

ドラゴンクエスト7
短時間攻略ガイド
Version1.00

作成者:くねお

<http://kuneo.web.fc2.com/>

2009年5月11日

目次

| | |
|--------------------|-----------|
| 0章:はじめに | 5 |
| 0.1 本書について | 5 |
| 0.2 書式について | 5 |
| 0.3 プレイ環境 | 5 |
| 0.4 謝辞 | 6 |
| 1章:ゲーム開始まで | 7 |
| 1.1 準備 | 7 |
| 1.2 電源オン | 7 |
| 2章:グランエスタード | 8 |
| 2.1 フィッシュベール | 8 |
| 2.2 謎の神殿解放まで | 8 |
| 2.3 謎の神殿 | 9 |
| 3章:ウッドパルナ | 10 |
| 3.1 ハンク加入まで | 10 |
| 3.2 東の塔 | 11 |
| 3.3 ウッドパルナ(現代) | 13 |
| 4章:エンゴウ | 14 |
| 4.1 エンゴウ(過去) | 14 |
| 4.2 炎の山(過去) | 14 |
| 4.3 新たな旅立ち | 15 |
| 5章:ダイアラック | 16 |
| 6章:移民集め | 17 |
| 7章:オルフィー | 19 |
| 7.1 オルフィー(過去) | 19 |
| 7.2 魔封じの洞窟(過去) | 20 |
| 7.3 ガボ加入 | 10 |
| 7.4 魔封じの洞窟(現代) | 21 |
| 8章:フォロッド | 22 |
| 8.1 エリー登場まで | 22 |
| 8.2 デスマシーン撃破まで | 24 |
| 8.3 フォロッド(現代) | 26 |
| 9章:グリーンフレイク | 27 |
| 9.1 グリーンフレイク(過去) | 27 |
| 9.2 沼地の洞窟 | 29 |
| 9.3 メモアリーフ | 30 |

| | |
|-------------------|-----------|
| 10章:ユバール | 31 |
| 10.1 ユバール(過去) | 31 |
| 10.2 湖の洞窟(過去) | 32 |
| 10.3 化石発掘現場 | 32 |
| 11章:ダーマ | 33 |
| 11.1 フォズ救出まで | 33 |
| 11.2 決闘場到着まで | 36 |
| 11.3 アントリア撃破まで | 37 |
| 11.4 ダーマ神殿(過去) | 40 |
| 12章:熟練度稼ぎ | 41 |
| 12.1 熟練度稼ぎ① | 41 |
| 12.2 ダーマ神殿(現代) | 41 |
| 12.3 熟練度稼ぎ② | 42 |
| 12.4 熟練度稼ぎ③ | 42 |
| 12.5 山賊討伐 | 43 |
| 13章:砂漠の国 | 45 |
| 13.1 ティラノス復活まで | 45 |
| 13.2 魔王像 | 46 |
| 13.3 砂漠の村(現代) | 47 |
| 14章:クレージュ | 48 |
| 14.1 クレージュ(過去) | 48 |
| 14.2 神木の根っこ | 49 |
| 14.3 メザレ | 50 |
| 14.4 クレージュ(現代) | 50 |
| 15章:リートレード | 51 |
| 15.1 リートレード(過去) | 51 |
| 15.2 時のはざまの洞窟 | 52 |
| 15.3 バロックタワー | 53 |
| 15.4 リートレード(現代) | 53 |
| 16章:ハーメリア | 54 |
| 16.1 都市水没まで | 54 |
| 16.2 海底神殿(過去) | 55 |
| 16.3 現代に戻るまで | 56 |
| 17章:メルビン加入 | 57 |
| 17.1 魔法のじゅうたん入手まで | 57 |
| 17.2 メルビン加入まで | 58 |
| 17.3 ギガミュータント撃破まで | 59 |
| 18章:プロビナ | 61 |
| 19章:マーディラス | 63 |
| 19.1 星空の結晶回収まで | 63 |
| 19.2 ゼッペル撃破まで | 64 |

| | | |
|-----------------------|-------------|-----------|
| 20章:ルーメン | | |
| 20.1 | 闇のドラゴン撃破まで | 66 |
| 20.2 | ヘルバオム撃破まで | 68 |
| 20.3 | アイラ加入まで | 70 |
| 21章:聖風の谷 | | 72 |
| 21.1 | 闇の魔神撃破まで | 72 |
| 21.2 | ヘルクラウダー撃破まで | 73 |
| 22章:レブレサック | | 74 |
| 23章:コスタール | | 76 |
| 23.1 | ガマデウス撃破まで | 76 |
| 23.2 | バリクナジャ撃破まで | 77 |
| 24章:DISC 1終了まで | | 79 |
| 24.1 | 飛空石入手まで | 79 |
| 24.2 | オルゴデミーラ撃破まで | 80 |
| 25章:神様復活 | | 82 |
| 25.1 | 神様復活 | 82 |
| 25.2 | クリスタルパレス | 83 |
| 25.3 | メルビン一人旅 | 84 |
| 26章:炎の精霊復活 | | 85 |
| 26.1 | 炎の精霊復活 | 85 |
| 26.2 | マール・デ・ドラゴーン | 86 |
| 27章:大地の精霊復活 | | 87 |
| 28章:風の精霊復活 | | 88 |
| 29章:ラスボス前準備 | | 90 |
| 29.1 | 移民集め | 90 |
| 29.2 | 熟練度稼ぎ | 91 |
| 30章:デスパレス | | 92 |
| 31章:エンディング | | 94 |

0章:はじめに

0. 1:本書について

本書は、『PS用ソフト ドラゴンクエスト7』の短時間攻略用ガイドブックである。
今後、本チャートが他のプレイヤーの参考になり、さらなる記録が生まれればと思う。

0. 2:書式について

- ・ゲーム内で行う行動の記述には、行の先頭に以下のマークをつけている
- ◆…ゲームを進めるための必須行動で、記述されたタイミングで必ず実行する
- ▼…ゲームを進めるために必須ではないが、記述されたタイミングで必ず実行する
- ▽…記述したタイミングで行う可能性があるもの
- ☆…アドバイスや気をつけた方がいい点など、頭に入れておくべきものを示している

・囲み文字・背景色付き文字

() …アイテム名

『 』 …呪文、作戦

【 】 …ボスデータ

…回収するアイテム名は、全て左記の背景色がついている

…買物に関する装備名は、全て左記の背景色がついている

…種の使用、道具の受け渡し、使用、道具整理、装備に関することは、全て左記の背景色がついている

・注釈

なにか注釈がある場合、『 ; **注釈** 』のようにして示してある

注釈にさらに補足が有る場合は、さらに脚注がある

また、アイテムの回収に関し、どこで回収するかについて、『 / 』の後に示している

0. 3:プレイ環境

ゲーム機本体：プレイステーション3 40GB

コントローラ：CYBER・アナログ連射コントローラ2(PS2用) / [サイバーガジェット](#)

ソフト:初回版(ベスト版ではない、ということ)

プレイ媒体にPS3を選択したのは、『PS2に比べてフリーズが少ない』という理由からである。

読み込み速度についてPS2の高速モードと比べてどの程度の違いがあるかは検証していない。

ただし、起動～ソフト読み込みまでがPS2に比べてだいぶ時間がかかるので、一概に早いとは言えないだろう。

途中、セーブ&リセットをする場面があるが、その際にはPS3本体付属のコントローラを用いて行う。

また、録画に関しては、ゲーム機本体から接続端子を直接パソコンに接続し、

Station TVというソフトを用いて録画している。

微量の処理落ちは発生している可能性はあるが、プレイには支障はきたさない程度である。

0. 4: 謝辞

・攻略サイト

○[ドラクエ7 極限攻略データベース](#) / おてうさん、他

様々なデータを参考にさせていただきました。

・やり込みレポート

○[ドラゴンクエスト7 真・レベル1ボス撃破](#) / MS-06さん

詳細なボスのデータについて参考にさせていただきました。

○[ドラクエシリーズ8 作連続タイムアタック](#) / おてうさん、シグさん、けい坊さん、他

○[ドラゴンクエスト7 リアルタイムアタック計画表](#) / シンさん

基本的なチャート、戦術および、通過タイムを参考にさせていただきました

・DQ7RTA プレイヤーなど

○おてうさん / [おてう☆じゃんけん必勝法](#)

○あうさん / [あうのドラクエ日記](#)

○シンさん

ブログの内容、コメント内容など、戦術を構築するにおいて参考にさせていただきました。

特に、あうさんのドラクエ7に関する記事の内容によって色々考えさせられています。

また、他にもプレイヤーがいる、ということで、私自身のモチベーションの上昇にもつながっています。

・その他

○右式さん / [右式のホームページ](#) / DQ5RTA 短時間攻略ガイド

この攻略ガイドを作成するにあたり、書式について参考にさせていただきました。

・書籍

○ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち 公式ガイドブック上巻●世界編 / スクウェア・エニックス

○ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち 公式ガイドブック下巻●知識編 / スクウェア・エニックス

○ドラゴンクエストVIIのあるきかた / エニックス

上記に挙げた以外にも、細かい部分で参考にさせていただいたものは他にも無数にありますが、特に大きく影響を受けた方、参考文献などを挙げさせていただきました。

この場を借りてお礼申し上げます。ありがとうございました。

1章:ゲーム開始まで

1. 1:準備

- ◆操作:『ドラゴンクエスト7』の Disc 1をセットしておく
 - ▽ :新しいメモリーカードを使用する場合、新たな仮想メモリーカードの設定をしておく
 - ◆ :PS3 本体の主電源を入れて準備をしておく
 - ◆ :録画を開始する
-

1. 2:電源オン

- ◆操作:PS3 本体の起動スイッチを押す。同時にストップウォッチのスイッチを押す
- ◆ :△ボタン、×ボタン、L1ボタンを手動連打状態に設定する
- ◆進行:『ぼうけんのしょをつくる』を選択する
- ◆ :名前を入力する。メモリーカードには記録しないを選択する
- ◆ :約2分程度、△ボタンを自動連打にして待機する

2章:エスタード島

2. 1:フィッシュベル

- ◆進行:オープニング終了後、△連打
- ◆ :主人公の家へ行く
- ▼回収:(やくそう) /壁の袋
- ▼ : (10G) /1Fダンス
- ▼ : (110G) /2F宝箱
- ▼ : (皮のぼうし) /2Fダンス
- ◆進行:ベッドに近づき、休む
- ◆ :起床後、1Fに降りて外に出る ;移動の際、R2 ボタンを2 回押し、画面回転しておくこと
- ▼回収:(やくそう) /道具屋の横のタル、奥
- ◆進行:船へ入る ;移動の際、L2ボタンを3回押し、画面回転しておくこと
- ▼回収:(やくそう) /B1ダンス、右
- ▼ : (どくけし草) /B1ダンス、左
- ◆進行:B2へ進み、タルをひとつ壊してマリベルに話しかけ、船の外に出る
- ▼回収:(ヘアバンド) /マリベルの家2F、マリベルの部屋ダンス
- ◆進行:マリベルの家から少し進んだところでマリベルが仲間になる
- ▼ :メニューを開き、「はなす」を選択する ;マリベルと強制的に話すイベントを省くため
- ◆ :村の外に出て、グランエスタード城へ向かう

2. 2:謎の神殿解放まで

- ◆進行:グランエスタード城内へ進む
- ◆ :2F、玉座で王様と話す ;選択肢は「はい」を選択する、△連打
- ◆ :街の外に出て、謎の神殿へ向かう
- ◆ :精霊の像の前にいるキーファに話しかける
- ◆回収:(王家の古文書) /キーファからもらう
- ◆道具:(王家の古文書)を使う ;主人公の道具欄、上からカーソル送り
- ◆進行:△連打後、外に出てグランエスタード城へ行き崖っぷち爺さんの家へ行く
- ◆進行:崖っぷち爺さんに話しかける ;選択肢は「はい」→「いいえ」を選択
- ◆ :街に戻り、井戸の上側のおばさんに話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆回収:(しんじゅ玉) /井戸の中、光っているところで△ボタン
- ◆進行:謎の神殿へ行く
- ◆道具:像の前で、(しんじゅ玉)を使う ;主人公の道具欄、上からカーソル送り
- ◆進行:グランエスタード城へ行き、城内2F左のキーファの部屋にいるキーファに話しかける
- ◆ :崖っぷち爺さんの所へ行く
- ▼回収:(かしこさのたね) /タル、右下
- ◆進行:崖っぷち爺さんに話しかける
- ◆ :街に戻る(強制的にイベントが進み、フィッシュベルの自宅へ)
- ◆ :謎の神殿へ行き、像へ近づく。△ボタン連打
- ◆ :神殿入り口前にいるキーファに話しかけ、中に入る

2. 3:謎の神殿

- ◆進行:奥へ進む
- ◆ :燭台の炎を左側から調べて消し、スイッチを押す
- ◆回収:(聖者のかぶと) /隠し部屋、宝箱
- ◆道具:左から3番目の聖者の像の前で、(聖者のかぶと)を使用 ;主人公の道具欄、上からカーソル送り
- ◆進行:天秤のフロア、右下のブロックを右のスイッチの上に乗せる
- ◆ :天秤に乗り、奥へ進む
- ◆回収:(古代の鍵) ;ライオンの口を調べる
- ◆進行:奥へ進む ;無限ループは左、右、左、左の順番
- ◆ :水晶を移動させ、水位を変化させつつ奥へ進む ;水晶は、上側から壁に沿って真下に投げる
- ◆ :台座のフロア、左から順番にゴーレム、かまいたち、フレーム、マーマンの順に並べる
- ◆回収:(聖者のよろい) /台座のフロア
- ◆進行:いかだに乗り、先へ進む
- ▼回収:(命のきのみ) /いかだに乗るフロア、宝箱
- ◆ : (聖者のつるぎ) /いかだで進んだ先、宝箱
- ◆ : (聖者のたて) /いかだで進んだ先、宝箱
- ◆進行:一番右の聖者の像の前へ移動し、像の方を向く
- ▼道具:キーファ、(命のきのみ)→主人公、使用 ;キーファの道具欄を開いたら△連打
- ◆ :引き続き、(聖者のつるぎ)を使用 ;(命のきのみ)の次なので、そのまま△連打
- ◆ :一番左の聖者の像の前で、(聖者のよろい)を使用 ;主人公の道具欄、上からカーソル送り
- ◆ :左から2番目の聖者の像の前で、(聖者のたて)を使用 ;キーファの道具欄を開いたら△連打
- ◆進行:扉が開くので、奥へ進む
- ◆ :青の松明を左下、右下、中央へ、赤の松明を中下、左上、右上へ灯す
- ◆ :扉が開くので、奥へ進む
- ◆回収:(不思議な石版・黄) /床に落ちている
- ◆ : (不思議な石版・黄) /床に落ちている
- ◆進行:黄色の台座、左上に石版を2枚はめる
- ◆ :青のワープゾーンから洞窟へ戻り、フィッシュベルへ向かう

