

# FF8 RTA チャート

文責：root3

## ルール

本 RTA チャートは、2013/9/20 より実施された「FINAL FANTASY 14 作連続 RTA」にて使用したチャートである。

- ・ソフトは PS 版、ハードは PS2(SCPH-90000)を使用する。
- ・PS2 の電源を ON にした瞬間を開始とし、「THE END」の表示時の音楽が終わった瞬間を終了とする。
- ・PS2 本体のディスク読み込み速度は高速にする。
- ・以下の技は禁止とする。

「マルチジャンクション」

…2 箇所以上に同じ魔法をジャンクションする技。

「ポケットステーション使用」

…ポケットステーションを使用する行為。

「PS2 の蓋を開ける」

…ディスク交換時以外に PS2 の蓋を開ける行為。

「所持金 MAX バグ」

…チョコボの森で 1000 ギルを要求された時に所持金が 1000 ギル未満だと所持金が MAX になる技。

「リノアカット」

…森のフクロウのアジトでリノアと出会うシーンをカットする技。

## 基本戦略

### RTA の方針

FF8 はパーティの平均レベルによって敵のレベルが決定するため、出来るだけ通常戦闘を避けて進めていく。レベルアップによるステータス上昇量はジャンクションによるステータス上昇量に比べ遥かに低い。低レベルに抑える事によるデメリットは無い。

G.F.のアビリティは魔法をジャンクションするための「HPJ」「力J」「魔力J」「早さJ」、それらに対応する「〇〇+20%」「〇〇+40%」等に加えて、以下のアビリティを取得する。

- ・カード変化（ケツアクワトル）…強力な魔法やアイテムの精製手段。
- ・冷氣魔法精製（シヴァ）…序盤に強力な魔法が揃わない際の精製手段。
- ・おうえん（シヴァ）…一部ボス戦でダメージを上げるために取得する。
- ・生命魔法精製（セイレーン）…手軽に最大 HP を上げられる「ケアルガ」の精製手段。
- ・道具精製（セイレーン）…主に魔法精製用アイテムの精製手段。

- ・ あんこく (ディアボロス) …中盤～終盤での強力な攻撃手段。
- ・ エンカウント半減、エンカウントなし (ディアボロス) …エンカウントによるタイムロス削減。
- ・ 時空魔法精製 (ディアボロス) …ジャンクションすると強力な「トリプル」等の精製手段。
- ・ さきがけ (パンデモニウム) …確実に先手を取ることで安全かつ確実に撃破できるようにする。

「トリプル」を序盤から入手するために「キスティスカード」を入手し、それをカード変換して「ソウルオブサマサ」を精製する。「キスティスカード」を入手するためにはトゥリープ FC 会員にカード勝負で勝たなければならない。強敵ではあるもののほとんど勝てないというわけでもなく、また相手も「キスティスカード」を使いやすい点を考慮すると、有用な選択であると言える。また、「ゼルカード」をカード変換する事で入手できる「パワーリスト」を使用することで、G.F.に「力+60%」を習得させることが出来る。「ゼルカード」を持つゼルの母はそれほど強くないものの、なかなか「ゼルカード」を使用してくれず、タイムが安定しない可能性が高い。そこで本戦略では「ゼルカード」は利用していない。

物語上入手必須な G.F.は「イフリート」のみであるが、それ以外にも上記のアビリティを取得するのに必要な「ケツァクワトル」「シヴァ」「セイレーン」「ディアボロス」「パンデモニウム」や、「HPJ」を持つ「ブラザーズ」「カーバンクル」、アイテムで「HPJ」を習得させる用の「リヴァイアサン」「アレクサンダー」を入手する。これらの大部分は敵からドロワーするだけで入手出来るためほとんどタイムロスにはならない(「ブラザーズ」のみやや回り道になる)。

以上の戦略に従うと大抵の敵は速攻で倒せるため、難所はほとんど無いが、準備が整うまでは油断は出来ない。

## 個別役割

### キャラクター

#### スコール

序盤から中盤におけるアタッカー。一部の区間を除いて常にパーティメンバーにいるため必然的に使用機会は多くなる。特殊技の連続剣は短時間でそこそこのダメージを出せるため、HP がそれほど高くない相手に対しては有効である。また G.F.ディアボロスの「あんこく」は通常攻撃の 3 倍の威力を持つが、スコールのガンブレードはトリガーを引くとダメージを 1.5 倍に出来るため、容易に 4.5 倍のダメージが出せる。

#### リノア

終盤のアタッカー。Disc3 終盤で特殊技のヴァリーを習得すると、安定して 20000 強のダメージを与えることが出来る。ただし一回の動作にかなりの時間がかかるため、RTA としてはあまり使いたくない。基本的に終盤しか使わないが、特殊技のアンジェロキャノンに敵全体に大ダメージを与えられるため、一部の敵に使用している。

#### ゼル

序盤から中盤におけるアタッカー。特殊技のデュエルは、1 ターンで大ダメージを与えられる一方で 1

回の発動時間が長いため、場所を選ぶ。まだ強力な魔法をジャンクション出来ないうちは1ターンで倒す方法として重宝する。

#### セルフイ

本チャートでは積極的に使用していない。特殊技のスロットは何が出るか完全に不安定であるため、他の特殊技に比べると見劣りする。とはいうものの強制加入区間はあるため、それらの区間での小さな役割はある。

#### キスティス

最序盤では必須メンバーなので、主に Disc1 でのアタッカーとなる。といっても固有の役割があるわけではない。中盤以降は魔法消去対策のダミー魔法を集める役割があるが、このキャラである必要性はない。

#### アーヴァイン

中盤から終盤におけるアタッカー。特殊技のショットは、適当な弾丸を用いることで他の特殊技よりも短時間で適切なダメージを与えられる。例えば散弾を使えば HP の低い雑魚敵を簡単に倒せるし、徹甲弾を使えば体力の高い相手にも 8000 ものダメージを与えられる。スコールの連続剣やあんこくで倒しきれなくなる頃にアタッカーをこちらにシフトする。

## G.F.

#### ケツァクワートル

習得アビリティ：カード→カード変化→HPJ

「カード変化」はこの RTA チャートにおける必須アビリティで、これがないとトリプルや徹甲弾などのキープパーツを精製できないため、非常に重要な G.F.である。ただしジャンクション面では「HPJ」を持つものの他に必要な物は無いため、中盤以降は徐々に姿を消していく。

#### シヴァ

習得アビリティ：冷気魔法精製→おうえん→力J

習得するアビリティはすべて中盤までの繋ぎである。「冷気魔法精製」はウォータやブリザガの精製、「おうえん」は序盤のボス対策、「力J」は G.F.ブラザーズが習得するまでの繋ぎである。中盤以降はあまりジャンクションしない。

#### イフリート

習得アビリティ：力+20%→HPJ→力+40%→弾薬精製

最重要 G.F.。ゼルカードを入手しないため、力を底上げできる「力+〇〇」をジャンクションする方法は限られてくる。よってこの G.F.が持つ「力+20%」と「力+40%」はとても貴重。また、「弾薬精製」も破壊弾と徹甲弾を精製するために重要なアビリティであるが、Lv10 にならないと習得できない。考えなしに G.F.をジャンクションしているとまず Lv10 にならないため、経験値が入る戦闘では G.F.イフ리트のみをジャンクションしているキャラを用意する(G.F.の経験値はジャンクションしている G.F.で等分される)。

#### セイレーン

習得アビリティ：生命魔法精製→道具精製→魔力+20%→魔力+40%、HPJ (HP の書)

「生命魔法精製」は HPJ で高い効果を持つケアルガの精製に必須。「道具精製」も魔法やアイテムの精

製の土台として必要である。魔力+〇〇系はこの G.F.以外にも持つが、取得 AP と他の必須アビリティの関係上この G.F.が適任。

#### ブラザーズ

習得アビリティ：力 J→HP+40%→HP+80%、早さ J（早さの書）

「HP+80%」を持つ G.F.はこの G.F.だけである。これをジャンクションするとラスボスのショックウェーブパルサーにも余裕で耐えられる。必須ではないが、あると安定する。

#### ディアボロス

習得アビリティ：エンカウント半減→時空魔法精製→エンカウントなし→あんこく

「エンカウント半減」「エンカウントなし」は言うまでもなく必須。「時空魔法精製」も、キーパーツのトリプルを精製するのに必要なので必須。「あんこく」は必須とまでは言わないものの強力な攻撃手段。総じてとても重要な G.F.である。

#### カーバンクル

習得アビリティ：HPJ→HP+20%→HP+40%

G.F.ブラザーズの次に HP を底上げできる G.F.。「HP+40%」まででも、シェルストーンなどを利用すればショックウェーブパルサーに対抗できる。安全な HP で特殊技を使うという点でも HP+〇〇は重要。

#### リヴァイアサン

習得アビリティ：HPJ（HP の書）

ラスボス対策。予期せぬメンバーが選出されてもいように HPJ を覚えさせておく。

#### パンデモニウム

習得：さきがけ→早さ J、アビリティ×4（ロゼッタ石）

「さきがけ」があると、1 ターンで倒せる相手はとても安定して倒すことが出来る。また貴重な「早さ J」持ちであるため、終盤では積極的に活用していく。

#### ケルベロス

習得：早さ J→早さ+20%

G.F.パンデモニウムと同様、貴重な「早さ J」を習得する。またギリギリで「早さ+20%」を習得出来るため心強い。

#### アレクサンダー

習得アビリティ：HPJ（HP の書）

役割はリヴァイアサンと同じ。

## チャートの読み方

△は主にイベントの進行を、○は主にマップ上での行動を、●は主にメニュー画面での行動を示している。特殊な行動については☆で示している。○と●に関しては以下の略記を用いる。

○回収…マップ上にあるアイテムを回収する。『○回収：（回収するアイテム）』の様に記述する。

○購入…ショップでアイテムを購入する。『○購入：（アイテム）×（個数）』の様に記述する。

○売却…ショップでアイテムを売却する。『○売却：(売却するアイテム) × (個数)』の様に記述する。

○ドロー…ドローポイントから魔法を回収する。『○ドロー：(ドローする魔法) → (ドローするキャラクター)』の様に記述する。

●ジャンクション…魔法、G.F.、アビリティのジャンクションを行う。『●ジャンクション：(ジャンクションするキャラクター)：(G.F.) / (魔法) / (コマンドアビリティ) / (その他のアビリティ)』の様に記述する。

