

1.ボス戦準備編

1.1.エジンベア

- ◆ 呪文 : 魔法使い: ルーラ, レーベ
- ▼ : 盗賊: 忍び足 ; 以降、切れるたびに使うこと
- ◆ 進行 : ジバングへ向かう

1.2.ジバング

- ▼ 回収 : (ちからのたね) ; B1, 左下, 左上の壺
- ▼ : (ちいさなメダル) ; B1, 右端、下から2番目の壺
- ◆ 進行 : 浅瀬のほこらへ向かう ; 道中のムオルで、エンカウントキャンセルをしてもよい

1.3.浅瀬のほこら

- ◆ 回収 : (さいごのカギ) ; B1, 宝箱
- ▼ : (ちいさなメダル) ; B1, 模様の床、一番上
- ▼ 呪文 : 魔法使い: ルーラ, ロマリア

1.4.ロマリア

- ▼ 回収 : (アサシンダガー) ; B1, 左の宝箱
- ▼ : (ふうじんのたて) ; B1, 右の宝箱
- ▼ 呪文 : 魔法使い: ルーラ, アリアハン

1.5.アリアハン

- ▼ 作戦 : どうぐせいり→ぜんいん
- ▼ 買物 : 道具屋 : 売却 : (いかりのタトゥー)
- ▼ : 購入 : (やくそう)*9→勇者
- ▼ : (やくそう)*9→戦士
- ▼ : (やくそう)*9→盗賊
- ▼ : (やくそう)*9→魔法使い
- ▼ : (やくそう)*9→袋
- ▼ : (キメラのつばさ)*9→袋
- ▼ 回収 : (とげのむち) ; (ちいさなメダル)と交換
- ▼ : (ガーターベルト) ; (ちいさなメダル)と交換
- ▼ : (やいばのブーメラン) ; (ちいさなメダル)と交換
- ▼ : (ちからのゆびわ) ; (ちいさなメダル)と交換
- ▼ : (インテリめがね) ; (ちいさなメダル)と交換
- ▼ 装備 : 盗賊: (アサシンダガー) ; (ほしふるうでわ)と交換
- ▼ : 勇者: (ほしふるうでわ) ; (やくそう)と交換
- ▼ : 勇者: (やいばのブーメラン) ; (はがねのつるぎ)と交換
- ▼ : 戦士: (ちからのゆびわ) ; (やくそう)と交換
- ▼ : 戦士: (はがねのつるぎ) ; (やくそう)と交換
- ▼ : 魔法使い: (インテリめがね) ; (かわのぼうし)と交換
- ▼ 呪文 : 魔法使い: ルーラ, ランシール
- ▼ 道具 : (ちからのたね)*10→戦士 ; 戦士のレベルが上がった時
使用時は戦士を先頭とすること

道中の戦闘について

魔法使いLv20まで上げる必要があるため、1000Expほど稼ぐ必要があります。アリアハンで装備を整えた後に稼ぐのがよいでしょう、そう手間をかけずに倒せる敵だけ倒しながら進めば、ラーの洞窟攻略中には稼ぎ終わるでしょう。(インテリめがね)入手前に稼ぎ切ってははいけません、それだけ注意が必要です。

通常のRTAと比べると世界を巡る段階で既に魔法使いが豊富に呪文を覚えているため、道中の戦闘ではベギラマやメラミを使うことが可能です。

1.6.ランシール

- ◆ 進行 : 地球のへそへ向かう ; 勇者で向かう
神父に話す直前に忍び足を使用
- ◆ 回収 : (だいちのよろい) ; B1, 宝箱
- ▼ 呪文 : 勇者:リレミ
- ◆ 道具 : (キメラのつばさ), ポルトガ
- ◆ 進行 : テドンへ向かう ; 道中のほこらで、エンカウントキャンセル

補足

(ブルーオーブ)まで回収すれば、海賊の家をカット可能です。この場合は地球のへそは盗賊で向かい、自殺するのが良いでしょう。タイム差はあまり見られないため、道中のエンカウントで稼ぎが可能なことや、(ちからのたね)を回収可能であることから、海賊の家へ向かうことを推奨します。

安定策1

(だいちのよろい)によって得たお金は、(どくがのこな)に変えてガルナの塔でメタル狩りを行う資金にすることもできます。バイキルトの習得、ヒヤダルコ後に僧侶に転職してルカニヤベホイミの習得、盗賊を賢者に転職してルカニヤバイキルトの習得、などを行えば、この後のボス戦を有利に戦うことができます。メタル狩りを行う場合、このタイミングで不要なアイテムを売り、戦士に(おおかなづち)を買います。

