

## FFIX リカバリーTA 問題

クリア条件：永遠の闇撃破(「なぜ、自らの答えを認めようとしなない……」の表示)

調査時間 10 分+制限時間 80 分

### レベル

ダガー、フライヤ、クイナ…Lv22。他 5 人…Lv1

### アクションアビリティ

ジタン…とんずら、みやぶる、あれはなんだ、刀魂放気、めいわくをかけるを習得

ビビ…デス、フレア、ジハード以外を習得

ダガー…アーク以外を習得

スタイナー…暗黒剣、突撃、ストックブレイク、クライムハザード、ショック以外を習得

フライヤ…竜剣、ドラゴンプレス、竜の紋章以外を習得

クイナ…リミットグローヴ、夜、リレイズ以外を習得

エーコ…フェンリル、マディーン、レイズ、ホーリー以外を習得

サラマンダー…雑魚ちらし、オーラ以外を習得

### サポートアビリティ

いつでもレビテト、HP10%アップ、ストーンキラー、アンデッドキラー、ドラゴンキラー、ビーストキラー、ハイジャンプ、いやしの、ギャンブル防御、薬剤師の免許、かぼう、女の子をかぼう、警戒、先制攻撃率アップ、取得ギルアップ、逃げてギルを(可能なキャラ)全員が習得。HP20%アップの AP を 42 獲得。

他のアビリティの獲得 AP は基本的に 0 だが、一部 10 程度獲得しているものもある。エーコは上記に加え混乱回避の術を習得している。

### アイテム、ギル

拾えるアイテム…記憶の場所のもの以外回収済み

武器…購入、合成可能な攻撃力 53 以下の武器を 1 個ずつ所持。ただしさんごの剣、シザーズファンングは非所持。

防具…DISK3 テラ突入前に購入、合成できる防具を 1 個ずつ所持。

アクセサリ…ダークマター、サンダル、まもりの指輪、ふゆう石以外を 1 個ずつ所持。フェニックス

スの羽およびオパールは 99 個所持、原石は 9 個所持。

消費アイテム…エリクサー以外の回復アイテムを 99 個所持。テントを十分量(90 個以上)所持。デッドペッパーを 40 個所持。なげる専用武器を各種 1 個ずつ所持。

ギル…十分量(500000 ギル以上)所持

### トランスゲージ

全員半分強溜まっている状態

### セーブデータについて

7 つのセーブデータはそれぞれスタート地点が異なる。それ以外の違いはテントと所持金のみ。スタート地点はファイル 01 からエントランス、忘れられぬ記憶、廃墟の記憶、太古への扉、ゆがむ時間、空虚への門、クリスタルワールドとなっている。

### その他特記事項

ぬすんだ回数…1、倒したドラゴン族の数…4、捕まえたカエルの数…0

チョコボのお宝さがし…進化に必要なお宝+小さな浜辺、夕ぐれの高原、忘れられた高原、冷たい入り江を回収済み

モグネット…未実行

オークション…魔法の指先以外を 1 回以上落札済み

転売、○×クイズ、精霊モンスター、腕試しバトル…未実行

渡したステラツィオの枚数…0

### 配点

相手より先に永遠の闇撃破…100 点

永遠の闇撃破…50 点

2 人とも永遠の闇を撃破しなかった場合、自分のみトランス・クジャを倒していれば 20 点。

2 人ともトランス・クジャを撃破しなかった場合、自分のみデスゲイズを倒していれば 10 点。

## シナリオ進行状況

デスゲイズ直前まで進んだ状態で、記憶の場所の各所またはクリスタルワールドのセーブポイントからスタートする。

## 問題のポイント

開始時のデータでは攻撃面では「突撃」が使用不可能、防御面では「リレイズ」状態にする手段に制限がかかっている、と RTA や低レベル攻略で有力な攻略法が封じられています。そこで、一度フィールドに戻ってしっかり準備を整えるか、記憶の場所及びクリスタルワールドで最小限の稼ぎを行って突っ込むかで大きく戦略が分かれます。前者の場合は強力な装備、アビリティなどを用意できますが、記憶の場所を最初から進むのに 15 分程度消費し、時間がカツカツになります。後者の場合はいかにしてデスゲイズ、トランス・クジャ、永遠の闇の 3 体のボスを対策するかが重要となります。