※「HPを減らす」と表記する事があるが、これはケアルガ等のHPにジャンクションしてある魔法を一旦外し、最大HPを下げてから再度ジャンクションする事である。主に特殊技を発動させるために用いる。

※(G.F.)において「(外)ケツアクウァトル」の様に記述する事があるが、これは対応するG.F.を外すという事である。

※(魔法)において「最強たたかう」「最強まほう」「最強ぼうぎょ」と記述する事があるが、これは「さいきょう」コマンドによって自動でジャンクションする事を表している。

※(コマンドアビリティ)(その他のアビリティ)において「ドロー→まほう」の様に記述する事があるが、これは左側のアビリティを右側のアビリティへ置き換えることを表す。

●まほう…魔法の受け渡し等を行う。『●まほう：(受け取るキャラクター) ← (渡すキャラクター)：(渡す魔法)』の様に記述する。

※受け取るキャラクターが先に書かれているのは、実際の操作ではこちらを先に選択するからである。

●アイテム…アイテムを使用する。『●アイテム：(使用するアイテム) → (使用する対象)』の様に記述する。

●G.F.…G.F.が習得するアビリティを選択する。『●G.F.：(G.F.)：(覚えるアビリティ)』の様に記述する。

●アビリティ…G.F.が習得しているアビリティを使用する。『●アビリティ：(使用するアビリティ)』の様に記述する。

※(使用するアビリティ)において、実際にはこの後に具体的にどのように使用するかが記述される。それらの読み方はアビリティ毎に異なるのでここには載せないが、おそらく意味がわからないという事は無いはずである。

●いれかえ…パーティメンバーを入れ替える。『●いれかえ：(一番上)、(真ん中)、(一番下)』の様に記述する。

●コンフィグ…コンフィグを変更する。特に決まった略記は無く、その都度詳細に記述する。

なお、△については略記を用いず具体的に内容を記述する。

# RTA チャート

## 1. Disc1 序盤（オープニング～SeeD 就任）

### 戦略概要

「カード変化」「冷気魔法精製」「生命魔法精製」等に必要な G.F.ケツアクワートル、G.F.シヴァ、G.F.セイレーンを入手する（G.F.イフリートの入手はシナリオ上必須である）。このパートの最後に戦うグラナルド達から魔導石 16 個が手に入り、これらからガ系魔法を精製する事で力が大幅に上昇する。このパートではそれまでの繋ぎとして浜辺にいるフォカロールを倒しサカナのヒレを集めウォータを精製する。なお、雑魚戦ではイフリートに経験値を集めるためにイフリートをジャンクションする場合は必ずイフリートのみをジャンクションしている状態にする。

主なボスはイフリート、ビッグス（1 回目）+ウェッジ（1 回目）、エルヴィオレ、グラナルド+ラルド×3 である。これらのボスは連続剣やデュエルなどの特殊技を使って対処する。

### チャート

（バラムガーデン）

☆OP 中に連射コントローラーの連射設定を□ボタンに設定する。以降、会話は基本的に全て□連打で進めるが、選択肢がある部分のみ注意する。

保健室で目が覚める。

△スコールの名前を「ス」にして決定（便宜上以降も「スコール」と表記している）。

△保健室前の廊下を下に進む。教室に到着する。

●コンフィグ：メッセージ、バトルスピード、バトルメッセージ、アナログ入力速度を最速に設定する。

○回収：G.F.ケツアクワートル、G.F.シヴァ（学習用パネル）

△2 階教室でキスティスと話す。

△2 階廊下に出て、女子学生（セルフイ）と話す。最初の選択肢は「大丈夫か？」（一番上）2 番目の選択肢は「そんなヒマはない」（一番下）を選ぶ。

○回収：カード 7 枚（2 階廊下の男）

△エレベーターで 1 階ホールに降りて、案内板を調べて正門へ移動する（1 回↑を押すと正門を選択できる）。

△正門でキスティスと話す。キスティスが加入する。

●ジャンクション：キスティス：ケツアクワートル//ドロー、アイテム、まほう/

：スコール：シヴァ//G.F.、ドロー、アイテム/

●G.F.：ケツアクワートル：カード

：シヴァ：冷気魔法精製

△外に出る。

(フィールド)

△炎の洞窟へ向かう。敵はすべて逃げる。

(炎の洞窟)

△ガーデン教師と話す。選択肢は「10分」(一番上)を選ぶ。

△洞窟内に入る。

☆ここで2APを稼ぎつつ、キスティスがサンダーを10個以上ドロウする。レッドマウス(一番上の選択肢)とブエル(上から2番目の選択肢)がサンダーを持つ。その間にスコールは自分を攻撃してHPを減らす(出現率の高いレッドマウスであればキスティスの攻撃1回で倒せる)。

△最深部へ行き、イフリースを倒す。

### イフリース

スコールのHPを170以下まで減らした後、連続剣で攻撃する。スコールが倒れたらフェニックスの尾で復活させる。

●ジャンクション：キスティス：(外)ケツアクワートル、イフリース///  
：スコール：ケツアクワートル///

●G.F.：イフリース：力+20%

△洞窟を出る。出る時は右側のガーデン教師に話しかける(SeeD就任後の判断力のポイントが100になる)。  
△外に出る。

(フィールド)

☆近くの海岸に行きフォカロール×2を倒す。APを18集め、サカナのヒレが5個以上集まったら終わる。

### フォカロール×2

まずキスティスがサンダーをそれぞれに1回ずつ使用し、地上に出す。1回目のサンダーを選択した直後にスコールがG.F.ケツアクワートルを使用すると、ちょうど2回目のサンダーを使った後にG.F.が発動し、まとめて倒せる。

△バラムガーデンへ入る。

(バラムガーデン)

△1階ホールの案内板を調べ学生寮へ移動する。

△自室のベッドを調べ、「着替えるか」を選択する。

△学生寮前の廊下を下へ進む。場面が変わるとイベントが進む。

△シドの話が終わったら下へ移動する。再びイベントが進む。

(車内)

△イベントを進める。

△車でバラムへ入る。車等の乗り物は基本的に右スティックで操作すると良い。

(バラム)

△港で車から降りたら船へ向かう。

(船内)

△作戦の説明を聞く。最初の選択肢では「何もしない」(一番下)、次の選択肢では「…了解」(一番上)を選ぶ。

△船の外に出る。イベントが進む。

(ドール)

ルプタンビーチに降りる。ゼルとサイファーが加入する。

●アビリティ：冷気魔法精製：サカナのヒレ→ゼル(ウォータ×20)×5

●G.F.：ケツァクワトル：カード変化

：シヴァ：おうえん

●ジャンクション：キスティス：すべて外す

：ゼル：イフリート/最強たたかう/ドロー、まほう、アイテム/

：スコール：//G.F.→まほう/

△左へ進み階段を登る。ガルバディア兵×2を倒す。スコールとサイファーが同じ方を狙う。

△真っ直ぐ進む。ガルバディア兵×2を倒す。上と同様。

△中央広場に出る。ガルバディア兵を倒す。ゼルは自分を攻撃し、スコールとサイファーが倒す。

△広場の奥の車に近づく。ガルバディア兵を倒す。上と同様。

△サイファーと話す。

△サイファーの周りを歩いているとイベントが進む。

△サイファーが山間部へ行ったらついていき、画面が切り替わったらすぐに戻る。

○ドロー：サイレス→スコール(中央広場右下)

△山間部へ進む。

☆雑魚戦闘中にゼルのHPを調節し、スコールがゼルにサイレスを使う。戦闘は逃げる。

●アイテム：ポーション→スコール(HP200以下の場合のみ)

△道なりに進み、ヘッジヴァイパーを倒す。



### ヘッジヴァイパー

ゼルのデュエルで倒す（ラッシュパンチとヘッドショックの繰り返し）。相手の HP が 1300 程度であることに注意して攻撃回数を調節する。ゼルの HP が 130 以下になったらポーションで回復する。

△電波塔前の崖に行く。サイファーが離脱する。

△崖に近づき「そのつもりだ」を選択し、飛び降りる。

△セルフイに近づく。セルフイが加入する。

●ジャンクション：スコール：（外）ケツアクワートル///

：セルフイ：ケツアクワートル//ドロー、まほう、アイテム/

●G.F.：シヴァ：力J

●アイテム：ポーション→スコール（HP200 以下の場合のみ）

△電波塔内に入る。

○ドロー：ブライン→スコール

△エレベーターで2階に行く。

△イベントを進め、ビッグス（1回目）+ウェッジ（1回目）、エルヴィオレを倒す。

### ビッグス（1回目）

ゼルのデュエルで倒す（ラッシュパンチとヘッドショックの繰り返し）。相手の HP が 700 程度であることに注意して攻撃回数を調節する。この間にスコールがゼルにブラインを使用する（特殊技を出しやすくするため）。

### ウェッジ（1回目）

ビッグスを倒すと登場する。ゼルのデュエルで倒す（ラッシュパンチとヘッドショックの繰り返し）。相手の HP が 600 程度であることに注意して攻撃回数を調節する。ビッグスを倒しても進むが、AP とコテージが手に入らないので必ずウェッジを倒す。

### エルヴィオレ

ウェッジを倒すと登場する。登場している間にセルフイがセイレーンをドローする。確実にドローした事を確認した後、ゼルのデュエルで倒す（最初のうちはヘッドショック→メテオストライク（↓○↑○）→かかと落とし→ヘッドショックを繰り返すと良い。メテオストライクのダメージから残りの HP を推測し（与えたダメージの3倍）、途中でラッシュパンチとヘッドショックの繰り返しに切り替える）。相手の HP が 3300 程度であることに注意して攻撃回数を調節する。

△エレベーターで1階に降りる。

△電波塔の外に出る。X-ATM092 と戦う。

**X-ATM092**

倒すことは不可能なので、ダウンさせてから逃げる。まずゼルのデュエルで 1200 程度のダメージを与えるとダウンして自己修復機能を使用するので、その間に逃げる。

△来た道に戻る。山間部の坂道では歩く。橋の場面では、X-ATM092 が右へ飛んだ事を確認したら左へ戻り、左へ飛んだ事を確認したら右へ進む。

△バブに駆け込んで X-ATM092 をやり過ごす。その後船へ向かう。

(バラム)

△イベント後町の外へ出る。

(フィールド)

△バラムガーデンへ戻る。道路にそって戻る。

(バラムガーデン)