- ◆進行:港にいる船乗りに話しかける
- ◆ :自宅にいるボルカノに話しかける
- ◆回収:(不思議な石版・黄) /ボルカノから受け取る
- ◆進行:謎の神殿へ向かう。洞窟入口でキーファ、マリベルが仲間になる
- ◆ :黄色の台座、左上に石版をはめ、ウッドパルナへ

3章:ウッドパルナ

3. 1:ハンク加入まで

◆戦闘:【スライム*3】 ;メッセージ表示速度を8(一番遅い)に変更し、△連打

確認

・この際、何匹倒したか(どれくらい経験値を得たか)を見ておくこと

▼作戦:装備:3人の防具をはずす ;後の自殺ルーラのため。1人をはずしたら×でキャラ選択画面に戻り、3人続けてはずす

◆進行:ウッドパルナへ行く

▼回収:(12G) /道具屋、ツボ

▼買物:道具屋:売却:(かしこさのたね) ;売値10G、主人公の道具欄、上からカーソル送り

▼ 購入:(こんぼう) ;買値110G、キーファ、装備させる

▼ : (やくそう)*4 ;買値32G、マリベル、持たせる

◆進行:ハンクの家へ行き、パトリックの話を聞く

◆ :村を出て、南のカラーストーン採掘場へ

確認

・先ほどのスライム戦と合わせて、最低でも6EXP取得しておくこと。
ゴーレム戦の後、マリベルがレベル3になるために必要な経験値である

▼回収:(40G) /B1、手前タル

▼ : (力の種) /B1、奥タル

◆進行:カラーストーンを破壊しつつ最深部へ進む

◆回収:(緑色の宝玉) /最深部、緑色のカラーストーンを調べる

◆ : (木の人形) /マチルダから受け取る

◆進行:敵とエンカウントし、自殺ルーラする ;戦闘時に、作戦を『めいれいさせろ』に変更する

◆進行:ハンクの家へ行き、パトリックに話しかける。自動で宿で一泊 ;死者が自動復活

▽買物:道具屋:購入:(やくそう)*2~3 ;これまでに薬草を使用している場合

◆進行:ハンクの家へ行き、ハンクに話しかける。ハンクが仲間に加わる

▼道具:主人公(皮のぼうし)→キーファ、装備

▼ :主人公(ヘアバンド)→マリベル、装備

▼ :主人公、(力の種)→キーファ、使用

▼ :主人公、(布の服)、装備

▼ :キーファ、(たびびとの服)、装備

▼ :マリベル、(布の服)、装備

◆進行:村から出て、東の塔へ向かう

3. 2:東の塔

- ◆進行:ゴーレムに話しかける
- ◆戦闘:【BOSS:ゴーレム】

ボス戦術

3. 2. 1 VS ゴーレム

•基礎知識

ステータス:HP300/MP0/攻撃力32/守備力20/素早さ12/60EXP/80G

行動パターン:「打撃」のみ

ドロップアイテム:(不思議な石版・緑)

•受けるダメージ

| 攻撃 | 状態 | 主人公 | キーファ | マリベル |
|----|-----|-------|-------|-------|
| 打撃 | 通常時 | 12~15 | 11~13 | 12~14 |
| | 防御時 | 6~8 | 5~7 | 6~7 |

•戦略概要

主なダメージ源はハンクの打撃となるが、戦闘時間短縮のためにキーファも積極的に攻撃する。

•行動

主人公:マリベルがダメージを受けているときのみ(やくそう)を使用、それ以外は防御する

キーファ:基本的には打撃だが、HPが13以下ならば防御する

マリベル:基本的には防御だが、主人公のHPが16以下、キーファのHPが13以下の際は(やくそう)を使用する

撃破後

- ◆進行:塔内部へ進む ; 消耗しているようならば、主人公のホイミで回復
- ▼回収:(ブロンズナイフ) /1F、宝箱左
- ◆ : (不思議な石版・赤) /1F、宝箱右
- ▼ : (皮の盾) /3F、宝箱
- ▼回収:(80G) /5F、宝箱右
- ▼ : (まもりのたね) /5F、宝箱左
- ▼道具:主人公、(まもりのたね)→キーファ、使用
- ▼ : 主人公、(皮のたて)→主人公、装備
- ▽ : 主人公、(やくそう)→マリベル ; 主人公に1つ残してマリベルに渡す
- ◆進行:最上階へ進む

確認

- 主人公の『ホイミ』>主人公の薬草>マリベルの薬草の優先順位でHPを回復しておく

◆戦闘:【BOSS:チョッキンガー】

ボス戦術

3. 2. 2 VS チョッキンガー

・基礎知識

ステータス:HP310/MP50/攻撃力 42/守備力 31/素早さ 24/80EXP/90G/(まもりのたね)

行動パターン:「打撃」or「メラ」or「大防御」or(一定のHP以下で)「ホイミ」

ドロップアイテム:(まもりのたね)

・受けるダメージ

| 攻撃 | 状態 | 主人公 | キーファ | マリベル |
|----|-----|-------|-------|-------|
| 打撃 | 通常時 | 16~19 | 15~18 | 16~20 |
| | 防御時 | 8~9 | 7~9 | 8~10 |
| メラ | 通常時 | 12~15 | 12~15 | 12~15 |
| | 防御時 | 6~8 | 6~8 | 6~8 |

・戦略概要

主なダメージ源はやはりハンクの打撃となるが、戦闘時間短縮のため、キーファも積極的に攻撃する。

・行動

主人公:マリベルがダメージを受けているときのみ(やくそう)、『ホイミ』を使用、それ以外は防御する

キーファ:基本的には打撃だが、HPが18以下ならば防御する

マリベル:MPが尽きるまでは『メラ』を使用し、その後は防御する

主人公のHPが19以下、キーファのHPが20以下の際は(やくそう)を使用すること

撃破後

◆戦闘:【BOSS:マチルダ】(戦闘開始直後に逃げるを連打して逃走)

◆進行:ハンクに話しかける ; 選択肢は「はい」を選択、△連打

◆ :歩いてウッドパルナに戻る

◆進行:ハンクの家へ ; 移動の際、R2ボタンを2回押して視点変更をしておく

◆ :草原から現代に戻り、フィッシュバルへ向かう

3. 3:ウッドパルナ(現代)

- ◆進行: 自宅へ行き、母親に話しかける ; 選択肢は「いいえ」を選択、×連打
- ◆ : 村から出て、グランエスタードの崖っぷち爺さんの家へ行く
- ◆ : キーファに話しかける ; 選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ : フィッシュベルに戻り、村の西海岸の洞窟へ行く
- ◆ : 船に乗り、グランエスタード島の北にあるウッドパルナへ向かう

- ▼回収: (すばやさの種) /宿屋横のタル、奥
- ◆進行: 南西の民家の机の上においてある石版を調べる
- ◆回収: (不思議な石版・緑) /南西の民家、老婆からもらう
- ◆進行: マップ中央付近にいる老人に話しかける
- ▼回収: (皮のぼうし) /マップ中央の家(過去で道具屋だった家)のタンス、右
- ◆進行: 外に出て、カラーストーン採掘場へ向かう

- ▼回収: (不思議な木の実) /B1左上、タル手前
- ◆進行: 最深部へ進む ; 最後の十字路は上へ進む
- ◆回収: (不思議な石版・赤)
- ◆進行: 外に出て、船に乗りグランエスタード城へ行く

- ◆進行: ホンダラの家へ行き、ホンダラに話しかける
- ◆回収: (すごい聖水) /ホンダラから受け取る ; 選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆進行: 城門前の左側の衛兵に話しかけ、開門する
- ◆ : 2Fから外観へ出て、右側の塔の先の兵士と話す
- ◆ : 奥へ進み、崖っぷち爺さん、船番の順に話しかける
- ◆ : いかだに乗り、隠し部屋へ向かう
- ▼回収: (すばやさの種) /隠し部屋、ツボ
- ◆ : (不思議な石版・赤) /隠し部屋、本棚の奥、宝箱
- ◆進行: 街から出て、謎の神殿へ向かう
- ◆ : 赤色の台座、左上に石版をはめ、エンゴウへ

4章:エンゴウ

4. 1:エンゴウ(過去)

確認

- ・道中死者が発生してもかまわないが、主人公のMPが残っている場合は『ホイミ』で回復すること

- ◆進行:長老の家、2Fへ行き、長老に話しかける ; 選択肢は「はい」を選択、△連打
- ▼回収:(とんがりぼうし) /長老の家、2Fタンス、左
- ◆進行:宿で宿泊する ; 1人あたり5G、3人生存で15G必要
- ◆ :井戸の前にいるパミラに話しかける
- ◆ :長老の家、2Fへ行き、パミラと長老の会話イベントを見る
- ◆ :よろず屋の奥へ行き、パミラに話しかける ; 選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :宿で宿泊する
- ▼買物:バザー:売却:(皮のぼうし) ; 売値32G、キーファが所持していると思われる
- ▼ 購入:(うろこのたて) ; 買値180G、キーファ、装備させる
- ▼ :(やくそう)*9 ; 買値72G、マリベル、持たせる
- ◆進行:長老に話しかける
- ◆ :よろず屋の奥へ行き、パミラに話しかける
- ▼回収:(命のきのみ) /街の左上、ツボ
- ◆進行:長老に話しかける ; 選択肢は「はい」を選ぶ、△連打
- ◆ :外に出て、炎の山へ向かう

4. 2:炎の山(過去)

- ◆進行:山を登り、列の先頭のあらくれに話しかける ; 選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :たいまつを火山に投げ入れた後、パミラに話しかける ; 移動中に画面を半回転させておくこと
- ▽ :死者がいる場合、一度次のマップへ進んだ後に戻り、パミラに話しかける ; 無料で全員蘇生
- ◆ :奥へ進む。分かれ道があるフロアは1つ目は階段降りて左、2つ目は階段降りて上へ
- ▼回収:(やくそう) /2F、宝箱
- ▼ :(聖なるナイフ) /外観、宝箱
- ▼道具:キーファ、(皮のぼうし)→主人公、(とんがりぼうし)と交換、装備
- ▼ :キーファ、(とんがりぼうし)、装備
- ▼ :キーファ、(こんぼう)→主人公、(すばやさの種)と交換、装備
- ▼ :キーファ、(聖なるナイフ)、装備
- ▼ :キーファ、(すばやさの種)*2、マリベルに使用
- ▼ :キーファ、(命のきのみ)、主人公に使用
- ◆進行:一度上まで登った後、火山へ落ちる。2回落ちたら状況に応じて回復ポイントで回復後、アイテム回収
- ▼回収:(110G) /3F、宝箱
- ▼ :(どくけし草) /3F、宝箱
- ◆進行:火口まで落ちた後、炎の巨人に話しかける

◆戦闘:【BOSS:炎の巨人】

ボス戦術

4. 2. 1 VS 炎の巨人

・基礎知識

撃破後ステータス:HP310/MP0/攻撃力47/守備力24/素早さ13/120EXP/150G

行動パターン:「打撃 or 火の息」→「押しつぶす or 力ため」→「打撃」

ドロップアイテム:(不思議な石版・青)

・受けるダメージ

| 攻撃 | 状態 | 主人公 | キーファ | マリベル |
|-------|-----|-------|-------|-------|
| 打撃 | 通常時 | 17~21 | 16~19 | 18~22 |
| | 防御時 | 9~10 | 8~9 | 9~11 |
| 力ため打撃 | 通常時 | 24~31 | 21~27 | 26~33 |
| | 防御時 | 12~16 | 10~14 | 13~17 |
| 押しつぶし | 通常時 | 8~10 | 7~9 | 8~11 |
| | 防御時 | 4~5 | 4~5 | 4~5 |
| 火の息 | 通常時 | 6~10 | 6~10 | 6~10 |
| | 防御時 | 3~5 | 3~5 | 3~5 |

・戦略概要

キーファ、主人公の打撃によってダメージを与える。

マリベルのルカニを活用して攻撃すること。

また、回復には主人公の後攻回復、マリベルの先行回復をうまく使い分ける。

マリベルは確実に先行できるわけではないので過信しすぎないように。

・行動

『ちからため』後のターンは、死ぬ可能性があれば防御すること。(マリベルは常に防御)

主人公:基本的には打撃だが、死ぬ可能性があれば防御する。『ホイミ』による後攻回復をうまく使用すること

キーファ:基本的には打撃だが、死ぬ可能性があれば防御する

マリベル:基本的には防御だが、状況に応じてやくそうを使用する。また、5回使えるルカニを活用すること。

撃破後

▼回収:(ちからの種) /B1、宝箱

◆進行:頂上へ戻り、パミラと長老の間へ行く ; 移動中に画面を半回転しておくこと

◆道具:キーファ、(すごい聖水)を火山に向かって使用する

4. 3:新たな旅立ち

◆進行:エンゴウの宿で目覚めたら、よろず屋の奥にいるパミラに話しかける

◆回収:(不思議な石版・青) /パミラから受け取る

◆進行:外に出て旅の扉へ向かい、現代へ戻る

▼回収:(七色のしずく) /七色の入り江に向かって(すごい聖水のビン)を使用する

◆進行:グランエスタード城へ行き、玉座の間の王様に話しかける ; 選択肢は「いいえ」を選択する、×連打

◆ :ボルカノと会話後、自分のベッドで休む ; 選択肢は「いいえ」を選択する、×連打

◆ :目覚めた後、フィッシュベル西海岸の洞窟より船に乗り、謎の神殿へ

◆ :青色の台座、左上に石版をはめ、ダイアラックへ

5章:ダイアラック

- ◆進行:街に入っすぐの石像を2回調べる
- ◆ :井戸の前にいる老人に話しかける ;移動中にL2ボタンを2回押して、視点変更する
- ◆回収:(天使の涙) /老人から受け取る
- ◆進行:宿に宿泊する

