

古城Infのチャート構築の考え方について

※チャート自体は3年前に完成したものなので、当時と現在の考え方には若干の違いがあります。

●必要な物

- ・耐性とかギミック用の装備とか
- ・ミスしても怒らない相方

●構成と大まかな担当ルート

- ・基本的に、物理職(遠距離)と魔法職のペアとしますが、反射対策等あれば割り自由です。

物理職 → 中庭(北)～王城地区方面と城壁地区(西塔)方面

魔法反射の敵が多く出るため物理側が対応する。

RS持ちがいるため遠距離職のほうが好ましい。

聖鎧+風耐性 できればノックバック耐性もほしい。

魔法職 → 教会、神殿方面と城壁地区(東塔)方面(兵舎、監獄含む)

魔法のほうが効きやすい+魔法反射が無い方面を担当

- ・ある程度の足の速さと手数の多い範囲攻撃があったほうが良いです。

MAP自体が広く敵が広範囲に分布している、または狭い場所に敵が密集している箇所があるため。

殲滅済みの区間を駆け抜けるだけのパートもあるので、アニバ期間なら騎乗物借りておくと○。

- ・メイン職の都合で連+皿で実施。連+支援猫(LoVぶっぱマン)でも問題なかったです。

大体50～55分くらいで途中でミスったり死んでもリカバーできるくらいの余裕はある。

最初期はハードで1時間30分とかからスタートしたので慣れとか強くなつたとかはあると思います。

両方猫だと多分もっと早いはず。

●基本的な攻略手順

- ・多人数PTに比べて、一人当たりの分量が倍になっているだけで基本的には地区ごとに制圧していく流れになります。

水門操作と花作成以外はやることが多いだけであり変わらないです。

物理側 → 中庭(北)～王城地区～魔法職側のフォロー～城壁地区(西塔)方面～水門操作～王の墓から先へ

魔法側 → 中庭(西)～教会、神殿方面～中庭(東)～城壁地区(東塔)方面(兵舎、監獄含む)～水路方面～花作って王の墓から先へ

●ペア特有の考え方、注意点

- ・水門の操作順とタイミング

1.魔法側のカタコン制圧まで

物理側が王城地区の途中で大ホールから裏庭のほうに抜け、北井戸から水路03に侵入し塔・北②を屋上まで制圧して水門②起動キー入手、水門②を開く

2.城壁地区制圧完了まで

魔法側が水門②を閉じる。

3.片方が財の間～水路02～墓地で種取得→秘密の庭で待機

もう片方が水門②→①の順で閉く

古城において、水門を操作が必要なタイミングは以下になります。

・祈りの間(①②のどちらかだけ)

・井戸から下のエリア(①②開いていると通れなくなる箇所あり)

・花作成(①②両方開ける必要あり)

多人数PTでは水門に誰かを置いておいて必要なところだけ開閉すればいいのですが、

2人だと時間の関係上、常にお互いのルートを制圧し続ける必要があるため、水門操作のためだけに移動する時間が取れませんでした。

よって、水門操作のタイミングをそれぞれの進行ルート上で無理が出ないかつ操作の回数が少なくなるようにチャートに組み込みます。

水門①②の片方だけを操作する際は全て②で行います。①は城壁西エリアの最奥にあり操作に時間がかかるため花作成の際に1回だけ開きに行きます。

また、財の間は祈りの間で鍵を入手する必要があるので片側を開けて祈りの間を攻略一もう一度閉めて財の間を攻略という手順が必要になります。

1回地下に入ってしまえば水門②が開いていても水路02や秘密の庭などの攻略は可能なので先に②を開けます。

地下に残るのはどちら側でもいいです。チャートでは物理側が水門を開きに行くので塔・北①の攻略を後回しにしています。

花作成後は井戸から下のエリアに行く必要はなくなるため、両方とも開きっぱなしOKです。

- ・物理側チャートの王城地区の謎の攻略順について

メモを書いているのが物理側の人なので、水門操作の補足になります。

王城地区の序盤は特に厄介なギミック(重量2000以下、毒、宝石や鍵などで往復)があり

順番に制圧していると上記の1のタイミングまでに水門までたどり着けませんでした。

また、浮橋のリドルで皿の枚数が聞かれる場合と、塔・北②Fから城内へ戻ってこれるルートがあるのを考慮し以下の順で攻略しています。

1.ギミック突破+城3F殲滅

2.鍵を回収しつつ大ホール+中ホールへ宝石を1個運ぶ

3.大ホールから裏庭に回り水門②へ

4.塔・北②Fから城2Fへ戻り残った部屋を制圧しつつ大ホールへ宝石を運ぶ

5.マヤーを倒して使用人居住区から中庭東へ抜ける→西塔方面へ

なお、必須でない部屋の攻略を後回しにする都合上、部屋ごと忘れてメア箱を逃すことが多々ありました(n敗)

- ・王城地区攻略後の魔法側のフォローについて

チャート構築当時は祈りの間にいる馬や教会のルキフルが魔法職側だと倒すのに時間がかかるということで放置してもらっています。

西塔突入直前の近くに寄ったタイミングで物理側で処理しています。

他にも神殿方面的RGやニーズなども反射や属性相性等で大変な場合、このタイミングで物理側に任せることができます。

馬はレンジャーだとMBなどで対策する必要があります。

寄り道になってしまふので魔法側で問題なく倒せるならこの部分はカットできます。

●レンジャー特有の個人的あれこれメモ

・聖鎧+風耐性 できればノックバック耐性もほしい

・ノックバック耐性だけでいいぶつタイムが変わる

・手数が必要なのでアロストのCTは短縮しておきたい

・Infならそこまで火力はいらないので古めの装備になるが赤蛇のドレス+虹色のスカーフあたりがおすすめ

・重量2000以下で開始するのでエルフの矢1300+矢筒10個 風矢800+矢筒8個 ポス用に銀と念を100本くらいで突入します。

矢は重量ギミック突破まで、矢筒は王城突破まで持つ本数。あとはリログした際に適宜に補充します。

・新毒使えなくなったので回復薬は必要。抗毒血清があると便利。

・火力と耐性が足りない場合は呪い水とレジボあたりでなんとかなります。属性の切り替えだけ注意(n敗)

・パーティアルボウは古城にて神。HPもSPも切れなくなります。

・スキッド置いたらボスは置物。

・メア箱からクラデは出ます。