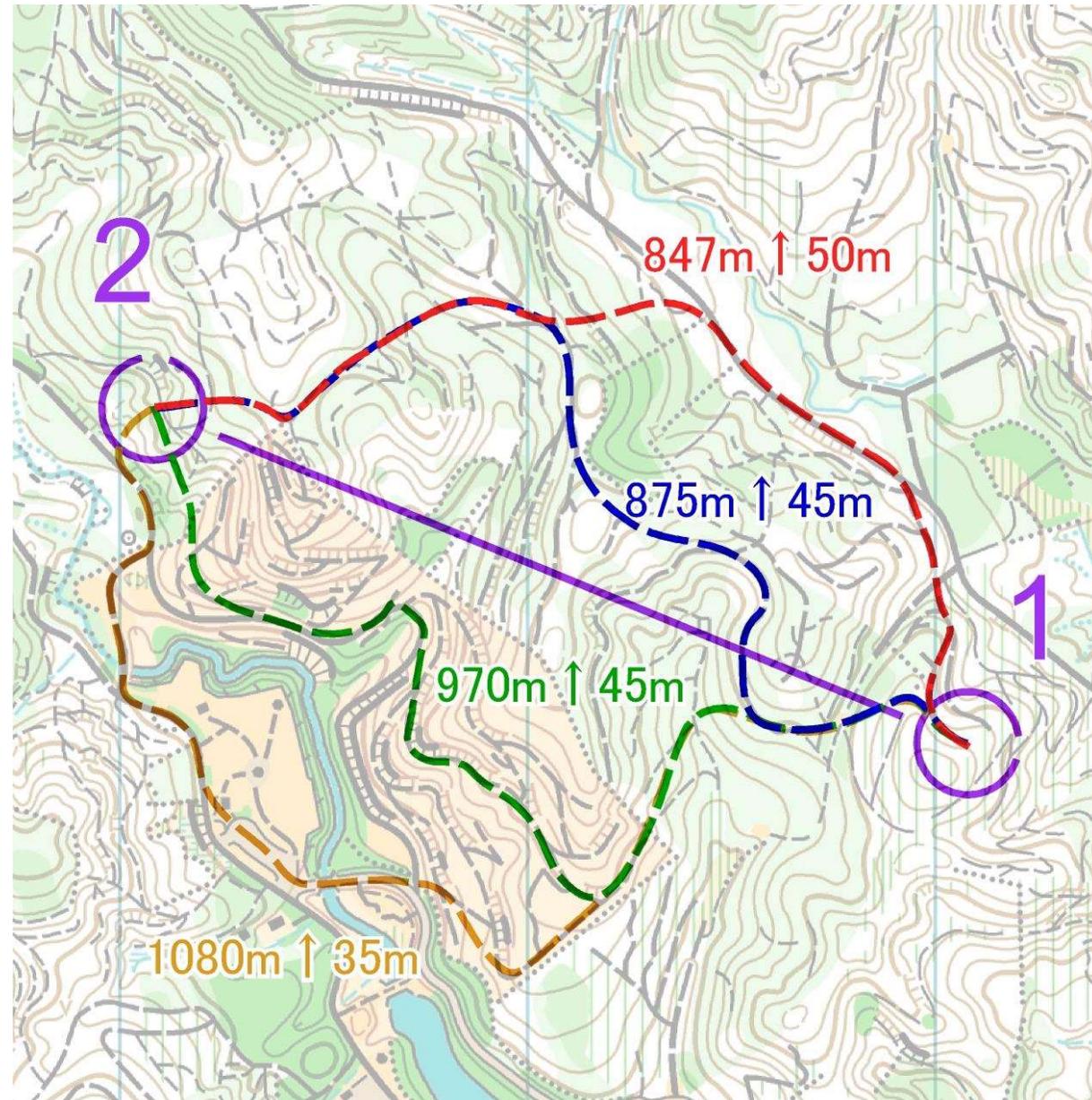


ME/WE共通レッグ 2→3

途中で2つの大きな沢を横切ることになるため、真っ直ぐ進みづらいレッグにしました。

大きい道まで迂回すると登りが多くなる or 距離が長くなってしまいが、序盤でミスが減らしたい場合はそういった選択肢もありでしょう。



ME 9→10

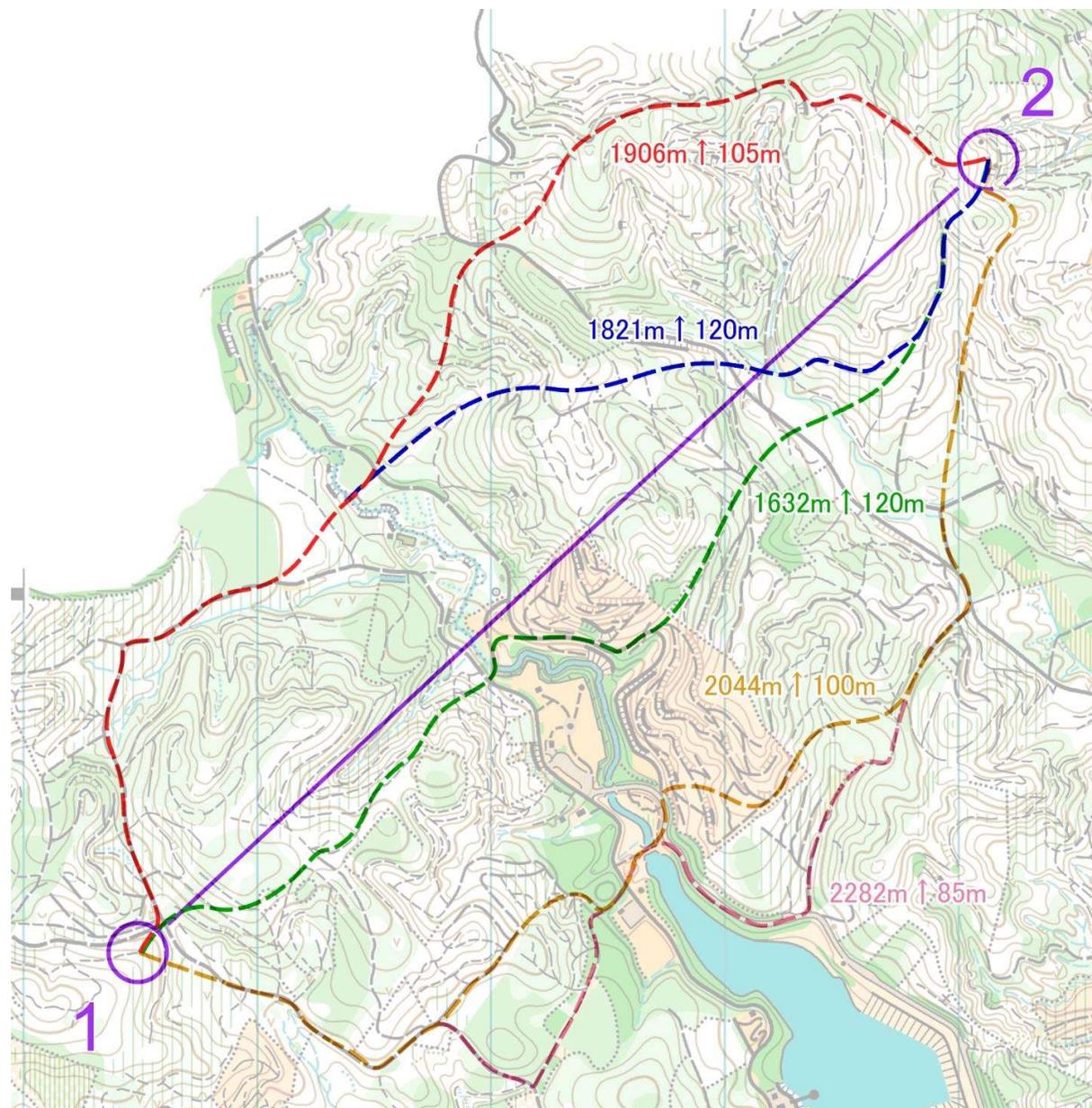
ポイントは2つ

- ・最初の山塊を左、真ん中、右のどのルートで攻略するか
- ・途中に横切る山塊をどのように進むか

北の尾根道を選んでいる人が意外と多く、プランナー的には嬉しかったです。途中ひたすら登るためタフなルートにはなってしまいますが、最後は下りながらアタックできるのと全体で見ればそこまで登りが増えないです。

南の道ルートは距離は長くなってしまいますが、一気に走ることでスピードは稼げそうです。ただし、最後の登りが少しくつくなってしまうため、ある程度余力を残しておく必要はあります。

最速想定は初めに山塊に登る真ん中のルートでしたが、あまり選ばれなかった印象です。



WE 8→9

ポイントはMEと同じく2つ

- ・最初の山塊を左、真ん中、右のどのルートで攻略するか
- ・途中に横切る山塊をどのように進むか

北に抜けると沢から4番コントロールのあった沢から抜けていくか、青ルートに合流しようと戻るルートが想定されます。9番の位置が沢内の小径からアタックしやすいため、南の道ルートを取った人が多い印象を受けました。

最速想定は初めに山塊を登る真ん中のルートですが、序盤にナビゲーション負荷が少し高まるため避けられやすいと考え、最多想定は南の迂回ルートでした。