1.7.テドン

- ◆ 回収 : (グリーンオーブ) ; 牢屋, 囚人にもらう
- ▼ : (いのちのきののみ) ; B1, 棺の間, 上の棺下側, 足元
- ▼ 進行 : 宿に泊まる ; 4G
- ▽ 回収 : (くろずきん) ; 武器屋2F, 棚
- ▼ : (やみのランプ) ; 武器屋2F, 宝箱
- ◆ 呪文 : 魔法使い:ルーラ, アリアハン
- ◆ 進行 : 海賊の家へ向かう

1.8.海賊の家

- ▽ 回収 : (ヘビメタリング) ; B1, 右の宝箱
- ▼ : (ちからのたね) ; B1, 左上の宝箱
- ◆ : (レッドオーブ) ; B1, 左下の宝箱
- ▽ : (ルーズソックス) ; 1F, 左上の部屋, 棚
- ◆ 呪文 : 魔法使い:ルーラ, エジンベア
- ◆ 進行 : グリンラッド南のほこらへ向かう

1.9.グリンラッド南のほこら

- ◆ 進行 : サマンオサ東のほこらへ向かう

1.10.サマンオサ東のほこら

- ◆ 進行 : サマンオサへ向かう ; 必要に応じて(やみのランプ)でエンカウントキャンセルをする

1.11.サマンオサ

- ◆ 進行 : ラーの洞窟へ向かう ; MP不足なら宿に泊まる, 80G

1.12.ラーの洞窟

- ▼ 回収 : (ちからのたね) ; B1, 右から2番目の宝箱
- ▼ : (568G) ; B1, 右から5番目の宝箱
- ▼ : (いのちのきののみ) ; B1, 右から7番目の宝箱
- ◆ : (ラーのかがみ) ; B3, 宝箱
- ▼ : (ぬいぐるみ) ; B3, 左の宝箱
- ▼ 呪文 : 魔法使い:リレミト
- ▼ : 魔法使い:ルーラ, サマンオサ
- ▼ 進行 : 魔法使いLv20まで稼ぐ

安定策2

ここで魔法使いを僧侶に転職させ、さらに少しだけ稼いでルカニを習得させることができます。ホイミやマヌーサも手に入るため、勇者のホイミに頼る必要がなくなり、この後のボス戦が安定します。

1.13.サマンオサ

- ▼ 道具 : (いのちのきののみ)*22→勇者, 魔法使い, 盗賊 ; 魔法使いが120, 盗賊が90, 残りを勇者
- ▼ 進行 : 宿に泊まる ; 80G
- ▼ 回収 : (ちからのたね) ; 右上の家, 左の壺
- ▼ 買物 : 武器屋 : 売却 : (やいばのブーメラン), (アサシンドガー), (マジカルスカーツ), (まふうじのつえ), (インテリめがね), (ガーターベルト), (だいちのよろい)
- ▼ : 購入 : (ゾンビキラー)→戦士
- ▼ : (ドラゴンシールド)*3→勇者, 戦士, 盗賊
- ▼ 道具 : (キメラのつばさ), レーベ

1.14.レーベ

- ▼ 道具 : (ちからのたね)*4→戦士
- ▼ 装備 : 魔法使い:(ぬいぐるみ) ; (たびびとのふく)と交換
- ▼ : (やくそう)*2→魔法使い
- ▼ : (やくそう)*3→盗賊 ; (マジカルスカーツ), (せいどうのたて)と交換
- ▼ : (いのりのゆびわ)→勇者 ; (てつのはたて)と交換
- ▼ : (せかいじゆのは)→勇者, 戦士 ; (やくそう)と交換
- ◆ 道具 : (キメラのつばさ), ジパング

2.ボス戦編

2.1.おろちの洞窟

- ◆ 進行 : やまたのおろち1の元へ向かう
- ▼ 作戦 : 並替:盗戦勇魔
- ◆ 戦闘 : やまたのおろち1

やまたのおろち1

スクルト4回で固めた後、戦士の打撃と魔法使いのヒヤダルコで削り、盗賊と勇者が(やくそう)やホイミで回復しながら戦います。

やまたのおろち1の行動の中で最も強力なのは火炎の息なので、仲間の数が多いほど回復に手間がかかります。盗賊は(やくそう)を11個持っていますが、使い切った後は足手まといなので、見捨てて回復にかかる手間を減らしましょう。

戦士と魔法使いは攻撃に回ることが基本で、火炎の息が連続して回復の手が足りない時を除いて、回復には回らないようにしましょう。

勇者はラリホーを使い、眠らせに行くとよいでしょう。寝ている間は回復の手が空くため、攻撃に回しましょう。

- ▼ 回収 : (くさなぎのけん) ; やまたのおろちが落とす
- ▼ 装備 : 勇者:(くさなぎのけん)

2.2.ジパング

- ◆ 道具 : (キメラのつばさ), ロマリア

2.3.ロマリア

- ▼ 進行 : 宿に泊まる ; 12G
- ▼ : 教会で死者を蘇生する
- ▼ 買物 : 道具屋 : 購入 : (やくそう)*9→勇者
- ▼ : (やくそう)*9→戦士 ; 袋から出してもよい
- ▼ : (やくそう)*9→盗賊 ; 不足分は袋から出す
- ▼ : (やくそう)*9→魔法使い
- ◆ 呪文 : 魔法使い:ルーラ, ジパング