- ◆進行:街の北西の家の前にある男の石像を調べる
- ◆ :石像が崩れた後、家の中に入って左の本棚を調べる
- ◆ :宿屋右にある女の子の石像を調べる
- ◆ :そこから階段を登った先にある女性の石像を調べる
- ◆ :その上にいる老人に話しかける
- ◆ :宿に戻り、再び休む

- ◆進行:街の左の木の上を調べ、隠し階段を降りて奥へ進み、頂上へ
- ◆道具:マリベル、(天使の涙)を使用する
- ◆回収:(不思議な石版・黄) /ヨゼフが出てきた秘密基地、タル
- ◆進行:ヨゼフに話しかけ、仲間にする
- ◆ :老人に話しかける
- ◆ :現代に戻る

- ◆進行:フィッシュベルから船に乗り、南東のダイアラック跡地へ
- ◆回収:(不思議な石版・緑) /地面に落ちている
- ◆進行:シム爺に話しかける

6章:移民集め

確認

・今後移民を合計25人になるまで集めることになるが、各町での移民の発見場所は以下の通りである

| グランエスタード | ウッドパルナ | エンゴウ |
|----------|--------|------|
| 宿屋2F | 宿屋 | 宿屋 |

- ◆進行: グランエスタード、ウッドパルナ、エンゴウの順に移民を集める ; 3/25
- ▼回収: (ステテコパンツ) /井戸の中、ダンス右
- ▼ : (魔法の聖水) /街の左上、ツボ
- ◆進行: 炎の山へ行く
- ▼回収: (350G) /外観、宝箱
- ▼ : (60G) /3F、宝箱
- ▼ : (どくけし草) /3F、宝箱
- ◆ : (不思議な石版・緑) /B1、宝箱
- ◆進行: 火口へ戻り、旅の扉から謎の神殿へ
- ◆ : 緑色の台座、左上に石版をはめ、オルフィーへ
- ◆ : オルフィー教会でセーブし、リセットする

- ▼回収: (ちいさなメダル) /宿屋、ダンス左下 ; 1枚目
- ◆進行: 街の北の小屋のガボを調べる
- ▼回収: (どうのつるぎ) /武器屋裏、宝箱
- ◆進行: 現代へ戻る
- ◆ : エンゴウ、ウッドパルナ、グランエスタードの順に移民を集める ; 6/25
- ◆ : グランエスタード教会でセーブし、リセットする

- ◆進行: グランエスタード、ウッドパルナ、エンゴウの順に移民を集める ; 9/25
- ▼ : 教会の右にいる男の子に話しかける
- ◆ : エンゴウ教会でセーブし、リセットする

- ▼進行: よろず屋へ行き、奥にいるパミラに落し物のありかを占ってもらう ; 5G必要
- ▽買物: よろず屋: 売却: (こんぼう) ; 売値55G、主人公が装備している^{*1}
- ▼ 購入: (皮のドレス) ; 買値680G、マリベル、装備させる
- ▼回収: (まんまるボタン) /宿屋の立て札を調べる
- ◆進行: エンゴウ、ウッドパルナ、グランエスタードの順に移民を集める ; 12/25
- ◆ : グランエスタード教会でセーブし、リセットする

- ◆進行: グランエスタード、ウッドパルナ、エンゴウの順に移民を集める ; 15/25
- ▼回収: (ちいさなメダル) /教会の右にいる男の子とまんまるボタンを交換 ; 2枚目
- ◆進行: エンゴウ教会でセーブし、リセットする

*1 所持金が680G未満の場合

- ◆進行:エンゴウ、ウッドパルナの順に移民を集める ;17/25
- ◆ :きこりの家へ行く
- ▼回収:(不思議な木の実) /小屋の上にいるリスに話しかける
- ◆進行:きこりに話しかけ、きこりを仲間にする
- ◆ :船で移民の街へ行く
- ▼回収:(ちいさなメダル) /商人の上のツボ ;3枚目
- ▼ : (毛皮のフード) /街の左の井戸、タンス左
- ▼ : (命のきのみ) /井戸の上の民家横、タル
- ▼ : (スライムピアス) /シム爺の家、タンス
- ◆進行:グランエスタードへ行き、移民を集める ;18/25
- ◆ :グランエスタード教会でセーブし、リセットする
- ◆進行:グランエスタード、ウッドパルナ、エンゴウの順に移民を集める ;21/25
- ◆ :エンゴウ教会でセーブし、リセットする
- ◆進行:エンゴウ、ウッドパルナの順に移民を集める ;23/25
- ◆ :移民の街へ行く
- ▼回収:(ちょうネクタイ) /入ってすぐ左の宿屋、タンス
- ▼ : (かいがらぼうし) /北西の民家、上の部屋、タンス
- ▼ : (ちからのたね) /その民家のすぐ右のタル、上
- ▼ : (ちいさなメダル) /さらにその右の民家、下の部屋、宝箱 ;4枚目
- ◆進行:グランエスタードへ行き、移民を集める ;24/25
- ◆ :グランエスタード教会でセーブし、リセットする
- ◆進行:グランエスタードで移民を集める ;25/25
- ◆ :移民の街へ行く
- ▼回収:(あみタイツ) /南東の家、タンス
- ▼買物:武器屋:売却:(あみタイツ) ;売値1100G、袋に入っている
- ▼ 売却:(ちょうネクタイ) ;売値1200G、袋に入っている
- ▼ 売却:(たびびとの服) ;売値35G、キーファが装備している
- ▼ 購入:(おおかなづち) ;買値2100G、キーファ、装備させる

確認

- ・買い物の際、残りGを必ず見ておくこと
- ・左下のツボは、【あくまのつぼ】なので絶対に空けてはならない！

- ▼回収:(ちいさなメダル) /武器屋奥、ツボ上 ;5枚目
- ◆進行:船で謎の神殿へ行き、オルフィーへ

7章:オルフィー

7. 1:オルフィー(過去)

◆進行:右下の家の老人に話しかける

◆ : 道具屋2Fにいる女性に話しかける

▼回収:(命のきのみ) /道具屋2F、宝箱

▼ : (ヘアバンド) /道具屋2F、ダンス左

▼作戦:道具整理

▼道具:袋、(毛皮のフード)→マリベル、装備

▼ : 袋、(命のきのみ)*2→主人公、使用

▼ : 袋、(かいがらぼうし)→キーファ、(とんがりぼうし)と交換、装備

▼ : 袋、(とんがりぼうし)→主人公、装備

▼ : 袋、(ちからのたね)*2→キーファ、使用

▼ : 袋、(聖なるナイフ)→主人公、装備

▼ : 袋、(ステテコパンツ)→主人公、装備

▼買物:道具屋:売却:(布の服) ; 売値15G、主人公が所持している

▼ 売却:(皮のぼうし) ; 売値32G、主人公が所持している

▽ 売却:(こんぼう) ; 売値55G、主人公が所持している^{*1}

▼ 売却:(ヘアバンド) ; 売値50G、マリベルが所持している

▼ 売却:(布の服) ; 売値15G、袋に入っている

▼ 売却:(どうのつるぎ) ; 売値110G、袋に入っている

▼ 売却:(ブロンズナイフ) ; 売値75G、袋に入っている

▼ 売却:(スライムピアス) ; 売値425G、袋に入っている

▼ 売却:(まもりのたね) ; 売値15G、袋に入っている

▼ 購入:(やくそう)*9 ; 買値72G、主人公、に持たせる

▼ 購入:(やくそう)*8 ; 買値72G、キーファ、持たせる

▼ 購入:(やくそう)*9 ; 買値72G、マリベル、持たせる

▼ 購入:(やくそう)*x ; 買値8*xG、袋に入れる、残り760Gになるまで

◆進行:マップ中央にいる男性に話しかける ; 選択肢は「いいえ」を選択、×連打

◆ : 上の家のベッドに寝ているおばさんに話しかける

◆ : 隣の小屋にいるガボに話しかける

▼買物:武器屋:購入:(キトンシールド) ; 買値310G、マリベル、装備させる

▼ 購入:(うろこのよろい) ; 買値450G、キーファ、装備させる

◆進行:外に出て、魔封じの洞窟へ行く

*1 皮のドレス購入時に売却していない場合

7. 2:魔封じの洞窟(過去)

確認

・少量の戦闘で以下の経験値に到達しそうならば、ある程度雑魚と戦うこと

| レベル | 5 | 6 |
|------|--------|--------|
| 主人公 | 270EXP | 499EXP |
| キーファ | - | 340EXP |

- ▼回収:(120G) /1F、宝箱
- ◆ : (不思議な石版・青) /2F中央マップ、宝箱
- ◆ : (不思議な石版・青) /5F、外観から進んだ先、宝箱
- ◆進行:最深部へ進む

確認

・石の扉の先は呪文が使用できないので、入る前に満タンを使用して全回復しておくこと

◆戦闘:【BOSS:デス・アミーゴ】

ボス戦術

7. 2. 1 VS デスアミーゴ

・基礎知識

ステータス:HP520/MP0/攻撃力 52/守備力 35/素早さ 20/200EXP/250G

行動パターン:「打撃 or かまいたち or まぶしい光」

・戦略概要

キーファのみ攻撃し、他は防御・回復に徹する。

たまにきこりが(やくそう)を使用してくれたり、攻撃を受けてくれたりするが、期待はしないこと

・行動

主人公:薬草が残っていれば毎ターン自分に(やくそう)を使用する。

HPが微妙に全快でない場合は防御すること。薬草がなくなったらひたすら防御する

キーファ:ひたすら『火炎斬り』だが、HPが28以下ならば防御すること

マリベル:基本的には防御だが、前衛2人が大きくダメージを受けている場合は(やくそう)を使用する

撃破後

- ◆進行:撃破後、きこりの横に行き、棺を閉じる ; 十字キーの右と△ボタンを連打する

7. 3:ガボ加入

- ▼買物: 道具屋:購入:(やくそう)*x ; 310G以上残るように購入、マリベル>袋
- ▼ : 武器屋:購入:(キトンシールド) ; 主人公に持たせる(ガボ用)
- ◆進行:ガボがいた小屋の農夫に話しかける
- ◆ : 外に出て、現代に戻る

- ◆進行:謎の神殿でガボが仲間に加わる
- ▼作戦:並び替え:主人公>キーファ>ガボ>マリベル
- ◆進行:旅の扉を使わずに歩いて外にでる。途中の冒険の書でセーブすること ; 後の自殺ルーラのため

- ◆進行:フィッシュベルから船に乗り、西北西のオルフィーへ行く
- ◆回収:(不思議な石版・緑) /武器屋裏、宝箱
- ◆進行:外に出て、魔封じの洞窟へ行く

7. 4:魔封じの洞窟(現代)

確認

- ・(石のキバ)を入手後、ガボのレベルを少し上げるために雑魚を倒す。MPは惜しまずに使うこと
- ・最初の戦闘で、ガボの作戦を『めいれいさせろ』に変更すること

| レベル | 2 | 3 | 6 | 7 |
|------|------|-------|--------|--------|
| 主人公 | - | - | 499EXP | - |
| キーファ | - | - | - | 574EXP |
| ガボ | 5EXP | 45EXP | - | - |

- ▼回収:(石のキバ) /1F、宝箱
- ▼ : (ちいさなメダル) ; 6枚目
- ▼ : (うさみみバンド) /5F、外観から進んだ先、宝箱
- ▼道具:主人公、(キトンシールド)→ガボ、装備
- ▼ :主人公、(ステテコパンツ)→ガボ、装備
- ▼ :主人公、(石のキバ)→ガボ、装備
- ▼ :主人公、(うさみみバンド)→マリベル、(毛皮のフード)と交換、装備
- ▼ :主人公、(毛皮のフード)→ガボ、装備
- ▼ :袋、(やくそう)*8→ガボ、持たせる
- ◆進行:最深部で開きかけた棺を調べる ; 棺を開ける
- ◆回収:(不思議な石版・青) /デス・アミーゴから受け取る
- ◆進行:毒の沼地をうろろし、自殺ルーラする ; 謎の神殿で復活する
- ◆ :青色の台座、右上に石版をはめ、フォロッドへ

8章:フォロッド

8. 1:エリー登場まで

- ▼回収:(ちいさなメダル) /右下の民家、タル右 ;7枚目
- ▼ : (ちからのたね) /左下の宝物庫、宝箱下のツボ
- ◆ : (不思議な石版・赤) /左下の宝物庫、宝箱
- ◆進行:教会下の集会所で、トラッドの話を聞く
- ◆ : 街の外に出て、フォロッド城へ行く

- ◆進行:右下の部屋にいる兵士に話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆戦闘:**【BOSS:フォロッド兵】**(戦闘開始直後から全逃げし、全滅する) ;戦闘後、自動復活
- ◆進行:城門の兵士に話しかけ、城内へ ;選択肢は「はい」を選択、全滅後△連打
- ◆ : 2Fへ行き、王様に話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ▼回収:(うろこのよろい) /2F右の部屋、ダンス
- ▼ : (ちいさなメダル) /外観からでて左上の階段の先1F、ツボ左 ;8枚目
- ◆進行:左下の見張り塔から穴に落ちて会議室へ行く
- ◆ : トラッド→全員→トラッド→ヘインズの順番に話しかける
- ◆ : 城の外に出て、西にあるゼボットの家へ向かう

