

第二問想定解

<問題のポイント>

(ネクロゴンドの洞窟)を抜けてシルバーオーブを取るか、(やまたのおろち)を倒して(パールオーブ)を取るかという問題です。どちらのルートを選ぶにしても、今持っている(ちいさなメダル)をメダルおじさんに渡しに行くと(せいぎのそろばん)が入手できることに気付けるかどうか非常に重要なポイントになります。(せいぎのそろばん)は攻撃力 110 もあり、しょうにに装備させると攻撃力 200 超えのアタッカーとして(やまたのおろち)戦で大活躍してくれます。一方売却しても 18750G と非常に高額で、この資金で装備を調べると(ネクロゴンドの洞窟)に行く場合も安定度が大きく上がるでしょう。これに気付かなかった場合、(やまたのおろち)にはゆうしゃ・せんし・そうりょ・まほうの編成で挑むのが有力ですが、(ドラゴンシールド)を 2 枚買うだけで所持金をほとんど使いきってしまうため、かなり厳しい戦いとなります。一方、(ネクロゴンドの洞窟)に挑む場合は装備が貧弱でも多少の幸運があれば突破できるため、(せいぎのそろばん)に気付かなかった場合は(シルバーオーブ)の回収を目指すのが無難でしょう。

想定解はゆうしゃ・しょうに・そうりょ・まほうという編成で(やまたのおろち)に挑む戦略です。(やまたのおろち)に負けてしまうことも時々ありますが、(ネクロゴンドの洞窟)に装備だけ調べて特攻するよりは安定しておりタイムも少し早いものとなります。

(ネクロゴンドの洞窟)に挑むルートの場合は装備を調べて特攻する戦略と、ゆうしゃとそうりょが次のレベルアップで確実に(ラリホー)を習得できることに着目し、1500 ほど経験値を稼いでゆうしゃとそうりょに(ラリホー)を習得させる戦略の 2 通りが考えられます。この際、たいりょくが HP の半分よりかなり高いとうぞくもほぼ同時にレベルが上がって一気に HP が上がることも安定に寄与します。(ラリホー)を習得すると安定度は大幅に向上しますが、(ラリホー)を習得せずに特攻しても割と突破出来てしまうため、タイムの期待値を考えると(ラリホー)を習得せずに特攻する作戦の方が優秀ではないかと思われます。ただ、運が悪いと全滅し続けてリタイアということもあり得るので制限時間内にクリアすることを最優先にするなら(ラリホー)習得まで稼ぐのがオススメです。購入する装備は(まほうのたて)(みかわしのふく)(まほうのよろい)などが有力ですが、実はしょうにが(おおごえ)を使うと(ムオル)の武器防具屋が呼び出されるようになっており、これを利用することで(まほうのたて)(みかわしのふく)の購入にかかる時間が短縮されます。

その他の戦略としては、そうりょが(ベホイミ)を覚えるまで経験値 7000 ほど稼ぐことで(やまたのおろち)戦の勝率を大幅に向上させる戦略や、とうぞくが(しのびあし)を覚えるまで経験値 8000 ほど稼ぐことで(ネクロゴンドの洞窟)および道中の安定度を大幅に向上させ、同時にタイムを短縮させる戦略などが考えられます。しかし、そこまで経験値を稼ぐことにはかなり時間がかかってしまいます。また、安定度についても(ラリホー)習得まで稼げば十分と考えられるため、他の有力な戦略が見えているならあえてこれらの戦略を選ぶメリッ