△1 階ホールに行く。イベントが進む。

△1 階ホールから右の廊下へ行き、サイファーと話す。

△エレベーターで 2 階に行き、教室前の廊下へ行く。

●G.F.：セイレーン：生命魔法精製

●まほう：スコール←ゼル：すべて

●ジャンクション：ゼル：すべて外す

：セルフイ：すべて外す

：スコール：(外) シヴァ、イフリート/最強たたかう//

：キスティス：ケツアクウァトル、シヴァ、セイレーン//G.F.、ドロー、アイテム/

△少し歩いているとイベントが進む。

△シドの話が終わったら下へ移動する。エレベーターで 2 階に降りる。

△2 階教室前の廊下に行くとイベントが進む。

△自室のベッドを調べ「着替えるか」(一番下)を選択する。

△セルフイと話す。イベントが進む。

△キスティスの話が終わったら上へ移動する。

△自室のベッドを調べ「着替えるか」(一番下)を選択する。

△訓練施設前の廊下へ行く。キスティスが加入する。

(バラムガーデン訓練施設)

☆途中のエンカウントでスコールの HP を 200 以下まで減らしておく。

△左の方から秘密の場所へ向かう。イベントが進む。

△来た道に戻る。入り口でグラナルド+ラルド×3を倒す。

**グラナルド+ラルド×3**

スクールで連続剣でグラナルドを攻撃し、その間にキスティスはG.F.シヴァを使用して攻撃する。G.F.シヴァではおうえんを利用しダメージを上げる。150以上あれば高確率で一掃出来るため、無理に稼がずに様子を見つつ□ボタンを連打する。

△訓練施設を出る。

△学生寮に行き、自室に入る。

## 2. Disc1 中盤 (SeeD 初任務～ティンバー脱出)

### 戦略概要

「エンカウント半減 (なし)」「時空魔法精製」等の重要アビリティを多く持つ G.F.ディアボロスを真っ先に入手する。トリプル精製のためのキスティスカードもここで入手する。

バラムを出発する際に今後用いる回復アイテムを、ティンバーのペットショップでアイテムの書を購入する。バラムでは後に仲間になるアーヴァインのショットに必要な散弾も購入する。アイテムの書は道具精製によって魔導石 10 個にする事が出来るため、ブリザガやケアルガを大量に精製することが出来る。

主なボスはディアボロス、デリンク偽大統領、ナムタル・ウトクである。ディアボロスは多少危険な相手であるため直前にセーブをしておく。デリンク偽大統領とナムタル・ウトクは苦戦せずに倒せる。

### チャート

(バラムガーデン)

自室で目を覚ます。

△図書館へ行く。

○回収：オカルトファン I (本棚)

△カードリーダー前に行く。イベントが進む。

○回収：魔法のランプ (シドと話す)

△1 階ホールへ戻る。

●アビリティ：冷気魔法精製：魔導石→セルフイ (ブリザガ×5) ×16

●G.F.：イフリート：HPJ

●ジャンクション：キスティス：すべて外す

：ゼル：セイレーン//アイテム/

：スコール：///力+20%

：セルフイ：ケツアクウァトル、シヴァ/最強たたかう/ドロー、アイテム、まほう/

☆SeeD 昇格試験を受ける。正答は次のページ。スコールのレベルまで受けられるのでギリギリまで受ける。

●セーブ

●アイテム：魔法のランプ (ディアボロスと戦闘)

#### ディアボロス

セルフイがグラビデをドローし、それを使用する。スコールは自身の HP を減らして連続剣で攻撃する。ゼルは魔力が低くドローが失敗しやすいため、回復に徹する。グラビジャの後に通常攻撃が来ると死ぬ確率が高い。スコール+1 人が倒れたらリセット。

SeeD 昇格試験正答(レベル 10 まで)

	Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	Lv8	Lv9	Lv10
Q1	○	○	×	×	×	○	○	×	×	○
Q2	×	×	×	○	×	×	○	○	○	×
Q3	○	○	○	○	×	○	○	×	×	×
Q4	○	○	×	○	○	○	○	×	×	×
Q5	○	○	○	×	○	×	○	○	×	×
Q6	×	×	○	×	×	×	○	○	×	×
Q7	×	○	○	○	×	○	×	×	×	×
Q8	○	○	×	○	○	○	○	×	×	×
Q9	×	×	○	×	○	×	○	○	○	○
Q10	×	×	×	×	○	○	×	×	○	×

●ジャンクション：ゼル：ディアボロス///

●アイテム：ポーション→ゼル、セルフイ (HP300 以上になるまで)

●G.F.：セイレーン：道具精製

：ディアボロス：エンカウント半減

●セーブ

△1 階ホールの案内板を調べて学生食堂へ移動する。

○回収：キスティスカード (トゥリープ FC 会員、右側のテーブルの奥でダレてるヤツ。カードゲームで勝つ必要がある)

☆カードゲームで勝つためには以下の点に注意すれば良い。

- ・最初の使用カードはフンゴオンゴ、レッドマウス、ケダチク、イフリート、ディアボロス。
- ・先攻にしる後攻にしる、まず隅から埋めていくこと。その際まずはフンゴオンゴやレッドマウスの様に 2 辺が極端に弱いカードを、弱い辺を出すようにして置く。すると相手はほぼ必ずそのカードを取ってくるため、2 手目でもう一度そのカードを取る (隅に置いたカードをひっくり返すチャンスは 2 回しか無いことに注目する。あえて弱い辺を出しておけば取り返しやすくなる)。
- ・イフリートやディアボロス等の強いカードは、相手にこれらをひっくり返す手段がない場面で出すと効果的。逆にひっくり返す手段がある場面で出してしまうと、逆に取られたこれらのカードを取り返せなくなる。
- ・1 枚でも多くひっくり返せていれば勝てるので、無理に特攻しない。基本的に 1 枚取ったら守りの姿勢を貫く。
- ・勝っても相手がキスティスカードを持っていない可能性があるが、その際は適当に強いカードを選択すれば良い。次の試合以降にそれを使う。特にトンベリ or トンベリキングがあればそれを選択する。
- ・もし負けてしまったらディアボロスを取られてしまうのでリセット。

△1 階ホールの案内板を調べて正門へ移動し、外に出る。

(フィールド)

△バラムへ入る。移動する際は道路の上を歩くと良い。

(バラム)

△駅のホームへ向かう。

○売却：オカルトファンI、Gリターナー× (全部)

○購入：ポーション×21、ハイポーション×21、フェニックスの尾×21、散弾×31

△駅のホームに入ろうとする。駅員からチケットを買う。

△電車に乗る。

(バラムーティンバー間電車)

△イベント後、SeeD専用キャビンに入る。ラグナ編へ移行する。

(ティンバーの森 (ラグナ編) )

△適当に AP を稼ぎながら道なりに進む。

☆APの稼ぎ方は以下の通り。なお、回数が足りなくてもそのまま森を出て良い。

- ・敵が1体→ラグナの通常攻撃で1回だけ倒す。
- ・敵が3体→ラグナのデスペラードで3回倒す。

それ以外→逃げる。

△軍用車に乗る。

(デリンクシティ (ラグナ編) )

△ホテル (車を降りたら右の方へ行くとある) の地下に行く。

△店員と話す。選択肢は「ありがたい！」 (真ん中) を選ぶ。

△イベント後、ジュリアに近づく。

△イベント後、キロスに近づく。

△イベント後、ホテルの受付と話す。選択肢は「ジュリアの部屋は？」 (一番上) を選ぶ。

△ジュリアと話す。

△イベント後、ジュリアと話す。スクール編へ移行する。

(バラムーティンバー間電車)

イベントのみ。

(ティンバー)

△電車を降りたら階段を降りる。ワッツに話しかけらたら「まだフクロウはいますよ」 (一番下) を選ぶ。

△ワッツの後をついていき、アジト列車に乗る。

△奥の部屋へ行く。リノアの名前を「リ」にする（便宜上、以降も「リノア」と表記する）。

△リノアと話す。アンジェロの名前を決める（そのままが良い）。

△元の部屋に戻る。

△左の部屋へ入る。作戦の説明を聞く。パスワード入力練習は L1 を押して終了する。

△ワッツと話し、「OK だ」（一番下）を選ぶ。

☆大統領拉致作戦について

□連射設定は解除しておく。

- ・最初の列車への飛び移り…○を押し続けながら移動する。
- ・センサー列車…そのまま通過すれば良い。
- ・1 回目のパスワード入力…最初の選択肢は「もちろん、覚えている」を選ぶ。3 回中 2 回を入力したら一旦戻る。赤い兵士が窓の位置に来たら降りて残りの 1 回を入力する。
- ・2 回目のパスワード入力…最初の選択肢は「もちろん、覚えている」を選ぶ。5 回中 2 回を入力したら一旦戻る。赤い兵士が窓の位置に来たら降りて残りの 3 回を入力する。

※パスワード入力では稀に赤い兵士の動き出すタイミングが早いことがあるので、横の様子を確認しつつ臨機応変に動くこと。

●ジャンクション：ゼル：セイレーン、ディアボロス//アイテム/

：セルフイ：ケツアクウァトル、シヴァ/最強たたかう/アイテム/

●アイテム：ポーション→ゼル、セルフイ（HP が減っていれば）

△リノアと話し、「OK だ」（一番下）を選ぶ。

△デリンク偽大統領、ナムタル・ウトクを倒す。

#### デリンク偽大統領

スコール以外のどちらかの ATB ゲージを溜めた後、スコールの連続剣で倒す。

#### ナムタル・ウトク

ATB ゲージを溜めたキャラクターがフェニックスの尾を使用して倒す。

△イベント後、動けるようになったらリノアと話す。リノアが加入する。メンバー編成は「リノア、スコール、ゼル」。

△外に出てワッツと話し「OK だ」（一番下）を選択する。

△ティンバーのペットショップ（駅のホーム隣）へ行く。

●アビリティ：カード変化：イフリート→エレメントアタック×3

キスティス→ソウルオブサマサ×3

○売却：エレメントアタック×3

○購入：アイテムの書×9

☆ティンバーでのエンカウントでは、ディアボロスがエンカウント半減を習得していなければ AP を稼ぐ（ただしガルバディア兵×2 との必須戦闘があるので、目標 AP-2 程度であればすべて逃げて良い）。時空