- ▼回収:(かいがらぼうし) /左の部屋、ダンス
- ▼ : (とがった骨) /右の部屋、ツボ
- ▼作戦:装備:主人公、(聖なるナイフ)、(うろこのよろい)、(かいがらぼうし)、(皮のたて)
- ▼道具:袋、(やくそう)→主人公、装備品以外の全てのアイテムと交換 ;(ちからのたね)を最後に交換する
- ◆進行:ゼボットに話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ : 外に出て、フォロッド城へ戻る

- ◆進行:左の会議室へ行き、右側に立っているヘインズに話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ : 左下の見張り塔の頂上へ行く
- ◆ : 兵士を追いかけて穴に落ちる
- ◆ : トラッドを仲間にし、もう一度ゼボットの家へ

- ◆進行:ゼボットの部屋に入る
- ◆ : 外に出ると茶色いカラクリ兵があらわれてイベント
- ◆ : フォロッド城へ戻る

- ◆進行:城内へ入り、階段の前にいる兵士に話しかける
- ◆ :外に出る
- ◆戦闘:【からくり兵*2】

ボス戦術

8. 1. 1 VS からくり兵

確認

- ・今後、何度かからくり兵との戦闘があるが、これと同じように戦えばよい
- ・マリベルの経験値が欲しいので、マリベルだけは殺さないようにすること

・行動

主人公:基本的には打撃で攻撃するが、状況次第で『ホイミ』や防御も使用する

キーファ:火炎斬りで攻撃する

ガボ:ひたすら『ほえる』で動きを止める

マリベル:基本的には『メラ』で攻撃するが、死者が出そうな場合は(やくそう)を使用する

撃破後

- ◆進行:ゼボットに話しかけ、一泊する
- ◆ :右の詰め所へ行き、ゼボット、トラッドの順に話しかける
- ◆ :左の会議室の左側にいるヘインズに話しかける
- ◆ :右の詰め所にいるトラッドに話しかける
- ◆ :左の会議室にいるトラッドに話しかける
- ◆ :右の詰め所へ行き、ゼボット、トラッドの順に話しかける
- ◆ :城の入口の右の兵士、トラッドの順に話しかけ、城を出てからくり兵のアジトへ向かう

8. 2: デスマシーン撃破まで

確認

- ・後にマリベルがリレミトを習得するためには、ボス戦前に 785EXP 必要であることを頭に入れておくこと！
- ・経験値が足りなければ、B1 の中央エレベータ付近にいる単体のからくり兵 (EXP72) で調整する

- ◆進行: からくり兵のアジトに突入する ; 選択肢は「はい」を選択、△連打
- ▼ : B1 フロア、下の方にいるからくり兵に話しかけ、エレベータのロックを解除する
- ▼回収: (鉄のたて) /B2、宝箱上
- ▼ : (ちからのたね) /B2、宝箱下
- ▼道具: 袋、(鉄のたて)→主人公、(皮のたて)と交換、装備
- ▼ : 袋、(ちからのたね)*2→主人公に使用

- ◆進行: エレベータを降りて、奥へ進む
- ◆戦闘: 【からくり兵(異常)*2】

確認

- ・ここで、マリベルとガボにできるだけ(やくそう)を持たせる。キーファのを渡してしまってもよい

- ▼回収: (100G) /最深部、ツボ
- ◆ : (不思議な石版・赤) /最深部、宝箱
- ◆戦闘: 【からくり兵(異常)*3】
- ◆戦闘: 【BOSS: マシンマスター、からくり兵*2】

ボス戦術

8. 2. 1 VS マシンマスター

・基礎知識

撃破後ステータス: HP250 / MP12 / 攻撃力 48 / 守備力 40 / 素早さ 45 / 180EXP / 70G

行動パターン: 「仲間を呼ぶ」→「打撃 or 強打 or ルカニ」 ; からくり兵が 2 匹いると、『仲間を呼ぶ』は飛ばされる

・戦略概要

ルカニをかけた後、主人公とキーファの打撃で一気に攻撃してマシンマスターを倒す。

2 匹目のからくり兵を倒す前に、HP を全快近くにしておくこと。

また、マリベルとガボの(やくそう)の残数に偏りがでないように注意すること。

・行動

| ターン数 | 主人公 | キーファ | ガボ | マリベル |
|-------|-------------|--------------|-------------|-------------|
| 1ターン目 | 打撃→マシンマスター | 火炎斬り→マシンマスター | ほえろ→マシンマスター | ルカニ→マシンマスター |
| 2ターン目 | 打撃→マシンマスター | 火炎斬り→マシンマスター | ほえろ→からくり兵 | ルカニ→マシンマスター |
| 3ターン目 | 打撃→マシンマスター | 火炎斬り→マシンマスター | ほえろ→からくり兵 | 薬草>防御 |
| 4ターン目 | 打撃→マシンマスター | 火炎斬り→マシンマスター | ほえろ→からくり兵 | 薬草>防御 |
| 5ターン目 | 防御>打撃→からくり兵 | 火炎斬り→マシンマスター | ほえろ→からくり兵 | 薬草>防御 |
| それ以降 | 防御>打撃→からくり兵 | 火炎斬り→からくり兵 | ほえろ→からくり兵 | 薬草>防御 |

撃破後

◆戦闘:【BOSS:デスマシーン】

ボス戦術

8. 2. 2 VS デスマシーン

・基礎知識

ステータス:HP380/MP8/攻撃力80/守備力70/素早さ38/300EXP/200G

行動パターン:「まぶしい光 or 打撃」→「打撃 or マジックバリア」→「火の息 or 諸刃斬り」

【1,2回行動】

・戦略概要

ガボが『ほえろ』で動きを止め、マリベルが『ルカニ』をかけて倒す、というのが基本となる。

特に、ルカニがかかった後は、攻撃できるチャンスがあれば主人公やガボも攻撃する。

『ルカニ』がかかっていなければ、主人公は防御や回復に徹する

また、序盤に『スカラ』を主人公、キーファに1回ずつ使うこと。(余裕があれば4ターン後に2回目を使う)

回復の優先順位は、キーファ>マリベル>ガボ>主人公

・行動

| 状況 | 主人公 | キーファ | ガボ | マリベル |
|-----------|--------------|---------|--------------|-----------|
| 通常の状態 | 防御>回復>スカラ>打撃 | 防御>火炎斬り | 薬草>防御>ほえろ>打撃 | 薬草>防御>ルカニ |
| マジックバリア有り | 防御>回復>スカラ>打撃 | 防御>火炎斬り | 薬草>防御 | 薬草>防御 |
| 目がくらんだ | 防御>回復>スカラ | 防御>火炎斬り | 薬草>防御>ほえろ | 薬草>防御>ルカニ |

撃破後

▽道具:袋、(まほうのせいすい)→マリベル、使用 ;リミットのMPが足りない場合

▼ :主人公、(やくそう)→マリベル、ガボ ;所持数が同程度になるように、全てマリベルとガボに渡す

◆呪文:マリベル、『リIMIT』 ;マリベルが死亡している場合は、歩いて戻る

{デスマシーン以前で全滅した場合・フリーズした場合・デスマシーン2回目以降全滅した場合}

◆進行:リセットし、フォーリッシュから再開する

{デスマシーン戦で全滅した場合}

◆進行:教会で死者を蘇生し、セーブする

◆ :からくり兵のアジトへ行き、再びデスマシーンと戦う

◆進行:王様に話しかける

▼回収:(どくがのナイフ) /王様から受け取る

▼ : (700G) /会議室にいるヘインズに話しかけ、受け取る

▼進行:フォーリッシュへ行き、宿で休む

◆ :旅の扉から現代に戻る

◆呪文:マリベル、『リIMIT』

◆ :主人公、『ルーラ』→フィッシュベル 【↓】

◆進行:船に乗り、南東のフォロッド城へ向かう

8. 3:フォロッド(現代)

- ▼回収:(きぞくのふく) /2F、ダンス
- ◆進行:王様に話しかける
- ◆ :下の階にいるアルマンに話しかける
- ◆ :外に出て、禁断の地(ゼボットの家)へ向かう

- ◆進行:家に入り、すぐに出る
- ◆回収:(不思議な石版・赤) /小屋の中、宝箱
- ▼ : (ちいさなメダル) /外観タル左 ;9枚目
- ◆呪文:主人公、『ルーラ』→フォロッド城【→↓】

- ▼回収:(うろこのよろい) /右の詰め所、ダンス中央
- ◆進行:フォロッド王のところへ行く
- ◆ :連行されたアルマンを追いかけて、外観左上から1Fへ
- ▼回収:(ちいさなメダル) /食堂、タル ;10枚目
- ◆ : (不思議な石版・緑) /地下牢、宝箱
- ◆進行:アルマンに話しかける
- ◆ :ベランダに出る
- ◆呪文:主人公、『ルーラ』→フォロッド城【→↓】
- ◆進行:歩いてフォーリッシュへ行く

- ▼回収:(あみタイツ) /宿屋右の部屋、ダンス
- ◆進行:右下の家にいるアルマンの孫娘に話しかける
- ▼回収:(21G) /左下の宝物庫、宝箱の上のツボ
- ▼ : (ちいさなメダル) /左下の宝物庫、宝箱 ;11枚目
- ◆ : (からくりパーツ) /教会下、タルの下で足元を調べる
- ◆呪文:主人公、『ルーラ』→フォロッド城【→↓】

- ◆進行:地下牢へ行き、アルマンに話しかける
- ◆ :右側の詰め所へ行き、エリーを修理する ;自動的に禁断の地へ移動

- ▼回収:(ヘアバンド) /禁断の地、左の部屋ダンス
- ◆呪文:主人公、『ルーラ』→フォロッド城【→↓】
- ◆進行:フォーリッシュへ行く

- ◆進行:アルマンの孫娘に話しかける
- ◆回収:(不思議な石版・赤)
- ◆進行:外に出て、からくり兵のアジト・跡地へ向かう

- ▼回収:(ちいさなメダル) /B2、宝箱下 ;12枚目
- ▽道具:キーファ、(やくそう)→袋に入れる ;キーファの道具欄がいっぱいの場合^{*1}
- ▼回収:(鉄のツメ) /最深部、宝箱
- ◆呪文:マリベル、『リレミト』
- ◆ :主人公、『ルーラ』→謎の神殿【そのまま】
- ◆進行:赤色の台座、右下に石版をはめ、グリーンフレイクへ

*1 アイテム管理のため。これにより、(鉄のツメ)がキーファの持ち物になる

9章:グリーンフレーク

9. 1:グリーンフレーク(過去)

◆進行:グリーンフレークへ行く

◆ :宿屋へ行き、セーブする

▼回収:(はでなふく) /ボルックの屋敷2F、真ん中の部屋、ダンス

▼道具:主人公、(どくがのナイフ)→マリベル、(やくそう)と交換、装備

▼ :主人公、(きぞくのふく)→キーファ、(鉄のツメ)と交換、装備

▼ :主人公、(鉄のツメ)→ガボ、(石のキバ)と交換、装備

▼ :主人公、(あみタイツ)→マリベル、(やくそう)と交換、装備

▼ :主人公、(はでなふく)、装備

確認

・(やくそう)の残り枚数が少ないならば、なるべくマリベルとガボに持たせておくこと

◆進行:屋上へ行き、あめふらしに話しかける

◆戦闘:【BOSS:あめふらし】

ボス戦術

9. 1. 1 VS あめふらし

・基礎知識

ステータス:HP450/MP10/攻撃力65/守備力39/素早さ38/350EXP/310G

行動パターン:「打撃」+「打撃or冷たい息orベホイミorなめ回し」 【完全2回行動】

・戦略概要

『ルカニ』をかけ、前衛3人で攻撃する。『ほえろ』はあまり効かないので使用しない。

『冷たい息』の頻度が高いので、ある程度回復重視で戦うこと。

ただし、倒しきれると判断した場合は、全員で特攻すること。

その際には、『ルカニ』の効果切れに注意すること。

| ルカニの状況 | 主人公 | キーファ | ガボ | マリベル | 4人合計 | 主+キ+ガ | 主+キ | キ+ガ |
|--------|------|------|------|------|-------|-------|------|------|
| ルカニ0回 | 8程度 | 30程度 | 14程度 | 7程度 | 60程度 | 50程度 | 40程度 | 45程度 |
| ルカニ1回 | 14程度 | 36程度 | 18程度 | 12程度 | 80程度 | 70程度 | 50程度 | 55程度 |
| ルカニ2回 | 19程度 | 43程度 | 23程度 | 17程度 | 100程度 | 85程度 | 60程度 | 65程度 |

・行動

主人公:『ホイミ』による後攻回復をしつつ、『ルカニ』がかかっているならば攻撃する

キーファ:ひたすら『火炎斬り』で攻撃する

ガボ:薬草による回復が最優先だが、手が空いたら攻撃する

マリベル:薬草による回復が最優先だが、手が空いたら『ルカニ』、打撃を行う

撃破後

- ◆道具: 袋、(天使の涙)を使用する
- ◆進行: ハーブ園裏口にいるイワンに話しかける ; 移動中に画面を半回転しておくこと
- ◆ : ハーブ園に入り、イワンに話しかける ; 移動中に画面を半回転しておくこと
- ▼回収: (うさみみバンド) /南西の民家、2F タンス左
- ◆進行: 正面入口からボルックの家に入る
- ◆ : 2Fの奥の部屋へ行き、カヤとイワンの話を聞く
- ▼回収: (ちいさなメダル) /道具屋裏、宝箱 ; 13 枚目
- ◆進行: 道具屋 2F へ行き、リンダと商人のイベントを見る
- ▼買物: 道具屋: 売却: (うろこのよろい) ; 売値 225G、主人公が所持している
- ▼ : (うろこのよろい) ; 売値 225G、主人公が所持している
- ▼ : (うろこのよろい) ; 売値 225G、キーファが所持している
- ▼ : (うさみみバンド) ; 売値 375G、主人公が所持している*1
- ▼ 購入: (やくそう)*x ; 買値 8*xG、2312G を残してたくさん購入する
- ▼ 武器屋: 購入: (刃のブーメラン) ; 買値 2300G、主人公、装備させる

