが、こちらは状態異常を完全防御するアーマーを装備しているので全く効果がない。その後はリュウがD-ダイブ→D-プレスの空撃ち→クールダウンを行ない、斬撃を連発する。リンは「碎け散るがいい!!」を使った連携で攻撃する。

これで倒せなかった場合、3ターン目は最初から総攻撃をかける。打ち破ったドラゴナイズド・フォームが元に戻るのはD-ボッシュに行動が回った時であるため、前のターンでD-ボッシュが先に行動しているこのターンでは、D-プレスを空撃ちしなくても打ち破った状態を維持できる。この作戦であれば、理論上はD-カウンターが2%以上余っていれば撃破可能である。もちろん、こんな危ない橋を無理に渡る必要はないので、D-カウンターにもう少し余裕があれば普通に戦ったほうがいい。計算がきちんと為されていれば、D-ボッシュ撃破後に3人ともレベルが50に到達するはずである。

そして最後にチェトレにD-プレスを撃ち、最後のイベントシーンを飛ばせばエンディングである。時間と効率を考えると、D-ボッシュ戦終了時に99%台に乗せておきたいところではある。

---

<sup>37</sup>アルター・エゴの残りHPによってはヴィールヒで十分な場合もある

# 第7章 結論・あとがき

## 7.1 結論

以上で1/4プロジェクトの総論及び各論の考察は終了である。もちろん、各所で皆さんと考えと違う表記や記述はあるだろうが、一つの事例として参考にしていただければ幸いである。

実際にこれからこのプロジェクトに挑む方は、**最初はプレイ時間を気にせず、指針に従ってストーリーを進めてみることをお薦めする**。まずは手順が分からなければ効率的に進める方法を編み出すこともできない。プレイ時間は、手順を覚えればいくらでも縮めることができる。プレイ時間を考えなかった場合、1/16または1/8になるはずである。

今回のプロジェクトで問題になるのはやはりプレイ時間の短縮である。それとEXターンの獲得ではないだろうか。特に後者が曲者で、当初は著者もココン・ホレに関するからくりを勘違いしていた。実質97.5%が必要になるという事実を目の当たりにした時、私は目の前が一瞬真っ暗になった。結局プロジェクト達成は果たしたもの、EXターン失敗数は13回で規定数をオーバーしていた。その分を10時間58分でクリアするという、奇跡的な手際の良さで埋めあわせられた格好であった。

しかし、ここまで書いておいてこんな事を言うのも考え方なのだが、このプロジェクトの実行は、プレス5をよっぽどやり尽くし、これしかやる事がないという人でない限りお薦めしない。ここまで読んでいただいた方なら勘付いているかもしれないが、まさにルーチンワークにしかならないのである。共同体の楽しみである施設の運営をやっていられないのはもちろん、ストーリーに入り込むのに大事なイベントシーンは全てスキップ、ただ目の前の敵をなぎ倒しささと走り去るのみ、である。RPGにおいてストーリーに入り込めないプレイというはある意味苦行である。

それでもプレス5における自分の限界に挑むという目的であれば、このプロジェクトが最適であろう。達成するにはシステムの全ての面に対し、高いレベルで習熟していかなければならない。それは同時にゲームを深くやり込んでいるという証でもある。少なくともプレス5のプレイヤーに対しては、このプロジェクトを達成した事を堂々と自慢しても良いものだと思うのだが、いかがだろうか。また、このプロジェクトが達成できれば、これで学んだ事柄を応用して回復アイテム未使用でファーストプレイクリア、というちょっと目先を変えたやり込みも比較的簡単にできるだろう<sup>1</sup>。

しかし、今回の論文を編集していく思ったのは、制作側もこのプロジェクトの類のやり込みは想定していく、達成できるように答えを1通りだけ用意したのであろうということである。むしろ達成できるように後からシステムを変更したのかもしれないときえ思える。

まず、D値査定条件と今回のプレイ内容・理論的限界を照らし合わせて考えると、どう見積もってもゴールドEXPがアイテム研究所2つ目の成果という点がおかしい。通常ならもう少し価値の低いアイテムを間に挟み、3~4アイテム目くらいで出してもおかしくないほどの価値を、ゴールドEXPというアイテムは持っている。実際、3アイテム目はぬいぐるみというどうでもいいアイテムである。敢えて2アイテム目にゴールドEXPを持ってきた事、さらに最初からアイテムが研究できてしまう事は、ミニゲームという位置づけからすれば過剰サービスなのである。そもそも、仕事の研究が終わった後にアイテムの研究を行なうことを想定しているなら、最初からアイテム研究ができるようにする必要はない。

そして獲得経験値に限界が存在することがこの不審さを確信に変える。もしゴールドEXPが研究所の3番目のアイテム目になっていたら、プロジェクト達成はほぼ確実に不可能である。ゴールドEXPの集まりが遅く、明ら

<sup>1</sup>著者は一応達成済みである。

かに経験値が不足するからである。それほど微妙な位置付けにあるのだ。もし制作側がファーストプレイ 1/4 達成モデルを用意していたのなら、きっとこのプロジェクトの内容とほぼ一致するはずである。そう言い切ってしまうほど、答えははっきりしているのである。

## あとがき

今回の論文を書く際に一番気にかけていた事は、こんながっちがちの文体でお堅く長々と書かれたこの論文をどれだけの人が最後まで読んでくれるか、という致命的な問題（爆）でした。それはともかく、ここまで読んで下さった方には感謝の言葉もありません。おつきあいいただき、ありがとうございました。またどこかでお会いでいる機会があれば幸いです。