魔法精製習得と同タイミングで道具精製も習得するため、その後以下の操作を行う。

<ここから>

●アビリティ：道具精製：アイテムの書（魔導石×10）×9

：冷気魔法精製：魔導石→スコール（ブリザガ×5）×20

：魔導石→キスティス（ブリザガ×5）×20

：魔導石→セルフイ（ブリザガ×5）×4

：生命魔法精製：テント→スコール（ケアルガ×10）×5

：コテージ→スコール（ケアルガ×20）×2

：魔導石→スコール（ケアルガ×5）×2

：魔導石→キスティス（ケアルガ×5）×20

：魔導石→セルフイ（ケアルガ×5）×20

●ジャンクション：スコール：/最強たたかう//

：ゼル：//エンカウント半減

●G.F.：ケツアクワートル：HPJ

：イフリート：力+40%

：セイレーン：魔力+20%

：ディアボロス：時空魔法精製

<ここまで>

△ティンバー・マニックス社の方へ行き、さらに右へ進み、階段を降りる。ガルバディア兵×2を倒す。

△バブに入り、酔っぱらいと話す。選択肢は「話しかける」（一番下）、「カードのことを正直に言う」（真ん中）の順に選ぶ。

△放送局の電光掲示板の前まで行く。選択肢は「ああ、言ってやる」（一番上）、「…フォローしとくか」（一番上）を選ぶ。

△放送局に入る。

△イベント後、左の部屋へ入る。

△イベント後、放送局を出て、リノアの後を追って民家に入る。

△2階へ上がった後、キスティスと2回話す。

△1階へ降りて民家を出ようとする。メンバー編成は「（任意）、スコール、ゼル」。

△民家から右の方へ行く。チケットを受け取る。

△道を引き返し、町の入口から外に出る。選択肢はすべて下を選ぶ。

（フィールド）

△線路に沿って学園東駅の方へ進み、森に入る。



### 3. Disc1 終盤 (セントラ発掘現場 (ラグナ編) ~Disc1 終了)

#### 戦略概要

ラグナ編のセントラ発掘現場では、これまでの AP 稼ぎに応じて稼ぎや最後の連続バトル回数を調節し、足並みをそろえる。

名も無き王の墓は主に AP のためにミノタウロス+セクレトを倒す。これによりディアボロスが早期に「時空魔法精製」を修得する他、「エンカウントなし」「あんこく」の習得も早くなる。G.F.ブラザーズは「HP+80%」を覚えるため、終盤の強力な攻撃を耐えるための準備ができる。名も無き王の墓でのドロポイントからのドロは、ラスボスの魔法消去対策である（ヴァリー対象外の魔法を所持しておくことで重要な魔法が消される確率を下げる）。

主なボスはミノタウロス+セクレト、シュメルケ、サイファー（1回目）、アイデア（1回目）である。この時期からトリプルを精製出来るようになるため、大抵のボスは迅速に撃破できる。

#### チャート

(セントラ発掘現場 (ラグナ編) )

☆ここでの行動は、これまでの AP 稼ぎに応じて次のようにする。

- ・時空魔法精製の獲得 AP が 2 (ティンバーの森で 10AP を稼いだ場合)  
雑魚からはすべて逃げ、途中のダイナマイトを赤のみ作動させる。
- ・時空魔法精製の獲得 AP が 0 (ティンバーのガルバディア兵×2 でエンカウント半減を習得した場合)  
雑魚を倒し、AP を 1 以上獲得する。ダイナマイトは作動させない。

●ジャンクション：キロス：/最強たたかう//

：ラグナ：HP を減らす

：ウォード：セイレーン、ディアボロス/最強たたかう/ドロ、まほう、アイテム/エン  
カウント半減

△道なりに進み、エスタ兵を倒す。

#### エスタ兵

ラグナやキロスの通常攻撃で倒す。

△さらにエスタ兵×3を倒す。

△右の方へ進み、しばらく道なりに進む。

△上記の法則にしたがってダイナマイトを作動させる。

△途中で溝にはまっている岩を動かす。

△奥の崖に行き、エスタ兵、エスタ兵・ターミネーターとの連続戦闘を行う。

**エスタ兵・ターミネーター**

ラグナやキロスの通常攻撃で倒す。

△イベントが進み、スコール編へ移行する。

(フィールド)

△ガルバディアガーデンに入る。

(ガルバディアガーデン)

△カードリーダー前まで行く。

△2階の応接室へ行く。

△ゼルと話す。キスティスが来る。

△4人全員と話す。

△テーブルの入口側をウロウロしているイベントが進む。

△1階へ降りると雷神と風神がやってくる。

△1階ホールでアナウンスが流れるので、その後カードリーダー前へ行く。

△カードリーダー前でキスティスと話す。

△正門へ行き、リノアと話す。

△イベントが進む。アーヴァインが加入する。選択肢は「(気に入らないな)」(一番下)を選び、編成は「アーヴァイン、スコール、キスティス」。

●まほう：アーヴァイン←セルフイ：全部

●ジャンクション：セルフイ：すべて外す

：アーヴァイン：ケツアクワトル、シヴァ/最強たたかう/アイテム/

●アイテム：ハイポーション→キスティス

△ガルバディアガーデンを出る。

(フィールド)

△ガルバディアガーデン駅へ行く。

(ガルバディアガーデン駅)

△電車に乗る。

(ガルバディアガーデンーデリングシティ間電車)

△電車を降りようとする。

△前の車両へ行き、すぐに戻る。イベントが進む。

(デリングシティ)

△ホームから出て、キスティスと話す。

△左の方へ行き、カーウェイ邸まで行く。

△カーウェイ邸前にいる兵士と話し、「町の外に連れて行ってもらう」(一番下?)を選ぶ。

△レンタカーを借りる。

(フィールド)

△レンタカーで名も無き王の墓の近くまで行き、降りる。

△名も無き王の墓に入る。

(名も無き王の墓)

○ドロウ：プロテス→キスティス

△墓の内部へ入る。

△入り口からすぐのところにある出席番号を覚える(メモをしておくこと)。

△十字路から右の方へ進み(十字路はすべて右へ曲がる)、セクレトを倒す。

### セクレト

スコールの連続剣で倒す。

●G.F.：ディアボロス：エンカウントなし

●アビリティ：時空魔法精製：ソウルオブサマサ→スコール(トリプル 60)

：ソウルオブサマサ→アーヴァイン(トリプル 60)

：ソウルオブサマサ→ゼル(トリプル 60)

●まほう：アーヴァイン←ゼル：全部

スコール←ゼル：全部

●ジャンクション：アーヴァイン：すべて外す

：スコール：すべて外す

：スコール：ケツアクワトル、シヴァ/最強たたかう/ドロウ、まほう、アイテム/

：アーヴァイン：イフリート、セイレーン/最強たたかう/ドロウ、まほう、アイテム

/力+20%

：アーヴァイン：HPを減らす

●アイテム：ハイポーション→スコール(全回復まで)

△北の部屋へ行き、水門を操作する(十字路はすべて右へ曲がる)。

○ドロウ：レビテト→キスティス

△西の部屋へ行き、水車を操作する(十字路はすべて右へ曲がる)。

○ドロウ：ケアルラ→キスティス(隠しドロウポイント、レバーの反対側にある)

△中央の部屋へ行き、ミノタウロス+セクレトを倒す（十字路は右、まっすぐ、左の順）。

#### ミノタウロス+セクレト

アーヴァインのショット（散弾）で倒す。

△select ボタンを押しながら×ボタンを押し、脱出する。

△名も無き王の墓を出る。

（フィールド）

△レンタカーでデリンクシティまで行き、直前で降りる。

△デリンクシティに入る。

（デリングシティ）

△カーウェイ邸まで行き、警備員と話し答えを言う。

△カーウェイ邸に入る。

△リノアと話す。

△イベントが進む。カーウェイについていながら作戦の説明を聞く。

△凱旋門でカーウェイと話す。

△説明終了後、カーウェイ邸に行く。操作キャラがキスティスになる。

△カーウェイ邸を出ようとする。操作キャラがスコールになる。

△凱旋門へ行き、カーウェイと話す。

△大統領官邸前まで行く。操作キャラがキスティスになる。

△カーウェイ邸に行く。操作キャラがリノアになる。

△木箱などを登って行き、魔女の間へ行く。イベント後、操作キャラがキスティスになる。

△左の棚を調べ、カップを取る。

△棚の隣の石像を調べ、中に入る。

△下水道を道なりに進む。途中で操作キャラがスコールになる。

△しばらく右へ進み、大統領官邸に入る。

●ジャンクション：キスティス：すべて外す

：アーヴァイン：ブラザーズ、ディアボロス///

●G.F.：セイレーン：魔力+40%

：ブラザーズ：力J

△魔女の間に入る。シュメルケ×2を倒す。

#### シュメルケ×2

スコールがカーバンクルをドローした後、アーヴァインがショット（散弾）で倒す。

△ギミック内へ入り、狙撃用ライフルを調べる。操作キャラがキスティスになる。

- ジャンクション：スコール：すべて外す  
：アーヴァイン：すべて外す  
：ゼル：ディアボロス///エンカウント半減

- G.F.：カーバンクル：HPJ

△マップを見ながら進む。

△凱旋門内部2階へ行く。ムービーが入るので、レバーの前で待機する。

△ゼルが喋ったらレバーを調べる。操作キャラがスコールになり、メニュー画面が開く。

- ジャンクション：ゼル：すべて外す  
：スコール：イフリート、ディアボロス/最強たたかう/アイテム/力+20%、  
エンカウント半減  
：アーヴァイン：シヴァ、セイレーン、ブラザーズ/最強たたかう/アイテム/  
：リノア：カーバンクル//アイテム/

△イベント後、サイファー（1回目）を倒す。

#### サイファー（1回目）

スコールの通常攻撃で倒す。

△サイファー撃破後、イデア（1回目）を倒す。

#### イデア（1回目）

スコールとアーヴァインの通常攻撃を繰り返して倒す。

- セーブ

△ディスクを入れ替える。

## 4. Disc2 序盤（ウィンヒル（ラグナ編）～ガーデン起動）

### 戦略概要

ガルバディア D 地区収容所における戦闘で「エンカウントなし」を修得するため、これ以降のランダムエンカウントは無くなる。

ミサイル基地とバラムガーデンのチーム分けは余計なイベントが発生しない組み合わせにする。このパートでは HP が低めのボスが複数体出てくる事が多いので、リノアのアンジェロ（アンジェロキャノン）、アーヴァインのショット（散弾）で倒していく。