- ◆進行: 庭師の小屋へ行き、リンダに話しかける
- ◆ : 外に出て、沼地の洞窟へ

9. 2: 沼地の洞窟

- ◆進行: 最初のフロアは、まず右に進んで落とし穴を回避して奥へ進む
- ◆回収: (不思議な石版・緑) /B2、宝箱
- ◆進行: 最深部へ進む ; 袋かキーファの(やくそう)を使用し、HPを回復しておく

確認

・ルカナン対策のために防具を全てはずす

- ▼作戦: 装備: 主人公、(刃のブーメラン)
- ▼ : キーファ、(おおかなづち)
- ▼ : ガボ、(鉄のツメ)
- ▼ : マリベル、(どくがのナイフ)

*1 デスマシーン戦で全滅している場合

◆戦闘:【BOSS:洞窟魔神、おどる宝石*2】

ボス戦術

9.2.1 VS 洞窟魔神

・基礎知識

ステータス:HP450/MP24/攻撃力70/守備力40/素早さ27/432EXP/123G

行動パターン:「打撃 or まぶしい光 or ギラ or ベギラマ」 【偶数ターンは2回行動】

【洞窟魔神の攻撃力に比べ、守備力が2倍のキャラには打撃してこない】

ステータス:HP110/MP5/攻撃力48/守備力36/素早さ49/110EXP/350G

行動パターン:「打撃 or ルカナン or さそうおどり or ふしぎなおどり」 【ルカナンは開幕に来ることが多い】

・戦略概要

洞窟魔神の『ベギラマ+ギラ』は脅威。MPが6未満になるまでは防御重視で戦う。

ベギラマの脅威がなくなったら、体制を整えて一気に畳み掛ける。

踊る宝石が2匹とも『ルカナン』を放ったら、全員防具を装備させる。マリベルの(あみタイツ)を忘れないこと。

踊る宝石から倒す。キーファ打撃で1発30程度、主人公、ガボで10程度と考える

回復の優先順位は、キーファ>マリベル>主人公>ガボ

・行動

主人公:基本的には『ホイミ』か防御だが、奇数ターンに余裕があれば攻撃する

キーファ:『火炎斬り』で攻撃する

ガボ:基本的には(やくそう)か防御だが、余裕があれば奇数ターンは洞窟魔神に『ほえろ』を使用する

マリベル:(やくそう)か防御に徹する。踊る宝石を倒したら洞窟魔神に『ルカニ』を使用する

・注意点

『リレミ』のため、マリベルはなるべく生存させること

最低でも、主人公はMP3、マリベルはMP16残しておくこと

撃破後

確認

・一番右の宝箱は【ひとくいばこ】なので絶対に絶対に開けないこと！

▼回収:(ちいさなメダル) /B4、宝箱中央

▼ : (50G) /B4、宝箱左 ;14枚目

◆ : (不思議な石版・緑) /B4、床に落ちている

◆呪文:マリベル、『リレミ』 ;マリベルが死亡している場合、歩いて外に出る

◆進行:現代に戻り、赤色の台座、左上より過去のエンゴウへ行く

◆ :長老の家にいるパミラに話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打

◆ :よろず屋の奥にいるパミラに話しかける

◆回収:(パミラのひやく) /パミラから受け取る

◆進行:再び過去のグリーンフレークへ行く ;街に入ったら△連打、選択肢は「はい」を選択する

◆ :庭師の小屋へ行く

◆道具:主人公、(パミラのひやく)をペペの前で使用する ;死者は自動で復活する

- ◆進行:ハーブ園のテーブルの上にいるボルックに話しかける
- ◆ :街の左上に行き、ペペとカヤの会話を見る ;移動する際、L2 ボタン2回で画面回転すること
- ◆ :もう一度ボルックに話しかける ;移動する際、R2 ボタン2回で画面回転すること
- ◆ :再び街の左上に行き、ペペとリンダの会話を見る
- ◆ :街の入口(下側)へ行き、ペペに話しかける

{洞窟魔神戦で全滅している場合}

- ◆進行:宿屋でセーブし、再び沼地の洞窟へ行く
- ◆戦闘:洞窟魔神を倒す

- ◆進行:現代へ戻る
- ◆呪文:マリベル、『リレミト』
- ◆ :主人公、『ルーラ』→エンゴウ 【↑】
- ◆進行:船に乗り、メモアリーフへ ;岩山の切れ目から上陸できる

9. 3:メモアリーフ

- ◆進行:右側の入口から屋敷に入る
- ▼回収:(250G) /1F、宝箱
- ▼ : (スライムピアス) /1F、宝箱
- ▼ : (ガーターベルト) /2F、中央の部屋、ダンス
- ◆ : (不思議な石版・黄) /3F、宝箱右下
- ◆進行:修道院へ続く山道へ進む
- ▼回収:(ちいさなメダル) /山小屋、ツボ右上 ;15枚目
- ◆進行:小屋を出入りし、移民を加える ;26人目
- ◆ :小屋の外に出る
- ◆呪文:主人公、『ルーラ』→メモアリーフ 【→↑】
- ◆進行:西へ進み、グリンフレークへ
- ◆回収:(不思議な石版・緑)
- ◆進行:外に出て、沼地の宿屋へ行く
- ▼回収:(ちいさなメダル) /B1、左から2番目タル ;16枚目
- ◆進行:外に出る
- ▼呪文:主人公、『ルーラ』→謎の神殿 【そのまま】
- ◆進行:緑色の台座、左下に石版をはめ、ユバールへ

10章:ユバール

10. 1:ユバール(過去)

- ◆進行:左下のテントへ行き、女性に話しかける
- ◆ :左上のテントへ行き、男の子に話しかける
- ◆ :集落の左上へ行き、おばさんに話しかける
- ◆ :上のテントへ行き、男性とおばさんに話しかける
- ◆ :右上のテントへ行き、男性と女性に話しかける
- ◆ :計7人に話しかけた後、族長のテント入口前にいる男に話しかける
- ◆ :テントの中で会話後、外に出る ;選択肢は「いいえ」を選択、×連打
- ◆ :左のテントの前にいるキーファに話しかける
- ▼回収:(ちいさなメダル) /ライラのテント、右側のつづら ;17枚目
- ◆進行:ライラに話しかける
- ◆ :右下にいるおばさんに話しかける
- ◆回収:(グレイプのグラス) /おばさんからもらう
- ◆進行:キーファに話しかける
- ◆ :テントに入り、キーファに話しかける ;選択肢は「いいえ」を選択、×連打
- ◆ :翌朝目覚めた後、外にいるキーファに話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :外に出て、ユバールの休息地へ向かう
- ◆ :左側のテントへ行き、女性に話しかけて一泊する
- ◆ :翌朝出発し、南の方にあるユバールの休息地へ
- ◆ :中央に集まっている人々の、一番右側の人に話しかける
- ◆ :その上のテントへ行き、おばさんに話しかけて一泊する
- ◆ :翌朝、テントから出るとジャンが仲間になる
- ◆ :湖の洞窟へ行く

10. 2:湖の洞窟(過去)

- ▼回収:(ちいさなメダル) /B1、隠し通路の先、宝箱左 ;18 枚目
- ▼ : (どくがのナイフ) /B1、隠し通路の先、宝箱右
- ▼ : (毛皮のマント) /B2、落とし穴から落ちた先、宝箱
- ▽ : (まほうのせいすい) /B3、3つ並んだ宝箱の先、宝箱 ; (まほうのせいすい)が残っていない場合
- ▼ : (いのりのゆびわ) /B4、見えない床のフロア、宝箱
- ◆進行:最深部で台座に近づき、(大地の鈴)を捧げる
- ▼回収:(ちいさなメダル) /B1、水が引いた場所、宝箱中央 ;19 枚目
- ◆進行:祭壇側から外に出る
- ◆ : ベレッタに話しかける
- ◆ : 石碑を調べる
- ◆ : (大地のトゥーラ) (きよきころも)を回収後、外に出る
- ◆ : 儀式終了後、再び湖の洞窟へ戻る
- ◆進行:翌朝、ダーツと戦っているキーファに話しかける
- ◆ : キーファに2回話しかける ; 選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ : 上側から外に出て、現代に戻る

10. 3:化石発掘現場

- ◆呪文:マリベル、『リレミト』
- ◆ : 主人公、『ルーラ』→エンゴウ 【↑】
- ◆進行:船に乗り、南西の化石発掘現場へ
- ◆ : テント入口にいる商人に話しかける ; 要5G、選択肢は「はい」を選択する
- ◆回収:(不思議な石版・青) /井戸の中、タンス右
- ▼ : (ちいさなメダル) /井戸の中、タンス左 ;20 枚目
- ◆進行:井戸から出る
- ◆呪文:主人公、『ルーラ』→グランエスタード 【↓↓】
- ◆進行:王様に話しかける
- ◆回収:(不思議な石版・青) /王様から受け取る
- ◆進行:2Fから外観に出る
- ◆呪文:主人公、『ルーラ』→謎の神殿 【そのまま】
- ◆進行:青色の台座、左下に石版をはめ、ダーマへ

11章:ダーマ

11. 1:フォズ救出まで

◆進行:ダーマ神殿へ行く

◆ :大神官に話しかけ、吹き溜まりの街へ落ちる

▼作戦:道具整理

確認

- ・以下を売却し、10200Gを確保する。売却する順番は袋の最後尾から
- ・若干資金に余裕が出るはずだが、これは山肌の集落への道中で死者が発生した場合の蘇生用である

| | | |
|-------------|-------------|------------------------|
| ▼買物:防具屋:売却: | (どくがのナイフ) | ; 売値 475G、マリベルが装備している |
| ▼ | : (皮のドレス) | ; 売値 340G、マリベルが装備している |
| ▼ | : (あみタイツ) | ; 売値 1100G、マリベルが装備している |
| ▼ | : (鉄のツメ) | ; 売値 460G、ガボが装備している |
| ▼ | : (ステテコパンツ) | ; 売値 50G、ガボが装備している |
| ▼ | : (おおかなづち) | ; 売値 1050G、袋に入っている |
| ▼ | : (きぞくのふく) | ; 売値 600G、袋に入っている |
| ▼ | : (かいがらぼうし) | ; 売値 125G、袋に入っている |
| ▼ | : (うろこの盾) | ; 売値 90G、袋に入っている |
| ▼ | : (いのりのゆびわ) | ; 売値 1500G、袋に入っている |
| ▼ | : (毛皮のマント) | ; 売値 450G、袋に入っている |
| ▼ | : (どくがのナイフ) | ; 売値 475G、袋に入っている |
| ▼ | : (せいなるナイフ) | ; 売値 100G、袋に入っている |
| ▼ | : (ガーターベルト) | ; 売値 1650G、袋に入っている |
| ▼ | : (スライムピアス) | ; 売値 425G、袋に入っている |
| ▼ | : (とんがりぼうし) | ; 売値 35G、袋に入っている |
| ▼ | : (ヘアバンド) | ; 売値 50G、袋に入っている |
| ▼ | : (皮の盾) | ; 売値 35G、袋に入っている |
| ▼ | : (とがった骨) | ; 売値 55G、袋に入っている |

{資金が不足している場合、上から優先して 10200G に達するまで売却する}

| | | |
|-------------|----------|----------------------|
| ▽買物:防具屋:売却: | (石のキバ) | ; 売値 170G、袋に入っている |
| ▽ | : (鉄のたて) | ; 売値 460G、主人公が装備している |

| | | |
|-------------|---------------------------------|----------------------|
| ▼買物:防具屋:購入: | (みかわしのふく) | ; 買値 3000G、ガボ、装備する |
| ▼ | : (みかわしのふく) | ; 買値 3000G、マリベル、装備する |
| ▼ 武器屋:購入: | (ねむりの杖) | ; 買値 4200G、マリベル、装備する |
| ▼回収: | (せかいじゆの葉) | /スイファーの屋敷 1F、宝箱 |
| ▼ | : (命のきのみ) | /スイファーの屋敷 2F、通路の右のタル |
| ◆進行: | 酒場の入口へ行き、カシムとフーラルの会話を聞く | |
| ◆ | : 上の方へ行く | |
| ◆戦闘: | 【BOSS:スイファー】(戦闘開始直後から全逃げし、全滅する) | |

- ◆進行:ネリスの家から外に出て、カシムとフーラルの会話を聞く
- ◆ :フーラルに話しかける
- ◆回収:(奇跡の石) /フーラルから受け取る
- ▼道具:主人公、(命のきのみ)→ガボ、使用する
- ▼ :主人公、(奇跡の石)→ガボ、渡す
- ▼ :袋、(やくそう)*3→マリベルに持たせる
- ▼ :袋、(石のキバ)→ガボ、装備させる
- ◆進行:街の外に出て、西の洞窟へ

- ◆進行:奥へ進む
- ◆戦闘:【BOSS:イノップ、ゴンズ】(戦闘開始直後から全逃げし、全滅する)

- ◆進行:ネリスの家から外に出て、会話を聞く
- ◆ :酒場へ行き、ザジとカシムの会話を聞く
- ▼回収:(ちいさなメダル) /街の北西、見えないところ、タル中央 ;21枚目
- ▼ : (ちいさなメダル) /酒場、カウンター内ツボ ;22枚目
- ◆進行:街の左のほうへ行くと、魂砕きが始まる
- ◆ :街の左下、左上、右上の順に行き、魂砕きのイベントを見る ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :街から出て、西の洞窟へ
- ◆ :洞窟を抜けて山肌の集落へ ;毒の沼地を抜けたら袋かマリベルの(やくそう)で回復すること

- ▼回収:(ちいさなメダル) /左上の墓の前、足元に落ちている ;23枚目
- ◆進行:大神官の家の前に行き、カシムとフーラルの会話を聞く
- ◆ :フーラルに話しかける ;選択肢は「いいえ」を選択、×連打
- ◆ :牢獄へ続く洞窟の入口前で、カシムとフーラルを仲間にする
- ◆ :宿屋で宿泊する
- ▽ :死者がいる場合、蘇生を行う
- ◆ :教会でセーブする
- ◆ :牢獄へ続く洞窟へ行く

- ◆進行:奥へ進む

{吹き溜まりの街で(鉄のたて)を売却している場合}

- ▽回収:(鉄のたて) /牢屋のフロア、左下、宝箱
- ▽道具:主人公、(鉄のたて)、装備する

- ▼回収:(せかいじゅの葉) /穴から落ちた後のフロア、宝箱 ;もしガボが入手しなかった場合は渡すこと
- ▼ : (ちいさなメダル) /穴から落ちた後のフロア、左上、ツボ ;24枚目
- ◆進行:岩を移動させ、右上の穴の右下、左下の穴の左下から落とす
- ▼作戦:並び替え:マリベル>主人公>ガボ
- ▼道具:主人公、(せかいじゅの葉)→ガボに渡す

確認

- ・主人公とガボが1枚ずつ(せかいじゅの葉)を持っているか、ガボが(奇跡の石)を持っているかを確認する

- ◆進行:下の階に下りる ;フォズの自動回復は、死者は復活しない!