2.4.ジパング

- ◆ 戦闘 : やまたのおろち2

やまたのおろち2

スクルト4回で固めた後、戦士と勇者の打撃と魔法使いのヒヤダルコで削り、盗賊と勇者と魔法使いが(やくそう)やホイミで回復しながら戦います。基本はやまたのおろち1と変わりません。

勇者は(くさなぎのけん)を使って2回守備力を減らした後は、攻撃にも回ることが可能です。4人残っている場合は回復が忙しいので(くさなぎのけん)を使う以外は回復で手いっぱいですが、3人になってからは先行回復が必要ない場合は魔法使いに回復を任せ、積極的に攻撃しましょう。

盗賊は10ターン連続で(やくそう)を使うくらいでよいです。早く見捨てる方が火炎の息のリスクを減らせるため、結果的に安定します。

3人になってからは魔法使いの(やくそう)が回復の軸になると思ってかまいません。(やくそう)を使い切るまでは回復に軸を置き、使い切ったら死ぬまでヒヤダルコを連打しつつ見捨てましょう。

2人になったら戦士は打撃、勇者は回復とすると、ダメージと回復はほぼ釣り合います。火炎の息が続いた場合のみ戦士も回復に回る必要がありますが、戦士は攻撃、勇者は回復に専念して残りのHPを削りましょう。

- ◆ 回収 : (パープルオーブ) ; 宝箱
- ◆ 道具 : (キメラのつばさ), ロマリア

2.5.ロマリア

- ▼ 進行 : 宿に泊まる ; 12G
- ▼ : 教会で死者を蘇生する
- ▼ 買物 : 道具屋 : 購入 : (やくそう)*9→勇者
- ▼ : (やくそう)*9→戦士 ; 袋から出してもよい
- ▼ : (やくそう)*9→盗賊 ; 不足分は袋から出す
- ▼ : (やくそう)*9→魔法使い
- ▼ 装備 : 盗賊:(マジカルスカート)
- ▼ 道具 : (せかいじゅのは)→全員 ; 各1枚ずつ
- ◆ : (キメラのつばさ), サマンオサ
- ▼ : (やみのランプ)

2.6.サマンオサ

- ▽ 回収 : (いのちのきのみ) ; 城1F, 上の庭園, 足元
- ▽ 道具 : (いのちのきのみ)→盗賊
- ◆ 戦闘 : ポストロール

ポストロール

序盤の守備力が低い状態の時さえ乗り切れば、注意すべきなのは痛恨の一撃のみなので、やまたのおろちよりも戦いやすい相手です。運悪く痛恨の一撃で死者が出た時は、(せかいじゅのは)で蘇生して対処しましょう。

勇者は開幕はマホトーンで相手のルカナンを封じ、隙を見つけたら今度は(くさなぎのけん)を使い、1回守備力を下げましょう。できれば2回下げたいところですが、効く確率が低いので、1回でも十分です。

魔法使いはスクルト5回を使い終わったらヒヤダルコの連打となります。痛恨の一撃で死者が出た後のみ、スカラで蘇生した仲間の守備力を元に戻してあげましょう。

盗賊はやまたのおろち戦と同様に(やくそう)を連打して回復に回ります。今度は痛恨の一撃の盾になれるので、使い終わった後は防御で盾となりましょう。

戦士は(くさなぎのけん)で守備力が下がるまでは回復にも回りますが、基本的には攻撃をし続けましょう。攻撃力はそれなりにあるので、守備力が下がる前でもそれなりのダメージは与えることができます。

- ◆ 呪文 : 魔法使い:ルーラ, ダーマ

2.7.ダーマ

- ◆ 転職 : 魔法使い→商人
- ◆ 呪文 : 商人:ルーラ, ポルトガ
- ◆ 進行 : 商人の町へ向かう

2.8.商人の町

- ◆ 進行 : 老人に話しかける
- ◆ : 老人にもう一度話しかける
- ◆ : 船に乗る
- ◆ : 町に戻り、商人に話しかける
- ◆ : 町に2回出入りし町を発展させる
- ▼ 道具 : (やみのランプ)
- ◆ 進行 : 左下で革命の話し合いを聞く
- ◆ : 町に1回出入りし町を発展させる
- ◆ 回収 : (イエローオーブ) ; 左上の家, 玉座の裏, 足元

参考タイム

<イエローオーブ>

- やまたのおろち1開戦 : 19分27秒
- やまたのおろち1撃破 : 23分32秒
- やまたのおろち2撃破 : 31分26秒
- ポストロール撃破 : 37分35秒
- イエローオーブ入手 : 40分18秒

文責:腹黒パンダ/GX