### チャート

（ウィンヒル（ラグナ編））

エルオーネの話が終わる。

△レインの家へ行く。

△キロスと話す。選択肢は「話はいいや、また今度な」（一番下）を選ぶ。

△外に出て、橋の手前まで行く。

△町の入口まで行く。

△来た道に戻り、レインの家の 2 階へ行く。

△レインと話す。

△自室へ行き、ベッドを調べる。スコール編に移行する。操作キャラがゼルになる。

（ガルバディア D 地区収容所）

△リノアと 2 回話す。しばらくイベントを見る（8 分弱。この先の流れを復習しておく）。

△キスティスと話す。

●まほう：ゼル←アーヴァイン：全部

●ジャンクション：スコール：すべて外す

：ゼル：イフリート/最強たたかう/アイテム/力+20%

△フロア 8 へ行き、警備員×2 を倒す。

**警備員×2**

ゼルとセルフイの通常攻撃で 1 体ずつ倒す。

△イベントを進める。ビッグス（2 回目）+ウェッジ（2 回目）を倒す。戦闘前のメニュー画面は以下の事をする。

<ここから>

- ジャンクション：キスティス：ケツアクワトル、シヴァ/最強たたかう/アイテム/  
：ゼル：セイレーン、ブラザーズ、ディアボロス、カーバンクル/最強たたかう  
/アイテム/HP+20%、力+20%、エンカウント半減  
：ゼル：HPを減らす

<ここまで>

**ビッグス (2回目) + ウェッジ (2回目)**

ゼルのデュエルで倒す。相手のHPが各々1800、1700程度であることに注意して攻撃回数を調節する。

- △外へ出ると、警報装置が作動する。上層へ向かう。
- △拷問室に入る。操作キャラがスコールになる。
- △拷問室の3匹のムンバに話しかける（選択肢はすべて一番上で良い）。
- △中央の乗り物の中でクレーンのスイッチを押す。
- △最下層の扉を調べる。操作キャラがゼルになる。
- △警備兵から逃げながら一周する（ギリギリ内側を走らないと接触し戦闘になるので注意。**画面読み込み前から右方向に入力しておくこと**）。

△マップを切り替えるとイベント。メンバー編成は「リノア、スコール、ゼル」。  
△上層へ向かう。フロア12の階段を登った所で操作キャラがアーヴァインになる。

- ジャンクション：ゼル：(外)ディアボロス///  
：アーヴァイン：ディアボロス///エンカウント半減
- △下層へ向かう。フロア4の階段を下った所で操作キャラがスコールになる。
- まほう：リノア←スコール：全部
- ジャンクション：アーヴァイン：すべて外す  
：ゼル：すべて外す  
：ゼル：イフリート/最強たたかう/アイテム/力+20%  
：リノア：セイレーン、ブラザーズ、ディアボロス、カーバンクル/最強たたかう/アイテム/HP+20%、エンカウント半減

△最上層へ行き、エリート兵+GIM52A×2を倒す。

**エリート兵+GIM52A×2**

リノアのアンジェロで倒す。

- △戦闘後フロア15に戻るので、再び外に出て橋を渡る。
- △イベント後、脱出する。この時左や下を押してはいけない（誤って左や下に移動するとゲームオーバーになる）。

(砂漠)

△車で脱出後、セルフイと2回話す。メンバー編成は「アーヴァイン、スコール、キスティス」。

△「これでいい」(一番下)を選ぶ。

△列車に乗り込む。操作キャラがセルフイになる。

(フィールド)

△車でガルバディア軍ミサイル基地へ向かう。

(ガルバディア軍ミサイル基地)

△ミサイル基地内部に入る。

△左の扉のIDカード挿入口を調べて左の扉のロックを解除し、中に入る。

△変電室前の廊下を通る時は「バレへんようにコソコソ行こかな…」(一番下)を選ぶ。

△地下1階手前左方の部屋にいる、入口側の兵士と話す。

△ランチャーリフト内にいる、奥の兵士と話し「…先に行っといてってゆうてたな」(一番上)を選ぶ。

△地下1階手前左方の部屋にいる、入口側の兵士と話す。

△変電室前の兵士と話す。

△変電室に入る。

△パネルを調べ、「とりあえず2,3発ドツいてみよかな?」(一番下)「テキトーに押しなれ〜!」(一番上)の順に選ぶ。

△変電室の外に出る。「あ〜も〜めんどくさい!バトルや〜!」(一番上)を選び、ガルバディア兵×2を倒す。

●ジャンクション：ゼル：///力+20%、力+40%

：リノア：///エンカウント半減→エンカウントなし

●G.F.：ブラザーズ：HP+40%

：ディアボロス：あんこく

△管制室前の通路まで行く。

●セーブ

△管制室に入り、コマンドリーダー+コマンド兵×2を倒す。

**コマンドリーダー+コマンド兵×2**

リノアのアンジェロで倒す。

△扉のすぐ左にあるパネルを調べる。

△部屋の左にあるパネルを調べているキャラに話しかける。

△奥の部屋に行き、パネルを調べる。制限時間は20分にする(10分でもギリギリ足りるが、念のため)。

△右の扉から出る。



△左の扉から基地内に戻る。

△管制室前の兵士と話し、IDカードを入手する。

△コントロールパネルを調べ、操作する。まずパスワードを「E」「D」「E」「A」の順に入力して起動し、「TARGET」「SET ERROR RATIO」を選び、右を押して誤差を最大値の一つ手前まで増やす。その後「DATA UPLOAD」「YES」を選び設定を更新し、「EXIT」「EXIT」を選び終了する。

△基地の外に出て、ゲートに近づく。BGH251F2（1回目）、エリート兵+ガルバディア兵×2を倒す。

#### **BGH251F2（1回目）**

リノアのATBゲージを溜めた後、ゼルのデュエルで倒す。相手のHPが6500程度であることに注意して攻撃回数を調節する。

#### **エリート兵+ガルバディア兵×2**

BGH251F2を倒すと出現する。登場中にリノアの特特殊技を出現させ、アンジェロで倒す。

△辺り一帯を一周する。操作キャラがスコールになる。

（バラムガーデン）

●まほう：アーヴァイン←ゼル：全部

：スコール←リノア：全部

●ジャンクション：リノア：すべて外す

：ゼル：すべて外す

：アーヴァイン：イフリート/最強たたかう/ドロウ、まほう、アイテム/力+20%、力+40%

：スコール：ブラザーズ、ディアボロス、カーバンクル/最強たたかう/ドロウ、まほう、アイテム/HP+20%、エンカウントなし

：キスティス：セイレーン/最強まほう/ドロウ、まほう、アイテム/魔力+20%

●アイテム：ハイポーション→スコール、キスティス（全回復まで）

●G.F.：カーバンクル：HP+20%

△カードリーダー前まで行く。選択肢は「…よくわからないけど誓っとくか」（一番上）を選ぶ。

△1階ホールで風神・雷神と会う。

△保健室前の廊下へ行く。選択肢は「マスター派なので見てる」（一番下）を選ぶ。

△校庭へ行く。選択肢は「学園長派だ」（一番上）を選ぶ。

△食堂前の廊下へ行く。選択肢は「もう、マスター派のふりはやめだ」（一番下）を選び、ボムを倒す。

#### **ボム**

アーヴァインの通常攻撃で倒す。

○回収：ギザールの野菜（学生食堂左から2番目の女子学生）

- △1階ホールへ戻る。シュウを見かける。
- △2階教室前の廊下へ行き、シュウと話す。
- △3階へ行く。
- △シドと2回話す。
- △エレベーターに乗る。途中で停電する。
- △昇降パネルを調べる。
- △床を調べる。

(バラムガーデン MD 層)

- △しばらく道なりに進む。
- △オイル層へ降りる。選択肢は「いや、まだない」(一番下)を選ぶ。
- △道なりに進む。ハンドルのある場面では口連射設定をしておけば1回でクリア出来る。
- △梯子を登る場面まで来る。選択肢は「俺が様子を見てくるか…」(一つ下)を選ぶ。
- △梯子を登り、登った後右のパネルを調べる。
- △壊れた梯子を調べる。選択肢は「仕方ないな、おりよう」(一番上)を選ぶ。
- △左下の柵のレバーを調べ、柵を開ける。
- △梯子を降り、近くのレバーを調べる。
- △奥へ進む。オイルジッパー×2を倒す。

#### オイルジッパー×2

アーヴァインのショット(散弾)で倒す。

- △最下層へ進み、パネルを2回調べる。しばらくイベントが進む。
- △シドと話す。
- △エレベーターで2階へ行き、デッキへ行く。イベントが進む。

(バラムガーデン)

- セーブ
- △エレベーターで地下へ行く。
- ジャンクション：アーヴァイン：HPを減らす  
：スコール：HPを減らす
- △シドと話す。
- △奥へ進む。イベント後、セルト・ヒサーリ+サグト・ヒサーリ+ソルト・ヒサーリ、ノグを倒す。

**セルト・ヒサーリ+サグト・ヒサーリ+ソルト・ヒサーリ**

アーヴァインとキスティスの ATB が溜まり次第、スコールの連続剣でセルト・ヒサーリを倒す。他 2 体は放置して良い。

**ノーグ**

セルト・ヒサーリを倒すと出現する。キスティスでリヴァイアサンをドロウした後、アーヴァインのショット（通常弾）で倒す（左を押して対象をノーグにする）。他 2 体は放置して良い。

△エレベーターで 1 階へ行く。

△保健室へ行き、カドワキ先生と話す。選択肢は「会いたい」（一番下）を選ぶ。

△1 階ホールへ行き、シュウと話す。

△エレベーターで 2 階へ行き、デッキへ行く。イベントが進む。

△エレベーターで 1 階へ行き、図書館へ行く。イベントが進む。

△自室から出て、下へ進む。イベントが発生する。

△エレベーターで 2 階へ行く。

△デッキへ行く。

(F.H.)