◆戦闘:【BOSS:イノップ、ゴンズ】

ボス戦術

11. 1. 1 VS イノップ&ゴンズ

・基礎知識

ステータス:HP440/MP0/攻撃力 90/守備力 38/素早さ 73/278EXP/310G

行動パターン:「打撃 or 強打 or すなけむり or 痛恨の一撃」

ステータス:HP400/MP0/攻撃力 79/守備力 35/素早さ 64/294EXP/320G

行動パターン:「打撃 or 強打 or 痛恨の一撃」

・戦略概要

とにかく攻撃力が高いので、先頭にマリベルを配置しひたすら防御させて壁とし、防御重視で戦う。

死者が発生したら、惜しみなく(せかいじゅの葉)を投入する。

ガボはイノップとゴンズの打撃 1 発ずつならば耐えることができる。

・行動

マリベル:ひたすら防御する

主人公:HP が全快のときのみ攻撃する。それ以外は防御に徹すること

ガボ:ひたすら(奇跡の石)で回復に徹する。全員全快ならば、マリベルを回復しておく

{もし全滅した場合}

◆進行:リセットする

◆ :セーブしたところから再開し、再びイノップ&ゴンズに戦いを挑む

撃破後

▼回収:(鉄のたて) /牢屋のフロア、左下、宝箱 ;まだ回収していない場合

▼ : (ふしぎなきのみ) /牢屋のフロア、左の牢屋、ツボ

▼ : (ちからのたね) /牢屋のフロア、右上の牢屋、ツボ

▼道具:マリベル、(ちからのたね)→主人公、使用する

▼回収:(ちいさなメダル) /B2、宝箱 ;25枚目

▼ : (くさがりがま) /B2、2つ並んだ宝箱右

◆進行:大神官の家へ行き、フォズに話しかける

◆回収:(ダーマのカギ)

◆進行:再び牢獄へ続く洞窟へ行く

◆ :神殿への地下道へ

11. 2:決闘場到達まで

- ◆進行:イベントを見る ; 選択肢は「いいえ」を選択、×連打
- ◆戦闘:【BOSS:マンイーター】

ボス戦術

11. 2. 1 VS マンイーター

・基礎知識

ステータス:HP400/MP25/攻撃力 75/守備力 44/素早さ 76/419EXP/294G

行動パターン:「打撃 or 毒攻撃 or ルカナン or ベギラマ or イオ」

・戦略概要

『イオ』、『ベギラマ』にだけ注意すれば楽勝である。

・行動

マリベル:マンイーターのMPが5未満になるまでは防御しておき、その後は打撃する

主人公:基本的には攻撃するが、『イオ』や『ベギラマ』を受けた後は防御すること

ガボ:基本的には(奇跡の石)で回復に専念する。全員全快ならば攻撃する

撃破後

- ▼作戦:並び替え:主人公>ガボ>マリベル
- ▼回収:(ちいさなメダル) /B4、宝箱右 ; 26枚目
- ◆進行:道中で奪われた力を取り戻し、奥へ進む
- ▼回収:(せかいじゅの葉) /扉がたくさんあるフロア、外側宝箱
- ▼ : (すばやさのたね) /隠し通路のフロア、宝箱左
- ▼道具:主人公、(すばやさのたね)→マリベル、使用する
- ▽ :主人公、(せかいじゅの葉)→ガボ、渡す ; ガボが1枚も(せかいじゅの葉)を持っていない場合^{*2}
- ▼回収:(350G) /隠し通路のフロア、木の裏の宝箱
- ▼ : (200G) /隠し通路のフロア、隠し通路の先の宝箱
- ◆進行:奥へ進み、決闘場へ

*2 (せかいじゅの葉)が1枚しかない場合や、ガボと主人公が1枚ずつ所持している場合も、ガボに持たせておくこと

11. 3:アントリア撃破まで

- ◆進行:宿に宿泊する
- ◆ :待合室へ行き、ザジとネリスの会話を見る
- ◆ :ザジに話しかけ、ザジを仲間にする
- ◆ :教会でセーブする
- ◆ :決闘場の受付の魔物に話しかけ、決闘へ

- ◆戦闘:【ネペロ、ドラゴスライム*3】

ボス戦術

11. 3. 1 VS ネペロ

・基礎知識

ステータス:HP345／MP100／攻撃力 70／守備力 47／素早さ 25／200EXP／50G

行動パターン:「打撃 or ギラ or ヒャド or マホトーン or メダパニ or マヌーサ」

・行動

主人公:ひたすら攻撃する

ガボ:『ほえろ』→ドラゴスライム>(奇跡の石)>打撃

マリベル:最初のターンにネペロに『ルカニ』を使用し、その後はネペロに(ねむりの杖)か打撃を行う

撃破後

- ◆戦闘:【ガルシア、サンダーラット*3】

ボス戦術

11. 3. 2 VS ガルシア

・基礎知識

ステータス:HP350／MP50／攻撃力 105／守備力 56／素早さ 35／250EXP／50G

行動パターン:「打撃 or 火炎斬り or ムーンサルト or スクルト or ベホイミ」

・行動

主人公:基本的には打撃するが、開幕やHPが削られている場合、ガルシアが眠るまでは『ホイミ』『スカラ』などを使用する。

ガボ:(奇跡の石)>『ほえろ』→サンダーラットと行動。ガルシアが眠ったらガルシアに『ほえろ』を使用する

マリベル:防御>(ねむりの杖)→ガルシア>『ルカニ』→ガルシア>(ねむりの杖)→サンダーラット>打撃

撃破後

- ◆戦闘:【トンプソン、マドハンド*3】

ボス戦術

11. 3. 3 VS トンプソン

・基礎知識

ステータス:HP280／MP150／攻撃力 90／守備力 60／素早さ 30／260EXP／60G

行動パターン:「打撃 or 強打 or バギマ or ベホイミ or ラリホー」

・行動

主人公:基本的に攻撃する

ガボ:(奇跡の石)で回復に専念し、次の戦闘を全快で開始できるようにする。手が空いたらほえろ→トンプソン

マリベル:最初のターンにトンプソンに『ルカニ』を使用し、その後はトンプソンに(ねむりの杖)か打撃を行う

撃破後

◆戦闘:【ナプト、ブチュチュンパ*3】

ボス戦術

11. 3. 4 VS ナプト

・基礎知識

ステータス:HP270/MP0/攻撃力 80/守備力 55/素早さ 95/280EXP/70G

行動パターン:「打撃 or 回し蹴り or せいけんづき or かまいたち」 【1,2 回行動】

・行動

主人公:最初のターンは自分に『スカラ』を唱え、ナプトに補助魔法がかかったら打撃する

ガボ:(奇跡の石) >『ほえろ』→ブチュチュンパ。ナプトには『ほえろ』無効

マリベル:『マヌーサ』を習得していれば、最初のターンにナプトに唱える。

習得していなければ、(ねむりの杖)で眠らせたあと『ルカニ』を2回かけて一気に攻撃する

撃破後

◆戦闘:【ドンホセ、ストローマウス*3】

ボス戦術

11. 3. 5 VS ドンホセ

・基礎知識

ステータス:HP300/MP0/攻撃力 75/守備力 40/素早さ 100/300EXP/80G

行動パターン:「打撃 or 眠り攻撃 or 混乱攻撃 or 石つぶて or すなけむり」

・行動

主人公:ひたすら攻撃する

ガボ:(奇跡の石) >『ほえろ』→ストローマウス >『ほえろ』→ドンホセ

マリベル:最初のターンにドンホセに『ルカニ』を使用。

その後(ねむりの杖)→ドンホセ > (ねむりの杖)→ストローマウス

撃破後

◆戦闘:【ネリス、スライムナイト*3】

ボス戦術

11. 3. 6 VS ネリス

・基礎知識

ステータス:HP460/MP23/攻撃力 90/守備力 57/素早さ 74/267EXP/0G

行動パターン:「打撃 or マヒャド斬り or ヒャド or ヒャダルコ or マホターン」 【完全2回行動】

・行動

主人公:『スカラ』が3回かかるまでは『スカラ』を唱え、その後は4ターンに1回『スカラ』を唱えつつ攻撃する

ガボ:基本的には主人公の回復に徹する

マリベル:最初のターンにネリスにマヌーサを唱え、その後は主人公を回復する。

余裕があればネリスに『ルカニ』を使用すること

確認

・戦闘勝利後、死者が自動で復活するので主人公1人で倒せばOK

{もし6連戦で全滅した場合}

- ◆進行:リセットする
- ◆ :再び6連戦の最初から挑戦する

撃破後

- ▼道具:主人公、(装備していない道具の一番上)→マリベル、(ねむりの杖)と交換
- ▼ :主人公、(刃のブーメラン)→ガボ、装備
- ▼ :袋、(まほうのせいすい)→マリベル、使用する
- ◆進行:奥へ進み、フォズを仲間にする
- ◆ :ダーマ神殿へ行き、アントリアに話しかける
- ◆戦闘:【BOSS:アントリア】

ボス戦術

11. 3. 7 VS アントリア

・基礎知識

ステータス:HP700/MP55/攻撃力 85/守備力 63/素早さ 75/687EXP/743G

行動パターン:「打撃 or 火炎斬り or 念じボール or ベギラマ or イオ or マジックバリア」【1,2回行動】

・戦略概要

『ラリホー』がよく効くので、(ねむりの杖)でひたすら眠らせ続けて倒す。

『マジックバリア』がかかると効きづらくなるが、回復に徹して効果が切れるのを待つ。全滅でもOK。

・行動

主人公:ひたすら(ねむりの杖)を使用する

ガボ:アントリアが眠っていなければ『ほえろ』を使用する。眠っていれば『かみつけ』で攻撃する

マリベル:アントリアが眠っていなければ『ラリホー』を使用する。眠っていれば『ルカニ』を使用後防御する

{アントリア戦で全滅した場合}

- ◆進行:教会で死者を蘇生する
- ◆ :セーブする
- ▼回収:(うろこのよろい) /待合室、タンス
- ◆進行:再びアントリアに戦いを挑む

11. 4:ダーマ神殿(過去)

◆進行:宿から出て、フーラルとカシムの会話を聞く

{**アントリア戦で全滅したなどの理由で資金が2770Gに満たない場合**}

▽買物:武器屋:売却:(うろこのよろい) ; 売値225G、主人公が所持している
 ▽ : (くさりがま) ; 売値850G、マリベルが所持している
 ▽ : (鉄のたて) ; 売値460G、マリベルが所持している

▼買物:武器屋:購入:(刃のブーメラン) ; 買値2300G、主人公、装備する

▼道具:主人公、(ねむりの杖)→マリベル、装備

◆進行:吹き溜まりの街へ行く

◆買物:道具屋:購入:(とうぞくのかぎ) ; 買値470G、袋に入れる

◆回収:(不思議な石版・黄) /上の民家、宝箱右

▼ : (ちからのたね) /上の民家、宝箱左

◆進行:ダーマ神殿に戻る

▼回収:(いのりのゆびわ) /B1、右上の部屋、宝箱 ; 要(とうぞくのかぎ)

◆ : (不思議な石版・黄) /B1、右側ダメージ床の先、宝箱

▼ : (命のきのみ) /B1、右側のダメージ床の先、宝箱

▼ : (ちからのたね) /B1、左側ダメージ床の上の部屋、宝箱

▼ : (ふしぎなきのみ) /B1、左側のダメージ床の先、宝箱

▼ : (ちいさなメダル) /B1、左側のダメージ床の先、宝箱 ; 27枚目

▼転職:主人公、『無職』→『盗賊』

▼ : ガボ、『無職』→『魔法使い』

▼ : マリベル、『無職』→『羊飼』

◆進行:現代へ戻り、赤色の台座、左上より過去エンゴウへ行く

12章:熟練度稼ぎ

12. 1:熟練度稼ぎ①(過去エンゴウ)

確認

- ・マリベルが『くちぶえ』を習得するまでは、山地をうろうろして敵とエンカウントする
- ・最初の戦闘で、全員の作戦を『じゅもんつかうな』に変更すること

- ◆進行:合計17回戦闘し、主人公に『つきとばし』を習得させる
- ◆ :現代に戻る
- ◆呪文:マリベル、『リレミト』
- ◆ :主人公、『ルーラ』→オルフィー 【→】
- ◆進行:船で南下し、ダーマ神殿へ行く

12. 2:ダーマ神殿(現代)

▼転職:主人公、『盗賊』→『踊り子』

◆回収:(不思議な石版・黄) /右上の部屋、宝箱

▼作戦:道具整理 ; (せかいじゅの葉)が残っている場合、次の(ちいさなメダル)入手後に道具整理する

▼回収:(ちいさなメダル) /左上の部屋、ツボ左上 ; 28枚目

◆進行:外に出て、東にある旅の宿屋へ行く

▼回収:(まほうのせいすい) /宝箱、下

▼ : (てっかめん) /宝箱、上

▼道具:主人公、(てっかめん)、装備する

▼ :ガボ、(奇跡の石)→袋に入れる

▼ :袋、(ちからのたね)*2→主人公、使用する

▼ :袋、(命のきのみ)→マリベル、使用する

▼ :袋、(ふしぎなきのみ)*4→ガボ、使用する

◆進行:外に出る

◆呪文:主人公、『ルーラ』→謎の神殿 【そのまま】

◆進行:赤色の台座、左上より過去エンゴウへ行く

12. 3: 熟練度稼ぎ② (過去エンゴウ)