トは薄いと言えるでしょう。

パープルオーブを入手する場合

<準備>

(キメラのつばさ)使用 アリアハンへ

アリアハン パーティ編成 ゆうしゃ・しょうに・そうりょ・まほう

アリアハン メダルおじさんから(せいぎのそろばん)をもらう

(ぬいぐるみ)(シルクハット)(ふうじんのたて)をしょうにんに装備

(てつのやり)(ほしふるうでわ)をゆうしゃに装備

(いのりのゆびわ)×2(せかいじゅのは)をゆうしゃに渡す

(いのちのきのみ)をゆうしゃに4個、しょうにに6個使用

(キメラのつばさ)使用 サマンオサへ

サマンオサ (まふうじのつえ)売却 +2475G

サマンオサ (ドラゴンシールド)×1購入 → ゆうしゃに装備

サマンオサ (てっかめん)×1購入 → ゆうしゃに装備

(キメラのつばさ)使用 アッサラームへ

アッサラーム(くさりかたびら)×2購入 → ゆうしゃ・そうりょに装備

アッサラーム(うろこのたて)×1購入 → そうりょに装備

(キメラのつばさ)使用 スーへ

スー (ぎんのかみかざり)×2購入 → そうりょ・まほうに装備

スー (やくそう)を全員のアイテム欄いっぱいまで購入

合計 10336G

(キメラのつばさ)使用 ジパンダへ

<やまたのおろち1戦>

初手はゆうしゃ防御、しょうには後攻回復に期待して自分に(やくそう)を使うか速度を重視するなら攻撃、そうりょは(マヌーサ)、まほうは(スクルト)

2ターン目の理想的な動きはゆうしゃ防御、しょうに攻撃、そうりょ(ルカニ)、まほう(スクルト)

実際には誰かのHPが削れている可能性が極めて高いのでゆうしゃやしょうにで適宜回復
そうりょは(マヌーサ)と(ルカニ)をかけて余裕があれば(ピオリム)を1回かけておくのが仕事

まほうは(スクルト)を3回以上かけておくのが仕事

仕事が終わったキャラは見捨ててもよいが回復役として使えるので余裕があれば残し、(やくそう)や(ホイミ)を使用する

逆に仕事をこなす前に死んでしまった場合はゆうしゃの(せかいじゅのは)で蘇生

態勢を整えたいらしようには攻撃を続けて周りのメンバーで回復を行う

ゆうしゃのMPが減ってきたら早めに(いのりのゆびわ)で回復

ゆうしゃとしょうにの2人のみが生存している状態で(かえんのいき)を連発されると厳しい状況になるが、まだ倒しきれそうにない場合はゆうしゃは一旦しょうにを見捨てて自分を回復し、1人で態勢を立て直してから(せかいじゅのは)でしょうにを蘇生する((マヌーサ)が入っていることが多いので(スクルト)が解けても意外と粘れる)

旅の扉に入る

(くさなぎのけん)をゆうしゃに装備

(キメラのつばさ)使用 ロマリアへ

ロマリア (てつのやり)売却

ロマリア (やくそう)を消費したキャラに補充

ロマリア 宿屋に宿泊

ロマリア 教会で死者蘇生

(キメラのつばさ)使用 ジパングへ

<やまたのおろち 2 戦>

基本的に(やまたのおろち 1)と同様の戦法

完全2回行動になっているが、各行動において(かえんのいき)が選択される確率は下がっており、(くさなぎのけん)もあるため勝率は(やまたのおろち 1)と同程度

ジパング (パープルオーブ)入手 クリア条件達成

問題作成班のクリアタイムは14分33秒でした

シルバーオーブを入手する場合

<準備>

アリアハン メダルおじさんから(せいぎのそろばん)をもらう

アリアハン パーティ編成 ゆうしゃ・しょうに・せんし・そうりよ

(まふうじのつえ)をゆうしゃに渡す

(ぬいぐるみ)(シルクハット)をしょうにに装備

(ほしふるうでわ)をゆうしゃに装備

(いのちのきのみ)をゆうしゃに全て使用

(キメラのつばさ)使用 サマンオサへ

しょうにの(おおごえ)を使用

おおごえ (せいぎのそろばん)売却 +18750G

おおごえ (まほうのたて)×4購入 → 全員に装備

サマンオサ (まほうのよろい)×3購入 → ゆうしゃ・せんし・そうりよに装備

合計 25400G

<道中>

道中の敵は基本的に全て逃げる

安定を重視する場合は(ホロゴースト)(じごくのきし)には(ニフラム)、ライオンヘッドには(まふうじのつえ)を使用

回復はまんたんを使用(適宜(いのりのゆびわ)でMPを回復)

ネクロゴンドのほこら (シルバーオーブ) 入手 クリア条件達成

問題作成班のクリアタイムは15分50秒でした