△町の人との話の後道なりへ進み、見たことある男と話す。選択肢は「そうする」（一番上）を選ぶ。

△駅長の家へ行く。

△ガーデンへ戻ろうとする。途中でイベントが発生する。

△広場の方へ向かう。選択肢は「行く！」（一番上）を選び、エリート兵+ガルバディア兵×2 を倒す。

**エリート兵+ガルバディア兵×2**

アーヴァインのショット（散弾）で倒す。特殊技がなかなか出現しない場合はスコールとアーヴァインの通常攻撃で倒す。

△BGH251F2（2 回目）を倒す。

**BGH251F2（2 回目）**

アーヴァインのショット（通常弾）（とスコールの連続剣）で倒す。

△バラムガーデンへ戻ろうとする。

△見たことある男 2 と話す。選択肢は「ああ、頼む」（一番上）を選ぶ。

(バラムガーデン)

△ガーデンに戻り、エレベーターで 1 階に行く。

△校庭でセルフイと話す。選択肢は「アーヴァインにまかせる」（一番下）を選ぶ。しばらくイベントが進む。操作キャラがアーヴァインになる。

△演奏楽器を決める場面では「サククス、エレキギター、ピアノ、エレキベース」を選ぶ。順序は任意。操作キャラがスコールになる。

△学生寮前の廊下でリノアと話す。選択肢は「じゃない…けど」（一番下）を選ぶ。

(F.H.)

△アーヴァインと2回話す。

△駅長の家の前へ行く。

△しばらくしたら駅長の家の右の方へ行き、本を調べる。しばらくイベントが進む。

(バラムガーデン)

△エレベーターで3階へ行く。

△ニーダと話し、「そうだ」を選ぶ。メンバー編成は「ゼル、スコール、アーヴァイン」。

## 5. Disc2 終盤（バラムガーデン操作可能～Disc2 終了）

### 戦略概要

バラムでの風神（1回目）+雷神（1回目）戦後、「あんこく」を修得するため、ここからしばらくは特殊技を使わなくとも安全に撃破を狙える。また、「早さJ」「さきがけ」を習得出来る G.F.パндеモニウムと G.F.ケルベロス、「HPJ」習得用の G.F.アレクサンダーを入手する。

このパートでも、HPの低い複数体ボスはアーヴァインのショット（散弾）で倒す。単体ボスはスコールのあんこくで倒す。

### チャート

（フィールド）

△バラム近郊でガーデンから降りる。

△バラムに入る。

（バラム）

△見張りと話す。

△一旦町の入口付近まで戻り、再び見張りと話す。メンバー編成は「ゼル、スコール、アーヴァイン」。

●G.F.：カーバンクル：HP+40%

●まほう：ゼル←キスティス：全部

●ジャンクション：スコール：（外）ディアボロス///

：アーヴァイン：イフリート、カーバンクル/最強たかう/ドロー、まほう、アイテム/  
力+20%、力+40%、HP+20%

：ゼル：ケツアクワートル、セイレーン、ディアボロス/最強まほう/ドロー、まほう、ア  
イテム/魔力+20%、魔力+40%、エンカウントなし

●アイテム：ハイポーション→スコール、ゼル（全回復まで）

：ポーション→アーヴァイン（HPが700～900程度になるまで）

△ジャンク屋とホテルの間の画面を17回切り替える（17回切り替えるとホテル前の兵士の様子が変わる）。

△ホテル前の兵士と2回話す。雷神（1回目）+ガルバディア兵×2を倒す。

#### **雷神（1回目）+ガルバディア兵×2**

アーヴァインのショット（散弾）で倒す。次の戦いでは風神が最初にトルネドを使用するので、アーヴァインのHPが減っている場合回復させておく。

△雷神（1回目）+風神（1回目）を倒す。

### 雷神（1回目）＋風神（1回目）

スコールまたはゼルが風神からパンデモニウムをドローする。その後アーヴァインのショット（散弾）で倒す。

△イベント後、バラムガーデンへ移動する。

△ニーダと話す。選択肢は「そうだ」を選ぶ。メンバー編成は「ゼル、スコール、セルフイ」。

（フィールド）

△トラビアガーデン近郊でガーデンを降りる。

△トラビアガーデンに入る。

（トラビアガーデン）

△セルフイの後を追ってガーデン内に入る。

△バスケットコートの方へ進む。

○ドロー：オーラ→ゼル（破壊されたステージ上の隠しドローポイント）

△バスケットコートへ行く。

△戻ろうとする。回想イベントが始まる。

△海岸へ行く。

△アーヴァインの後をついていき、右へ進む。

△アーヴァインと話す。

△キスティスと話す。

△セルフイと話す。しばらくイベントが続く。

△リノアに近づく。メンバー編成は任意。

△ガーデンでガルバディアガーデン（アイデアの家近く）に近づく。

（バラムガーデン）

△校内放送で指示を出す。「攻撃の準備」「守りの準備」「年少クラスのこと」を選んだ後、「以上！指示なし！」を選ぶ。

△キスティスと話す。メンバー編成は任意。

△エレベーターで一度2階へ行き、すぐに1階へ降りる。

△校庭へ行き、ゼルと話す。

△リノアと話す。

△上へ進む。イベント後、操作キャラがゼルになる。

△校庭の奥へ進む。イベントが進む。

△カードリーダーまで行く。選択肢は「キスティス、アーヴァイン」を選ぶ。

●まほう：キスティス←ゼル：全部

- ジャンクション：ゼル：すべて外す
  - ：アーヴァイン：すべて外す
  - ：スコール：すべて外す
  - ：スコール：ブラザーズ、ディアボロス、パンデモニウム/最強たたかう/あんこく、ドロ  
ー、アイテム/HP+20%、エンカウントなし
  - ：アーヴァイン：イフリート/最強たたかう/ドロ、まほう、アイテム/力+20%、力+40%
  - ：キスティス：セイレーン、カーバンクル/最強まほう/ドロ、まほう、アイテム/魔力  
+20%、魔力+40%、HP+20%

●アイテム：ハイポーション→スコール、キスティス（全回復まで）

●G.F.：パンデモニウム：さきがけ

△エレベーターで2階へ行き、2階教室に入る。パラ・トルーパー×4を倒す。

**パラ・トルーパー×4**

アーヴァインのショット（散弾）で倒す。

△教室にいる女子学生と話す。

△エレベーターで3階に行く。しばらくイベントが進む。

△エレベーターで2階に行き、2階教室前の廊下で少年と話す。パラ・トルーパーとの一騎打ちになる。

☆パラ・トルーパーとの一騎打ちでは以下の通りにする。

□連射設定を解除しておく。

・2階廊下

動かずに○ボタンを押して、「あたりを見回す」「ドアの横の非常スイッチを押す」の順に選ぶ。

・空中格闘戦

基本的にガードを続け、敵が攻撃してきたらガードした後すぐにキックをする。敵がガードをし続けていたらパンチをする。必殺券はキックと同じタイミングで使う。

終了後、□連射設定を再設定する。

△地上に降りたら左の方へ進む。

△ガルバディアガーデン前での選択肢は「行くぞ、リノア」（一番下）を選ぶ。

（ガルバディアガーデン）

△メンバー編成は「アーヴァイン、スコール、キスティス」。

●ジャンクション：アーヴァイン：全てはずす

：スコール：イフリート、（外）ブラザーズ/最強たたかう/あんこく、ドロ、アイテム  
/力+20%、力+40%、エンカウントなし

：アーヴァイン：ブラザーズ/最強たたかう/ドロ、まほう、アイテム/HP+20%、HP+40%

●アイテム：ハイポーション→アーヴァイン（全回復まで）

●まほう：スコール←アーヴァイン：トリプル×20

●G.F.：ブラザーズ：HP+80%

△右の通路から2階へ行き、左に進んで右手にある教室に入り生徒と話す（カードキー1をもらう）。

△来た道に戻り、左の通路から左手にあるスケートリンクに入り、そこを抜けて手前の右手にある教室に入り、生徒と話す（カードキー2をもらう）。

△再び戻り、右の通路から3階へ行き、グラウンドへ行き、飛び降りる。

○ドロウ：シェル→キスティス

△グラウンドを抜け1階ホールへ行き、ケルベロスを倒す。

#### ケルベロス

スコールのおんこくで倒す。

●ジャンクション：アーヴァイン：ケルベロス///

●G.F.：ケルベロス：早さJ

△1階ホールから左の通路へ行き、左手の教室に入り生徒と話す（カードキー3をもらう）。

△来た道に戻り、途中で2階に上る。

△エレベーターでマスタールームへ行く。サイファー（2回目）を倒す。

#### サイファー（2回目）

スコールのおんこくで倒す。

△エレベーターを降りて、大講堂へ行く。サイファー（3回目）、アイデア（2回目）を倒す。

#### サイファー（3回目）

アーヴァインかキスティスのATBゲージが溜まったらスコールのおんこくで倒す。

#### アイデア（2回目）

アーヴァインかキスティスがアレクサンダーをドロウした後、スコールのおんこくで倒す。

●セーブ

△ディスクを入れ替える。



## 6. Disc3 序盤（バラムガーデン～ルナゲート到着）

### 戦略概要

目立ったボス戦闘はアバドンのみであり、そのアバドンもエリクサー1個で倒せるため、戦闘で苦戦することはない。ただしラグナ編で細かい戦闘が続く。アバドン戦後に G.F.パンエモニウムが「さきがけ」を習得するため、一撃で倒せる相手は安全に撃破できるようになる。また、これまでの経験値を G.F.イフリートに集中させていればルブルムドラゴン戦後に Lv10 になるはずなので、「弾薬精製」を習得させる。

### チャート

（バラムガーデン）

△エレベーターで3階に行く。

△ニーダと話し、「そうだ」（一番上）を選ぶ。メンバー編成は任意。

（フィールド）

△アイデアの家近くでガーデンを降りる。

（アイデアの家）

△シドと会話する。

△アイデアと十分に話す。「たのみますよ、SeeD たち」と言われれば OK。□ボタンを連打しないように注意（カードゲームをしてしまうため）。

△戻ろうとする。バラムガーデンへ戻る。

（バラムガーデン）

△エレベーターで1階へ行く。

△保健室へ行き、リノアのいる部屋に入る。ラグナ編に移行する。過去編成は「キロス←キスティス、ウォード←アーヴァイン」。

（トラビア溪谷（ラグナ編））

△しばらくイベントを見た後、ドラゴンと戦う。

☆ドラゴンとの一騎打ちでは、以下のようにして戦うと高確率で勝てる。

□連射設定を解除しておく。

1：防御姿勢をとり続ける。

2：ドラゴンが低速の攻撃（顔を大きく後ろに下げてから攻撃する方法）をしてきた場合のみ、防御をした後に反撃する。

3:2の攻撃後、敵の復帰速度が低速であればさらに追撃する。高速の場合はすぐに防御をし、1に戻る。

なお復帰速度が高速の場合、運が悪いと攻撃を受けてしまう。

失敗した場合も「まだまだ!!」を選べばやり直せるため、大きなタイムロスにはならない。

□連射設定を再設定する。

△イベントが進む。選択肢は「ちょ、ちょっと待ってくれ」を選ぶ。

●ジャンクション：ラグナ：すべて外す

：ラグナ：イフリート/最強たたかう/アイテム/力+20%、力+40%

：キロス：セイレーン、ブラザーズ/最強たたかう/アイテム/HP+20%、HP+40%

：ウォード：ディアボロス、カーバンクル、パンデモニウム、ケルベロス/最強たたかう  
/アイテム/HP+20%、エンカウントなし

△右へ行き、ドラゴンに近づく。ルブルムドラゴンを倒す。倒した後、スコール編に移行する。

### ルブルムドラゴン

ラグナのデスペラードで倒す。

(バラムガーデン)