確認

- ・ 35 回戦闘したところで、マリベルが『くちぶえ』を習得するので、これを用いて敵とエンカウントする

▼ 作戦: 並び替え: マリベル > 主人公 > ガボ

◆ 進行: 合計 53 回戦闘し、ガボに『メラミ』を習得させる ; 主人公は踊り子として板につく

◆ : 現代に戻る

◆ 呪文: ガボ、『リレミト』

◆ : 主人公、『ルーラ』→ダーマ神殿 【→↑】

▼ 転職: 主人公、『踊り子』→『戦士』

▼ : ガボ、『魔法使い』→『船乗り』

◆ 進行: 外に出る

◆ 呪文: 主人公、『ルーラ』→謎の神殿 【そのまま】

◆ 進行: 赤色の台座、左上より過去エンゴウへ行く

◆ 進行: 合計 65 回戦闘し、マリベルに『どどうのひつじ』を習得させる ; 主人公は『剣の舞』を、ガボは『いなずま』を習得

◆ : 現代に戻る

◆ 呪文: ガボ、『リレミト』

◆ : 主人公、『ルーラ』→ダーマ神殿 【→↑】

▼ 転職: マリベル、『羊飼』→『僧侶』

▼ : ガボ、『船乗り』→『僧侶』

◆ 進行: 外に出る

◆ 呪文: 主人公、『ルーラ』→謎の神殿 【そのまま】

◆ 進行: 青色の台座、左上より過去ダイアラックへ行く

12. 4: 熟練度稼ぎ③ (過去ダイアラック)

◆ 進行: 合計 65 回戦闘し、主人公に『魔神斬り』を習得させる

◆ : 現代に戻る

◆ 呪文: マリベル、『リレミト』

◆ : 主人公、『ルーラ』→ダーマ神殿 【→↑】

▼ 作戦: 並び替え: 主人公 > ガボ > マリベル

▼ : まんたん

▼ 転職: マリベル、『僧侶』→『船乗り』

▼ : ガボ、『僧侶』→『船乗り』

◆ 進行: 外に出て、吹き溜まりの街跡地へ行く

12. 5:山賊討伐

- ◆進行:倒れている神父に話しかけ、神父から離れる ;選択肢は「いいえ」を選択、×連打
 ◆戦闘:【さんぞく兵、さんぞくマージ、さんぞく、エテポンゲ】

ボス戦術

12. 5. 1 VS さんぞく集団 【さんぞく兵、さんぞくマージ、さんぞく、エテポンゲ】

・基礎知識

ステータス:HP200/MP0/攻撃力 80/守備力 46/素早さ 71/199EXP/11G

行動パターン:「ぬすつと斬り or ムーンサルト」→「火炎斬り or ちからため」→「まぶしい光 or ちからため」

ステータス:HP140/MP30/攻撃力 65/守備力 50/素早さ 72/182EXP/6G

行動パターン:「ぬすつと斬り or 強打 or ベギラマ or ラリホー」

ステータス:HP180/MP0/攻撃力 70/守備力 40/素早さ 96/187EXP/8G

行動パターン:「打撃 or 石つぶて or どくがのこな(混乱)」

ステータス:HP230/MP45/攻撃力 68/守備力 40/素早さ 77/204EXP/5G

行動パターン:「打撃 or 毒の息」→「マッスルダンス or マホトラおどり」→「石つぶて or 強打」

・戦略概要

iAIを活用し、習得した呪文・特技を活用して素早く倒す。

・行動

主人公:最初のターンに、『つきとばし』でさんぞくをつきとばし、その後は『剣の舞』で攻撃

ガボ:作戦『ガンガンいこうぜ』に変更し、『いなずま』『メラミ』を使わせる

マリベル:作戦『いのちだいじに』に変更し、回復させる

撃破後

- ◆進行:山賊のアジトへ行く ;すぐに盗賊たちを追いかけないとアジトに入れない
 ◆ :見張りに話しかける ;入口での合言葉は「おとといきやがれ」
 ◆作戦:まんたん
 ◆戦闘:【BOSS:さんぞくのカシラ】

ボス戦術

12. 5. 2 VS さんぞくのカシラ

・基礎知識

ステータス:HP500/MP19/攻撃力 92/守備力 45/素早さ 74/731EXP/637G

行動パターン:「打撃 or 強打 or イオラ」

・戦略概要

負ける要素はないので、素早く倒す。

・行動

主人公:ひたすら『剣の舞』で攻撃する

ガボ:作戦『ガンガンいこうぜ』のまま攻撃させる

マリベル:作戦『めいれいさせろ』に変更し、『ルカニ』を使用しつつ『ホイミ』で回復する

撃破後

- ◆回収:(不思議な石版・黄) /さんぞくのカシラからもらう
- ▼ : (さんぞくのかぎ) /カシラのいる部屋、タンス
- ▼ : (鉄のやり) /宝物庫、宝箱右
- ▼ : (鉄のたて) /宝物庫、宝箱左
- ▼ : (ちいさなメダル) /宝物庫、ツボ左下 ;**29枚目**
- ◆進行:洞窟の外に出る
- ◆呪文:主人公、『ルーラ』→謎の神殿【そのまま】
- ◆進行:黄色の台座、中央に石版をはめ、砂漠の国へ

13章:砂漠の国

13. 1:ティラノス復活まで

- ◆ 進行: 砂漠の城へ行く ; 右側の扉から入る
- ◆ : 地下2階の最深部へ行き、ハディートと話す
- ◆ : 外に出て、砂漠の村へ行く
- ▼ 回収: (ちいさなメダル) / 入口右の民家、ツボ左 ; 30枚目
- ◆ 進行: 族長の家に行き、族長に話しかける
- ◆ : 2階へ行き、ベッドを調べて一泊する
- ◆ : 翌朝、族長に話しかける
- ◆ : 外に出て、砂漠の城へ行く
- ◆ 進行: 地下2Fへ行き、最深部へ行き、魔物に話しかける
- ◆ 戦闘: 【ボーンライダー】

ボス戦術

13. 3. 1 VS ボーンライダー

・基礎知識

ステータス: HP500 / MP4 / 攻撃力 60 / 守備力 26 / 素早さ 32 / 100EXP / 200G
 行動パターン: 「打撃 or ルカナン or 不気味に微笑む」 【1,2 回行動】

・戦略概要

負ける要素はないので、素早く倒す。

・行動

主人公: ひたすら『剣の舞』で攻撃する
 ガボ: 作戦『ガンガンいこうぜ』のまま攻撃させる
 マリベル: ひたすら『怒涛の羊』で攻撃する

撃破後

- ◆ 進行: 城の入口へ向かい、ハディートに話しかける ; 1Fで移動する際、画面を半回転しておく
- ◆ : 自動的に地下2Fに移動後、ハディートに話しかける
- ◆ : 墓作り後、外に出て砂漠の村へ行く
- ◆ 進行: 村の外にいるハディートに話しかけ、村に入る
- ◆ : 族長の家の前にいるハディートの元へ行き、家の中へ
- ◆ : ハディート、族長、(母親登場)、族長、ハディート、(手紙発見)、ハディート、族長の順に話しかける
- ◆ 回収: (さばくのお守り) / 族長からもらう
- ◆ 進行: 外に出て、一度現代へ戻る
- ◆ 呪文: マリベル、『リレミト』
- ◆ : 主人公、『ルーラ』→エンゴウ 【↑】
- ◆ 進行: 船で化石発掘現場へ行く
- ◆ : 学者に2回話しかけ、学者を仲間にする ; 選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ 回収: (古代の化石) / 学者からもらう
- ◆ 進行: フィールドに出る ; 自動で砂漠の国へ飛ばされる

- ◆進行:砂漠の城へ行く ;学者が仲間からはずれる
- ◆ :砂漠の村へ行き、族長の家へ
- ◆ :1Fの左から2番目の女性、2Fの老婆、族長に話しかける
- ◆ :外に出ようとするので、再び2Fへ行く
- ◆ :ハディートに話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :族長の願いを聞いた後、1Fに降りる
- ◆ :ハディートに話しかける

- ◆進行:翌朝、自動でナイラの川辺に移動する
- ◆ :ハディートに話しかける
- ◆道具:ガボ、(古代の化石)をナイラの川に向かって使用する
- ◆進行:ハディートに話しかけ、ティラノスに乗って魔王像へ向かう ;選択肢は「はい」を選択、△連打

13. 2:魔王像

- ◆進行:ハディートに話しかける
- ◆ :魔物に話しかける
- ◆戦闘:【ピグモンエビル*2】(ボーンライダーと同じ戦い方で倒す)
- ◆進行:魔王像内部へ進む
- ◆道具:ガボ、(さばくのお守り)を中央の台座の前で使い、はめ込む
- ◆進行:右上のライオンの像を左下の台座へ移動させる
- ◆ :左下の亀の像を右上の台座へ移動させる
- ◆ :左上の鳥の像を右下の台座へ移動させる
- ◆ :右下の蛇の像を左上の台座へ移動させる
- ◆ :2Fへ進む ;2Fは、トゲの床の上を進む
- ◆ :3Fでフェデルに話しかける ;HP・MPが全快になる
- ◆回収:(黒いカギ) /フェデルからもらう
- ◆進行:奥へ進み4Fへ進む ;ダメージ床の上を進まないと落とし穴に落ちるので注意!
- ▼回収:(ちいさなメダル) /4F、宝箱右 ;31枚目
- ▼ :(はやてのリング) /4F、宝箱手前
- ▼ :(350G) /4F、宝箱左
- ▼ :(ぎんのむねあて) /5F、宝箱
- ▼道具:ガボ、(ぎんのむねあて)→主人公、(道具欄の一番下)と交換、装備させる
- ▼ :ガボ、(はやてのリング)、装備する
- ◆戦闘:【ピグモンエビル】(先ほどと同じ戦い方で倒す)
- ◆進行:最上部へ進む
- ◆ :セトに話しかける

◆戦闘:【BOSS:セト】

ボス戦術

13. 2. 1 VS セト

・基礎知識

ステータス:HP900/MP8/攻撃力 80/守備力 59/素早さ 40/650EXP/250G

行動パターン:「打撃 or 強打 or 皆殺し or 力ため or ルカニ」 【2回行動、集中攻撃】

・戦略概要

『怒涛の羊』の成功率に撃破タイムが左右される。

HP が一番低いキャラクターに打撃がくるので、状況に応じて回復すること。

・行動

主人公:基本的には『剣の舞』で攻撃するが、状況に応じて『ベホイミ』で回復する

ガボ:ひたすら作戦『ガンガンいこうぜ』のまま攻撃させる

マリベル:基本的には『怒涛の羊』で攻撃するが、状況に応じて『ホイミ』で回復する

撃破後

◆進行:魔王像の左側の闇のルビーをはずす ; 選択肢は「はい」を選択、△連打

◆ :自動的にナイラの川辺に移動する

◆ :倒れているハディートに話しかける

◆ :自動的に砂漠の村に移動する

▼回収:(皮のムチ) /砂漠の村、貯蔵庫、宝箱左

◆ : (不思議な石版・黄) /砂漠の村、貯蔵庫、宝箱右

◆進行:外に出て、砂漠の城へ

◆ :学者に話しかけ、お金と手紙を受け取る

◆ :現代に戻る

13. 3:砂漠の村(現代)

◆呪文:マリベル、『リレミト』

◆ :主人公、『ルーラ』→エンゴウ 【↑】

◆進行:船で化石発掘現場へ行く

◆ :商人にお金を払い、中に入る ; 要10G

◆ :見張りに話しかけ、お金と手紙を渡す

▼回収:(ちいさなメダル) /化石発掘現場内、ツボ ; 32枚目

◆ : (不思議な石版・黄) /化石発掘現場内、宝箱

◆呪文:主人公、『ルーラ』→エンゴウ 【↑】

◆進行:船で砂漠の村へ行く ; 北側から回り込む

▼回収:(おどりこの服) /入口左の民家、2Fタンス上

▼ : (ちいさなメダル) /入口右の民家裏手、タル下 ; 33枚目

▼ : (命のきのみ) /北東の民家中央、ツボ手前

◆ : (不思議な石版・黄) /マップ中央の大きいツボの中、床

◆呪文:主人公、『ルーラ』→謎の神殿 【そのまま】

◆進行:黄色の台座、左下に石版をはめ、クレージュへ

14章:クレージュ

14. 1:クレージュ(過去)

- ◆進行:クレージュへ行く
- ▼回収:(ちいさなメダル) /村長の家、ツボ左 ;34枚目
- ◆進行:村長に話しかける
- ◆ :村の北側の出口から外に出て、ご神木へ
- ◆進行:小屋の中にいる、エルフの少女に話しかける
- ◆ :村に戻り、村人たちがご神木へ向かうイベントを見る
- ◆ :再びご神木へ行く
- ◆ :右側の赤い服の男性に話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆戦闘:【BOSS:あやしいおとこ】

ボス戦術

14. 1. 1 VS あやしいおとこ

•基礎知識

ステータス:HP350/MP0/攻撃力95/守備力60/素早さ80/72EXP/75G
 行動パターン:「打撃 or 強打」 【2回行動】

•戦略概要

負ける要素はないので、素早く倒す。

•行動

主人公:ひたすら『剣の舞』で攻撃する
 ガボ:ひたすら作戦『ガンガンいこうぜ』のまま攻撃させる
 マリベル:ひたすら『怒涛の羊』で攻撃する

撃破後

- ◆進行:倒れているエルフの少女に話しかける
- ◆ :小屋で宿泊後、少女に話しかける
- ◆ :床に落ちている水差しを調べる
- ◆回収:(エルフのみずさし) /床に落ちている
- ◆進行:外に出て、朝露の雫が落ちてくる場所へ行く
- ▼道具:マリベル、(命のきのみ)→マリベル、使用する
- ◆ :マリベル、(エルフのみずさし)を道具として使用する
- ◆回収:(神木の朝つゆ) /水差しを使うことで入手
- ◆道具:マリベル、(神木の朝つゆ)をエルフの少女に向かって使用する
- ◆進行:クレージュの村へ行く
- ◆進行:村長の家へ行く
- ◆道具:マリベル、(神木の朝つゆ)を村長に向かって使用する
- ◆進行:井戸の空いているスペースに移動する
- ◆道具:マリベル、(神木の朝つゆ)を井戸に向かって使用する
- ◆進行:外に出て、ご神木へ行く
- ◆進行:エルフの少女に話しかける
- ◆ :神木の根っこへと進む