…しかしながらコピ一誌無料配付ものなのに 58 ページもあったんだろう…（苦笑）さすがにこれだけの印刷をするのは、16 部とは言え疲れました。プロジェクト達成が大体イベント 1 週間前の **9 月 28 日** くらい。そこから編集を始め、文章編集が終わったのがドラグニール謝肉祭当日である **10 月 5 日の午前 3 時 30 分**。これだけでも徹夜なのですが、もちろん文章を書き上げただけではダメなのでプリントもしなければならず、そこから更に **3 時間**。実は文章を書いている途中もプリントは出来上がった部分からバックグラウンドでさせていましたが、それでも終了が午前 6 時、その日に放映していた割れ目でポン！よりも遅かった（爆）文章編集行程をテキストエディタで行ない、最終流し込みだけワープロソフトに行なうという方式を取っていましたら確実に落としていました。最大の敵はインクジェットプリンタのプリントの遅さだったというオチ（＾＾;;

とはいっても、初のブレスオンリーイベントということで絶対に発表したかった代物なので、出来上がった時の思いは格別でした。まあ、会場で最終綴じ込みを行なうというコピ一誌ならではの作業も体験することになってしまったんですけどね（＾＾;;

…とりあえず、もう二度とこういうことをやるチャンスはないんだろうなあ… ブレス 6 が出ない限り。

2003.10.5 AM3:30 (笑) 自宅の iMac にて記す  
2003.10.30 再編集時に文章追加改定  
つか C

# すべての「リュウ=1/8192」へ捧ぐ

Lindwurm

プレス5が2002年の11月（←今思うとけっこう昔だな、と懐かしんでみたり）に発売されて半年ほど経ったころ、「1周目でD値1/4を達成した」という話がネット上で少し話題になっていました。その頃、自分は人よりやや遅れてD値1/4を達成したのですが、ちょっとした事情から自分の中では「自己顕示欲の強い誰かのホラじやないか」という（いま思えばえらく失礼な）考えを持っていました。

しかし、所縁あって論文の謝肉祭配布版を入手することができ、その内容の多さに加えて月並みなプレイでは気づかない様々な要素を知れば不可能ではないと知った時、プレス5に隠されたもう一つの側面に驚かされた気がしました。ついでに、イベント当日に最終工程を行うという良い経験（おおっと）もできましたし。さらに、その後Web版がアップされた際にPDF版の作成予定があることを知り、「これはもう、16部で済ますような物ではないだろう」という思いが持ち上がりました。自分にとっては、失いかけて物を取り戻す良い機会であったと思います。再編集を買って出た自分のオファーに快諾してくださったつかCさんに、衷心より感謝申し上げます。

さて、このレポートは、第7章を除いてもA4版で46ページという、まさに論文と呼ぶにふさわしい分量を持っています。はつきり言って、大学生が書く卒業論文に匹敵します。物がゲームだけに硬い文章はどうか、という話はあるかと思いますが、たまにはこういう大真面目に語る攻略があつても良い、と私は思います。First Quarter（私は初回1/4プレイをこう呼んでいます）に必要な特殊なプレイを除くと、実は普通にD-Ratio1/4を獲得するのと変わらないプレイでありますし、ココン・ホレの階層別攻略法に至っては攻略本以上の有益な資料と呼べるかもしれません。その意味では、初回プレイで1/4を目指すときだけでなく、普通にD値1/4やココン・ホレ制覇を目標にする場合でも十分参考になるでしょう。写真などを含めるとしたらまさに一冊の本になりますし、そうでなくても製本して有料配布してもよいほどの内容を持っています。それを無料で公開することに踏み切ったつかCさんの懐の深さには、敬服するより他ありません。

また、この論文はやりこみの本質が単なるゲーマーの道楽ではなく、一種のパズルであることも示唆しています。とはいって、ここ数年行われているやりこみというのは、文字通りの苦行と言うべき条件を課して行われるものが多いようです。中にはほとんどゲームを真っ向から否定しているような条件設定も見られますし、そんなニヒルなことをやって果たして本当に達成感があるのか、と穿った見方をしてしまうのは野暮でしょうか。その点、プレス5における「1周目でD値1/4を達成する」というやりこみは、用意されたシステムの可能性を最大限に引き出さないと達成できないという、苦行というよりは真にゲーマーとしての気概に訴える試練ではないか、と思えます。そこらへんにいるユーザーの一人としては、こういうパズル的な要素を持ったやりこみの甲斐があるゲームをもっと見てみたいと思うのですが、みなさんはどうでしょうか。

設定資料集によれば、1/8192というD-Ratioは平民クラスのわりとありふれた値ということであり、その意味ではDragon Quarterでのリュウは現実世界の我々と大して変わらない存在であると言えましょう。1/4とは言わずとも1/64たる素質は誰でも持ちえるものだと思います。しかし、その素質も意志が無ければ発揮されまい、というのがこのゲームに込められたメッセージ性ではないでしょうか。

これをアナロジーでFirst Quarterに置き換えてみれば、この企画は誰もが達成可能です。実際につかCさんがこのように攻略モデルを提示したわけですし、実現可能性はより増したと言えるでしょう。しかし、問題はそのような蓋然性ではなく、First Quarterに挑む意志があるかどうかという気概の問題です。どんな理由があろうとも、周りで眺めているだけでは達成など望むべくもないでしょう。

最後は説教くさくなってしまいましたが、またこのような機会があればぜひ参加したいと思います。では。

2004年1月16日 自宅にて  
2004年2月6日 大学研究室にて加筆修正