●G.F.：イフリート：弾薬精製

△エレベーターで3階に行く。

△ニーダと話す。選択肢は「そうだ」を選ぶ。メンバー編成「アーヴァイン、スコール、キスティス」。

(フィールド)

△ガーデンから降りて、アイデアの家に入る。

(アイデアの家)

○回収：魔女のがみ(アイデア)

△アイデアの家を出る。

(フィールド)

△ガーデンに乗り、白いSeeDの船を目指す(攻略本の地図をよく見ながら探す)。

(白いSeeDの船)

△白いSeeDの船のリーダーと2回話す。イベントが進む。バラムガーデンへ移動する。

(バラムガーデン)

△エレベーターで1階に行く。

△保健室のリノアのいる部屋へ行く。ホライズンブリッジへ移動する。

(ホライズンブリッジ)

△しばらく右へ進む。

△休憩中にリノアと話す。イベントが進む。

△合流後、アイデアと話す。選択肢は「ああ、覚えてる」(一番上)を選ぶ。メンバー編成は「アーヴァイン、スコール、キスティス」。

△上へ進む。

(フィールド)

△大塩湖に入る。

(大塩湖)

△メンバー編成は「アーヴァイン、スコール、キスティス」。

△道なりに進み、アバドンを倒す。

#### アバドン

最初にターンが回ってきたキャラがエリクサーを使用して倒す。

△道なりに進み、見えない梯子を登る。

△謎の建造物の中を道なりに進む。

△奥のリフトに乗り、止まったら先へ進む。ラグナ編に移行する。過去編成は「キロス←キスティス、ウォード←アーヴァイン」。

(ルナティックバンドラ研究所(ラグナ編))

△右の兵士と話す。

△左の兵士と話す。

△ムンバと話す。

△男と話す。

△ムンバと話し、エスタ兵を倒す。

△合流後、選択肢は「不安だ…」を選ぶ。表示されるメニュー画面で以下の操作を行う。

<ここから>

●ジャンクション：ラグナ：カーバンクル///力+20%、力+40%、さきがけ

：ラグナ：HPを減らす(必要があれば)

：キロス：セイレーン、ブラザーズ、バンデモニウム/最強たたかう/まほう、ドロー、アイテム/HP+40%

：ウォード：ケツアクワートル、ディアボロス、ケルベロス/最強たたかう、HPにケアルガ/アイテム/

●G.F.：パンデモニウム：早さJ

●バトルスピードを最遅にする。

<ここまで>

△「完璧だ…！」を選び、ゲスパール+エスタ兵+エスタ兵・ターミネーターを倒す。

**ゲスパール+エスタ兵+エスタ兵・ターミネーター**

ラグナカウオードの特殊技で倒す。

△エレベーターで上の階へ行く。

△研究所の外に出る。イベントが進む。

△研究所の中に戻る。

△エレベーターで地下に行く。

△オダインに近づく。インビンシブル+エスタ兵+エスタ兵・ターミネーターを倒す。

**インビンシブル+エスタ兵+エスタ兵・ターミネーター**

ラグナカウオードの特殊技で倒す。

△オダインを追ってエレベーターに乗る。

△研究所の外に出る。イベントが進み、エスタに移動する。

(エスタ (ラグナ編) )

△エスタ兵×2を倒す。

△リフターに乗り、上の階へ行く。

△研究室に入り、エスタ兵・ターミネーター×2を倒す。

△右側のパネルの下方を調べる。

△リフターに乗り、下の階へ行く。

○ドロー：ダブル→キロス

△奥の部屋に入る。スクール編に移行する。

(エスタ)

△イベント後、大統領官邸から出る。

△右へ進み、リフターに乗る。選択肢は「内周道路経由」を選ぶ。

△首都入口でリフターから降りる。

△出口のパネルを調べてレンタカーを借りて外に出る。

(フィールド)

△レンタカーでルナゲートに向かい、直前で降車する。

△ルナゲートに入る。

## 7. Disc3 終盤（ルナゲート到着～Disc3 終了）

### 戦略概要

G.F.ケルベロスと G.F.パンデモニウム「早さ J」と、ルナティックパンドラで入手できる「早さの書」により、3人が早さにジャンクション出来るようになる。ケルベロスのカードからダッシュシューズを 100 個精製し、そこからヘイストを精製し、ジャンクションする。

ルナティックパンドラ（1回目）の突入前に様々な準備をする。クリーヴァの使用する「ショックウェーブパルサー」対策にシェルストーンを精製し、HP の高いボス様に破壊弾や徹甲弾を精製し、ラスボスのパーティランダム選出対策として主力メンバー以外の HP を上げるために HP の書で HPJ を習得させる。

主なボス戦はプロパゲーター、雷神（2回目）+風神（2回目）、機動兵器 8 型 BIS+支援兵器 L 型+支援兵器 R 型、サイファー（4回目）。プロパゲーターはあんこくで瞬殺する。雷神と風神、サイファーはあんこく一発では倒しきれないため、破壊弾と徹甲弾を用いて倒す。機動兵器 8 型 BIS は HP が高いため一撃で倒しきれない。さらに攻撃するとカウンターをするため、オーラを使用し高い HP から特殊技を使用する事でカウンターを耐える。

### チャート

（ルナゲート）

△中に入り、女性職員と話す。

△奥に進み、男性職員と話す。選択肢は「…どこだろうと行くさ」「…任せてみよう」を選ぶ。メンバー編成は「リノア、スコール、セルフイ」。その後の選択肢は「…ああ」を選ぶ。

△カプセル内に入る。操作キャラがゼルになる。

△建物の外に出る。メンバー編成は「アイデア、ゼル、キスティス」。

●まほう：ゼル←アーヴァイン：全部

●ジャンクション：アーヴァイン：すべて外す

：ゼル：ケツアクウァトル、ディアボロス、ケルベロス/最強たたかう、HP にケアルガ/力+40%、さきがけ、エンカウントなし

●バトルスピードを最速にする。

△ルナゲートから出る。

（フィールド）

△レンタカーに乗る。エスタへ向かう。

△直前で降車し、エスタに入る。

(エスタ)

△リフターで魔法研究所に行く。

△魔法研究所に入り、リフターで2階へ行く。

△魔法研究所2階でオダインと話す。

△魔法研究所の外に出る。カウントダウンが始まる。5分間(残り時間15分)で以下の操作を行う。

<ここから>

△魔法研究所から右に2回進み、ショッピングモールへ行く。

○購入(Rinrin's shop、左上) : HPの書×3

○購入(Cloud's shop、右上) : テント×31、ハイパーション×31

○回収(Cheryl's shop、右下) : ロゼッタ石

△ショッピングモールから下、上、左と進み、ルナティックパンドラ第一接触ポイントへ行く。

●アビリティ: カード精製: トンベリ(ほうちょう)

: ケルベロス(ダッシュシューズ×100)

: 道具精製: フォースの腕輪(シエルストーン×30)

: 弾薬精製: ほうちょう(徹甲弾×20)

: ミサイル or 牙式連発銃(破壊弾×20or40) (80個まで)

: 時空魔法精製: ダッシュシューズ→ゼル(ヘイスト×20) ×5

: ダッシュシューズ→キスティス(ヘイスト×20) ×5

: ダッシュシューズ→スコール(ヘイスト×20) ×5

: 生命魔法精製: テント→セルフイ(ケアルガ×10) ×10

: テント→リノア(ケアルガ×10) ×10

: テント→アーヴァイン(ケアルガ×10) ×10

●アイテム: ロゼッタ石→パンデモニウム(アビリティ×4習得)

: HPの書→セイレーン、リヴァイアサン、アレクサンダー(HPJ習得)

●まほう: キスティス: ブリザガを捨てる(□を押すと捨てられる)

<ここまで>

△残り15分になったらルナティックパンドラに飛び移る。エリート兵+ガルバディア兵を倒す。

(ルナティックパンドラ)

○ドロー: メテオ→キスティス

△一番左のエレベーターから降りる。

○回収: 早さの書(途中のくぼみ)

△奥へ進む。イベントで外に弾き飛ばされる。操作キャラがスコールになる。

(ルナサイドベース)

△イベント後、ピエットと話す。

△リノア（画面左端に切れている）に近づく。  
△医務室に入る。  
△2階へ行き、エルオーネと話す。  
△管制室へ行き、セルフイの右側のパネルを調べる。  
△医務室前の廊下に行く。  
△リノアに弾き飛ばされる。  
△階段のある廊下へ移動し、すぐに医務室前の廊下に戻る。  
△4秒ほど待機し、管制室へ行く。  
△リノアに弾き飛ばされる。  
△セルフイの右側のパネルを調べる。  
△2階廊下へ行く。  
△ロッカールームに入り、窓越しにリノアに近づく。  
△右から2番目のロッカーに入り、着替える。  
△ドックに入る。途中まで進んだら戻る。  
△管制室へ行き、ピエットと話す。  
△エルオーネと話す。  
△右の部屋へ行き、エレベーターに乗る。  
△脱出ポッドに入り、エルオーネと話す。  
△空いている場所に入る。  
△イベント後、エルオーネと話す。  
△イベント後、リノアを捕まえる。  
☆リノアを捕まえる際は、×ボタンで速やかにリノアを探し、見つかったら中央に来るように調節して時間が来るのを待つ。  
△イベント後、飛空艇ラグナロクに入る。