そのため、上記 3 体に対してどのような戦術を構築するかがポイントとなります。デスゲイズに対しては開幕のメテオを切り抜けるための最大 HP の確保、トランス・クジャに対してはカウンターによる時間ロスを防ぐための効率の良いダメージソースの用意、永遠の闇に対しては火力の高い全体攻撃であるニュートンリング、ランダム状態異常付加のグランドクロスへの対策が必要となります。

## ボス解説

デスゲイズ：HP55535、Lv74、属性相性→氷風弱点土無効、種族→魔族/昆虫/飛行

行動パターン

1 ターン目	メテオ+ひらくモード A へ
ひらくモード A	デモンズクロー、ぶんまわし(2 回行動したらひらくモード B へ)
ひらくモード B	デモンズクロー、ぶんまわし、とじる
とじるモード	デス、レベル 5 デス、ツイスター、ひらく

睡眠、スロウが有効。睡眠にする有力な手段はクイナの夜およびジタンのアルテマウェポン刀魂放気(いずれもフィールドに戻らないと入手不可能)。

開幕のメテオ(全体に(1~98)×50 ダメージ)で運ゲーを強いられます。0 人生存なら全滅、1 人しか耐えなければとじるまで防戦を強いられ、2 人以上耐えれば回復しつつ攻撃に転じられます。

開幕メテオを耐える最大 HP、ひらくモードを凌ぐ物理防御、とじるモードで攻撃に手数を使うた

めの風耐性が重要となります。

トランス・クジャ：HP55536、Lv76、属性相性→なし、種族→人型/飛行

行動パターン

通常時	ホーリー、フレア、リフレク、フレアスター(低確率)
HP27767 以下	ホーリー、フレア、リフレク、フレアスター
カウンター(HP27767 以下)	確率 1/2 でフレアスター、ケアルガ(リフレク時は使用しない)
カウンター (HP27768 以上かつリフレク時)	確率 1/2 で自分にホーリー、フレア

スロウが有効。リフレク状態のキャラにはフレア、ホーリーを使わず、全員がリフレク状態だとフレアスターを連発する。

殺傷力の低いフレアスター<sup>1</sup>以外の全体攻撃をもたないため全滅の危険は少ないですが、「エフェクトの長い攻撃を連発」「頻繁に挟まるカウンター行動」「ケアルガによる回復」と多くのタイムロス要素を有する強敵です。特に HP27767 以下でのカウンター回数を減らすために、効率の良いダメージソースの確保が重要となります。

---

<sup>1</sup> トランス・クジャの使うフレアスターのダメージは対象のレベル×35

永遠の闇：HP54100、Lv69、属性相性→なし、種族→飛行

行動パターン

本体(1 ターン目)	青の衝撃
本体(2 ターン目)	グランドクロス+ニュートンリングモードへ
ニュートンリングモード	ニュートンリング+本体(通常ローテ)へ
本体(通常ローテ)	青の衝撃→青の衝撃→青の衝撃→グランドクロス+ニュートンリングモードへ
見えざる闇(防御魔法)	ケアルガ、プロテス、シェル
見えざる闇(ガ魔法)	ファイガ、ブリザガ、サンダガ
見えざる闇(究極魔法)	ホーリー、フレア、メテオ(低確率)

スロウが有効。防御魔法、ガ魔法、究極魔法は味方の元気なユニットの人数に応じて行動確率が決まる。対応は下表の通り。なお、元気なメンバーとは行動可能で瀕死でないメンバーを指す。

元気なメンバー数と行動確率の表

元気なメンバー	0	1	2	3	4
防御魔法	0	0	1/2	1	1
ガ魔法	0	0	0	1/2	1
究極魔法	0	0	0	0	1/2

元気なメンバーが多いと相手の手数が増えるため、パーティ 3 人以上の瀕死を維持して戦うのがセオリーとなります。すると行動が本体の青の衝撃×3→グランドクロス→ニュートンリングのみになり、対処が楽になります。

威力の高い全体攻撃であるニュートンリングが脅威であり、これをいかにして凌ぐかが重要になります。方法としては a.強力な身体用防具を装備して耐える b.リレイズで復活する c.ジャンプで回避するの 3 つが挙げられます。

参考タイム

60 分…記憶の場所でスティルヴからリレイズをラーニングし、最小限の稼ぎで戦った場合

60 分…一旦フィールドに戻り、レベルを上げつつ記憶の場所を進んだ場合