（飛空艇ラグナロク）

- アイテム：早さの書→ブラザーズ（早さJ習得）
  - ジャンクション：ゼル：すべて外す  
：スコール：ディアボロス、バンデモニウム、ケルベロス/最強たたかう/あんこく、ドロ  
ー、アイテム/力+20%、力+40%、さきがけ、エンカウントなし
  - アイテム：ハイパーション→スコール（全回復まで）
  - G.F.：ケルベロス：早さ+20%
- △先へ進み、全てのプロパゲーターを倒す。倒す順序は「紫→赤→黄→緑」とすると良い。



## プロパゲーター

スコールのあんこくで倒す。スコールが攻撃を受けた場合、適宜回復させる。

△操縦室へ行く。長いイベントが始まる（9分程度）。

△リノアと別れる。客室へ行く。

△イベント後、操縦室へ行く。ラグナロクが操縦可能になる。

（フィールド）

△自動操縦でエスタ国立魔女記念館へ行く。

△ラグナロクを降りて、エスタ国立魔女記念館に入る。

（エスタ国立魔女記念館）

△入口の兵士と話し、中に入る。

△奥へ進む。

△イベント後、外に出る。

（フィールド）

△ラグナロクに乗り、自動操縦でアイデアの家へ行く。

●いれかえ：リノア、スコール、キスティス

△アイデアの家に入る。

（アイデアの家）

△花畑に行く（左の方）。

△外に出ようとする。

△イベント後、外に出る。

（フィールド）

●いれかえ：アーヴァイン、スコール、キスティス

●まほう：アーヴァイン←ゼル：全部

：アーヴァイン←スコール：トリプル×20

●ジャンクション：スコール：すべて外す

：キスティス：すべて外す

：アーヴァイン：イフリート、カーバンクル、パンデモニウム/最強たたかう/アイテム/  
力+20%、力+40%、HP+40%、さきがけ

：スコール：ブラザーズ、ディアボロス/最強たたかう/アイテム/HP+20%、HP+40%、  
エンカウントなし

：キスティス：セイレーン、ケルベロス/最強たたかう/まほう、ドロワー、アイテム/魔力  
+20%、魔力+40%

●アイテム：ハイポーション→スコール、キスティス（全回復まで）

△ラグナロクに乗り、自動操縦でエスタ・エアステーションに行く。

△エアステーションからエスタに入る。

（エスタ）

△大統領官邸に行く。

△ラグナと話す。選択肢は「アルティミシアを倒す作戦って？」を選ぶ。

△イベント後、「長そうだからいい」を選ぶ。

△ラグナと話す。選択肢は「いいだろう」を選ぶ。

△イベント後、ラグナロクに戻る。

（フィールド）

△自動操縦でティアーズポイントに行く。

△ルナティックバンドラに突入する。

（ルナティックバンドラ）

△ラグナロクから降りる。雷神（2回目）+風神（2回目）を倒す。

**雷神（2回目）+風神（2回目）**

アーヴァインのショット（破壊弾）で片方ずつ倒す。雷神から狙うと良い。

●アイテム：ポーション or ハイポーション→アーヴァイン（1000～1200程度まで）

：パワーアップ→アーヴァイン×（全部）

△道なりに進み、機動兵器8型BIS+支援兵器L型+支援兵器R型を倒す。

**機動兵器8型BIS+支援兵器L型+支援兵器R型**

キスティスがアーヴァインをオーラ状態にした後、アーヴァインのショット（破壊弾）で攻撃する。一度で倒しきる事は難しいため、カウンターを受けた後スコールかキスティスがハイポーションを使用し、もう一度ショットを使用する。

△先へ進む。サイファー（4回目）を倒す。

**サイファー（4回目）**

キスティスがアーヴァインにオーラを使用した後、アーヴァインのショット（徹甲弾）で倒す。

△イベントが進む。メンバー編成は「アーヴァイン、スコール、キスティス」。

●セーブ

△ディスクを入れ替える。

## 8.Disc4 (ルナティックパンドラ～エンディング)

### 戦略概要

準備は Disc3 の時点でほぼすべて完了しているため、特にやることはない。

シナリオ上最低限倒さなければならないボスはアデル、『魔女』、アルティミシアであるが、アルティミシア城でコマンドの封印を解除するために追加でスフィンクス/アンドロ、トライエッジ、ティアマトを倒す。引き続きアーヴァインのショット（破壊弾、徹甲弾）を利用するが、HP の高いボスにはさらにリノアのヴァリーを用いる。ヴァリーは所持している攻撃魔法を、威力を 5 倍にしてランダムに使用するものであるが、攻撃魔法をメテオに絞ることで 1 回につき 20000 強のダメージを与えられる。ただし 1 回の攻撃に時間がかかるため、使用は HP の高いボスに限る。

### チャート

(ルナティックパンドラ)

- アビリティ：弾薬精製：レーザーキャノン（波動弾×5）×（全部）
  - ジャンクション：アーヴァイン：HP を減らす
  - コンフィグ：バトルスピードを最遅にする
- △アデルの部屋へ向かう。アデルを倒す。

#### アデル

アーヴァインのショット（波動弾）で倒す。敵の最初の行動がメテオなので、さきがけで確実に先制し、安全に倒す。

△イベントが進む。

(はじまりの部屋)

△セーブポイントで以下の操作を行う。

<ここから>

- いれかえ：アーヴァイン、スコール、リノア
- まほう：リノア←キスティス：全部  
：リノア←スコール：トリプル×80
- ジャンクション：キスティス：すべて外す  
：スコール：///HP+20%→HP+80%  
：リノア：セイレーン、ケルベロス/最強まほう/まほう、ドロウ、アイテム/魔力+20%、  
魔力+40%

●アイテム：ハイポーション→スコール（全回復まで）

●コンフィグ：バトルスピードを最速にする

<ここまで>

△魔女に近づく。『魔女』との連戦になる。

#### 魔女(1)×6+魔女(2)×4+魔女(3)

リノアがアーヴァインにオーラを使い、アーヴァインのショット（散弾）で倒す。その間にリノアが自身にもオーラを使用しておく。魔女(2)の後半2体を倒す直前にリノアがヴァリーを使用し、直後にスコールがリノアにエリクサーを使用して回復する。魔女(3)はHPが高い上にカウンターで2000ものダメージを与えてくるため、リノアのヴァリーとアーヴァインのショット（徹甲弾）の両方で倒す。

△アイデアの家の海岸まで進み、アルティミシア城の前まで来る。

（アルティミシア城）

●セーブ

●ジャンクション：リノア：///早さ+20%

：スコール：/最強たたかう//

●アイテム：メガポーション（全回復まで）

△メンバー編成は「アーヴァイン、スコール、リノア」。

△中に入り、スフィンクスに接触する。スフィンクス/アンドロを倒す。

#### スフィンクス/アンドロ

スフィンクスを倒すとアンドロが出現する。アーヴァインとリノアが攻撃し続ける。

△「特殊技」の封印を解除する。

●ジャンクション：アーヴァイン：HPを減らす

：リノア：HPを減らす

△奥に進み、シャンデリアから落下する。

△床の扉からワインセラーに入り、トライエッジに接触する。トライエッジを倒す。

#### トライエッジ

アーヴァインのショット（徹甲弾）で倒す。2発。

△「アイテム」の封印を解除する。

△上に戻り、奥へ進んで中庭、礼拝堂を通過し、時計塔に入る。

△時計塔を登り、途中で振り子に捕まってテラスに行く。

△ティアマトに接触する。ティアマトを倒す。

### ティアマト

アーヴァインのショット（破壊弾）とリノアのヴァリーで倒す。

△「セーブ」の封印を解除する。

△振り子を使って戻り、道なりに進む。

●アイテム：ロケットエンジン→パンデモニウム（早さ+40%）

●ジャンクション：アーヴァイン：///さきがけ→早さ+40%

：ゼル：ケツアクワトル/最強たたかう/アイテム/

：セルフイ：リヴァイアサン/最強たたかう/アイテム/

：キスティス：アレクサンダー/最強たたかう/アイテム/

●アイテム：ハイポーション→アーヴァイン、リノア以外

●ラストセーブ

△アルティミシアの部屋の前まで行く。選択肢は「かまわない、心の準備はできている」を選ぶ。

△アルティミシアを倒す。

### アルティミシア（第一形態）

メンバーがランダム選出されるため、以下のパターンに分ける。

- ・メンバーにアーヴァインかリノアがいる→続行
- ・メンバーにアーヴァインもリノアもないが、ゼルとセルフイの両方がいる→ゼルかセルフイのいずれかをパーティアタックで倒し、リノアを登場させる
- ・上記以外→リセット

以降、上記2パターンの場合の戦術を書く。対象がない場合は行動をとばす。

- 1：アーヴァイン以外がアーヴァインに「英雄の薬」を使用する。
- 2：スコールに「シェルストーン」を使用する（使用者はだれでも良い）。
- 3：リノアがヴァリーを使用する。
- 4：リノア、アーヴァイン以外がリノアに「英雄の薬」を使用する。

なお味方が倒れた場合や状態異常を受けた場合はすみやかに回復させる（上記の真ん中のパターンで、ゼルかセルフイを倒す場合はこの限りではない）。

魔法が消去された場合、序盤に重要な魔法（ケアルガ、トリプル、メテオ、ヘイスト etc.）が消去されたらリセットする。

準備ができたならリノアのヴァリーで倒す（アーヴァインのショット（破壊弾）で倒すのが理想だが、おそらく間に合わない）。

### グリーヴァ

リノアのヴァリーで倒す。リノアがない場合はアーヴァインのショット（徹甲弾）で倒す。倒すとシ

ヨックウェーブパルサーを使用するが、無敵状態のアーヴァインとリノア、HP が高くシェル状態のスコールは耐えられる。もしスコールがいる場合で、HP が減っている場合はリノアの行動前にエリクサーで回復させる。

#### アルティミシア（第二形態）

アーヴァインのショット（徹甲弾）とリノアのヴァリーで倒す。

#### アルティミシア（第三形態）

アーヴァインのショット（波動弾、徹甲弾）とリノアのヴァリーで倒す。

最初に「ヘル・ジャッジメント」を使用するため、スコールがいる場合速やかに回復する。一定ダメージを与えるとアルティミシアが語り始める（最初は「思い出したことあるかい」）。この状態から5回攻撃を与えると終了するため、スコールとアーヴァインが通常攻撃で速やかに戦闘を終わらせる。

△特に何もすること無いので、THE END が表示されるまで25分弱待つ。