14. 2:神木の根っこ

- ◆進行:最深部へ進む ;穴に落ちる前に、マリベルの『ホイミ』でHPを回復しておくこと
- ◆戦闘:【BOSS:いどまじん】

ボス戦術

14. 2. 1 VS いどまじん

・基礎知識

ステータス:HP580/MP40/攻撃力 105/守備力 70/素早さ 85/370EXP/40G

行動パターン:「打撃」→「力ため or 石つぶて or ヒャド or ラリホー or おたけび」 【1,2回行動】

・戦略概要

あまり苦戦はしないだろうが、『力ため』後の打撃にだけは気をつけること。

・行動

主人公:基本的には『剣の舞』で攻撃するが、状況に応じて回復行動をとる

ガボ:ひたすら作戦『ガンガンいこうぜ』のまま攻撃させる

マリベル:『ルカニ』を2回使用後、作戦を『いのちだいじに』に変更して回復させる

撃破後

- ◆道具:マリベル、(神木の朝つゆ)を井戸に向かって使用する
- ◆作戦:まんたん
- ◆進行:井戸から外に出る
- ◆戦闘:【BOSS:ウルフデビル】

ボス戦術

14. 2. 2 VS ウルフデビル

・基礎知識

ステータス:HP600/MP50/攻撃力 115/守備力 85/素早さ 85/400EXP/210G

行動パターン:「打撃 or ばくれつけん or バイキルト」

・戦略概要

バイキルトがかかると危険なので、最初に『マホトーン』をかけて倒す。

・行動

主人公:ひたすら『剣の舞』で攻撃する

ガボ:ひたすら作戦『ガンガンいこうぜ』のまま攻撃させる

マリベル:開幕で『マホトーン』『ルカニ』を使用後、作戦を『いのちだいじに』に変更して回復させる

撃破後

- ◆進行:村長の家へ行き、村長に話しかけて一泊する ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :農夫に話しかける
- ◆回収:(不思議な石版・赤) /農夫から受け取る
- ◆進行:外に出て、ご神木へ行く
- ◆ :エルフの少女に話しかける
- ◆回収:(しゅくふくの杖) /エルフの少女から受け取る
- ◆進行:外に出て、現代に戻る

14. 3:メザレ

- ◆呪文:マリベル、『リレミト』
- ◆ :主人公、『ルーラ』→フォロッド城【→↓】
- ◆進行:船に乗り、南東にあるメザレへ行く
- ◆ :酒場へ行き、ニコラの会話イベントを見る ; **R2 ボタンを2回押して、視点変更しておくこと**
- ◆ :井戸を調べる
- ◆戦闘:【いどまねき】(あやしい男と同じように戦う)
- ◆回収:(不思議な石版・黄) /井戸の中に落ちている
- ▼ : (かいぞくの服) /宿屋、タンス右
- ▼作戦:道具整理
- ◆進行:ニコラの家へ行き、ニコラに話しかける ; **選択肢は「はい」を選択、△連打**
- ◆ :ニコラを追いかけて、地下道から教会の裏手2Fへ行く
- ◆回収:(まほうのじゅうたん) /ニコラから受け取る
- ▼ : (ちいさなメダル) /宝箱、左 ; **35枚目**
- ▼ : (命の石) /宝箱、真ん中
- ◆進行:街の外に出る
- ◆道具:主人公、(まほうのじゅうたん)を使う
- ◆進行:船に乗り、南にあるクレージュへ行く

14. 4:クレージュ(現代)

- ▼回収:(ちいさなメダル) /宿屋2F、タンス¹ ; **36枚目**
- ▼ : (ちいさなメダル) /街の西の井戸、タンス右 ; **37枚目**
- ◆ : (不思議な石版・赤) /ブルジオの別荘、地下、右の部屋、宝箱
- ▼ : (インテリめがね) /ブルジオの別荘、地下、左の部屋、宝箱左
- ◆進行:外に出て、世界樹へ行く
- ◆回収:(不思議な石版・赤) /世界樹の根元に落ちている
- ▽ : (せかいじゅの葉) /1枚も所持していない場合落ちている

確認

- ・今後、(せかいじゅの葉)が尽きた場合は随時補充するものとする

- ◆呪文:主人公、『ルーラ』→謎の神殿【そのまま】
- ◆進行:赤色の台座、中央に石版をはめ、リートルードへ

1 宿屋1Fの右の部屋に、移民がいるかどうかチェックしておくこと

15章:リートルード

15. 1:リートルード(過去)

確認

- ・買物をする際に、売却後の金額が 8090G 以上であることを確認する

◆進行:リートルードへ行く

▼回収:(ちいさなメダル) /武器防具屋屋上、タル右 ;38 枚目

▼買物:防具屋:売却:(インテリめがね) ;売値 850G、主人公が所持している

▼ : (みかわしの服) ;売値 1500G、ガボが装備している

▼ : (みかわしの服) ;売値 1500G、マリベルが装備している

▼ 購入:(まほうの法衣) ;買値 4000G、ガボに装備させる

▼ : (まほうの法衣) ;買値 4000G、マリベルに装備させる

◆進行:クリーニの家へ行き、イベントを見る

◆ :宿屋へ行き、一泊する ;合計二泊するので90G 必要

◆ :橋へ行き、兵士に話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打

◆ :宿屋へ行き、もう一泊する

◆ :橋へ行き、兵士に話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打

◆ :バロックのアトリエへ行き、バロックに話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打

◆ :リートルードへ戻り、時計塔へ行きレバーを動かす

▼回収:(命の石) /クリーニの家、地下宝箱

◆進行:クリーニの家、地下へ行き、壁の絵を調べて時のはざまの洞窟へ

15. 2:時のはざまの洞窟

- ▼回収:(はやてのリング) ツボ、右
- ▼道具:ガボ、(はやてのリング)→マリベル、装備させる
- ◆進行:魔法陣を右、右、左、左と進む ;途中、回復の泉で回復する
- ◆ :12時から反時計回りに一周する
- ▼回収:(まほうのせいすい) /宝箱、左下
- ◆進行:最深部へ進む
- ◆戦闘:【BOSS:タイムマスター、マキマキ*2】

ボス戦術

15. 1. 1 VS タイムマスター

・基礎知識

ステータス:HP780/MP120/攻撃力 135/守備力 85/素早さ 90/750EXP/312G
 行動パターン:「打撃 or メラミ or イオラ or マジックバリア or まぶしい光」
 ドロップアイテム:(不思議な石版・黄)

ステータス:HP230/MP40/攻撃力 85/守備力 73/素早さ 52/77EXP/25G
 行動パターン:「打撃 or ヒャド or 時の砂」

・戦略概要

マキマキによる『時の砂』が非常に面倒なので、先に倒す。
 『マジックバリア』が使われた後は、『ルカニ』『メラミ』『いなずま』『怒涛の羊』のダメージが減少する。

・行動

主人公:ひたすら『剣の舞』で攻撃する
 ガボ:ひたすら作戦『ガンガンいこうぜ』のまま攻撃させる
 マリベル:『ルカニ』『怒涛の羊』を使用しつつ、手動で(祝福の杖)で回復する

撃破後

- ◆進行:砂時計を調べる
- ◆回収:(時の砂) /砂時計を壊すと入手
- ◆進行:宿屋へ行き、一泊する
- ◆ :橋へ行き、赤い服の男性、神父に話しかけて列の先頭へ行く
- ◆ :左側にいる老人に話しかける
- ◆ :バロックとクリーニに話しかける
- ◆ :開通式終了後、現代に戻る
- ◆呪文:マリベル、『リレミト』
- ◆ :主人公、『ルーラ』→メモアリーフ【→↓↓↓】
- ◆進行:東にある船に乗り、すぐ南のバロックタワーへ

15. 3:バロックタワー

確認

- ・岩の移動は細心の注意を払うこと

▼回収:(ちょうネクタイ) /1F、ダメージ床の奥、宝箱

◆戦闘:【エンタシスマン】(2回戦うことになる)

ボス戦術

15. 3. 1 VS エンタシスマン

・行動

主人公:ひたすら『突き飛ばし』で攻撃する

ガボ:作戦を『めいれいさせろ』に変更し、『ニフラム』を唱える

マリベル:(祝福の杖)を使いつつ、『ニフラム』を唱える

撃破後

◆進行:上へ進む

◆回収:(りゅうのひとみ) /紫色の宝石を調べる

◆道具:ガボ、(りゅうのひとみ)を右側の竜の目にはめこむ

▼回収:(きぬのタキシード) /3F、宝箱

◆進行:最上階へ行き、レバーを動かして穴に落ちる

◆ :4つのスイッチを押す

▼回収:(ちいさなメダル) /宝物庫、宝箱左下 ;39枚目

◆ : (不思議な石版・黄) /宝物庫、宝箱左上

◆ : (不思議な石版・緑) /宝物庫、宝箱右上

◆呪文:マリベル、『リレミト』

◆進行:歩いてリートルードへ行く

15. 4:リートルード(現代)

◆回収:(不思議な石版・緑) /クリーニの家、地下、宝箱

▼ : (はでな服) /ブルジョアの別荘、2F、右の部屋ダンス

◆進行:外に出て、橋へ行く

▼回収:(ちいさなメダル) /外観タル、下 ;40枚目

▼ : (ちいさなメダル) /井戸の中、ダンス左 ;41枚目

▼ : (インテリめがね) /井戸の中、ダンス右

◆呪文:主人公、『ルーラ』→謎の神殿【そのまま】

◆進行:黄色の台座、右下に石版をはめ、ハーメリアへ

16章:ハーメリア

16. 1:都市水没まで

- ◆進行:村長の家へ行き、村長に話しかけて一泊する ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ▼回収:(ちいさなメダル) /村長の家 2F、タンス右 ;42 枚目
- ◆進行:洞窟へ進む
- ▼回収:(ちいさなメダル) /アボンの洞窟、宝箱 ;43 枚目
- ◆進行:洞窟を抜けて、フズへ向かう
- ▼回収:(ちいさなメダル) /フズ宿屋、地下、右から2番目のタル ;44 枚目
- ◆進行:宿に宿泊する
- ◆ :外に出て、ハーメリアへ向かう

確認

- ・武器屋は右側の商人

- ▼買物:武器屋:売却:(命の石)*2 ;売値 800G、主人公が所持している
- ▼ : (かいぞくの服) ;売値 2100G、袋に入っている
- ▼ : (インテリめがね) ;売値 850G、袋に入っている
- ▼ : (おどりこの服) ;売値 750G、袋に入っている
- ▼ : (皮のむち) ;売値 600G、袋に入っている
- ▼ : (鉄のやり) ;売値 500G、袋に入っている
- ▼ : (いのりのゆびわ) ;売値 1500G、袋に入っている
- ▼ 購入:(炎のツメ) ;買値 7700G、マリベルに持たせる
- ◆進行:街の中央へ行く
- ◆ :宿屋に行き、宿泊する
- ◆ :旅の扉から山奥の塔へ
- ◆進行:上へ進む ;2F のレバーは切り替えて扉を開けておくこと
- ◆ :3F で男の子に話しかけ、扉を開いてもらう
- ◆ :最上階へ進み、老楽師に話しかける ;移動の際に画面を半回転しておくこと
- ◆ :イベント後、下に降りる
- ◆回収:(不思議な石版・緑) /老楽師から受け取る
- ◆進行:3Fにいる右側の神父に話しかけ、セーブする
- ◆ :2Fからいかだに乗り、南西の海底神殿へ行く

16. 2:海底神殿(過去)

- ▼回収:(ちいさなメダル) /右下の建物、宝箱 ;45 枚目
- ▼ : (ちいさなメダル) /右上の建物の裏手、宝箱 ;46 枚目
- ◆進行:中央の石碑を調べ、隠し階段から奥へ進む
- ▼回収:(ちいさなメダル) /6つ並んでいるツボ、中央奥 ;中央の2つ以外を壊さないこと! ;47 枚目
- ▼作戦:道具整理
- ▼回収:(さざなみの剣) /スイッチのフロアを抜けた先、外観宝箱
- ▼道具:主人公、(さざなみの剣)、装備させる
- ▼ :袋、(時の砂)→ガボ、持たせる
- ◆進行:下の階層へ進む
- ▼回収:(せかいじゆの葉) /B2、宝箱
- ◆進行:最深部へ進む
- ◆戦闘:【海底のゴースト】

ボス戦術

16. 2. 1 VS 海底のゴースト

簡単に全滅できる状況の場合、全逃げで全滅する

・行動

主人公:ひたすら『剣の舞』で攻撃する

ガボ:『いなずま』『メラミ』で攻撃する

マリベル:『怒涛の羊』で攻撃する

撃破後

- ◆戦闘:【BOSS:グラコス】

ボス戦術

16. 2. 2 VS グラコス

・基礎知識

ステータス:HP1400/MP90/攻撃力 165/守備力 85/素早さ 65/1320EXP/720G

行動パターン:「打撃orなぎ払いor津波or氷の息or猛毒の霧」 【1,2回行動】

・戦略概要

全員に『スカラ』が2回かかるまでは、3人がかりで回復しつつ『スカラ』を使用する。

『スカラ』は絶対に切らさないように上掛けを心がけること。

・行動

主人公:『剣の舞』で攻撃しつつ、効果が切れない程度に『スカラ』を使用する

ガボ:基本的には『メラミ』で攻撃するが、『スカラ』『ホイミ』を状況に応じて使用する

マリベル:(祝福の杖)で回復しつつ、(炎のツメ)で攻撃する

撃破後

- ◆進行:老楽師に話しかけ、旅の扉から山奥の塔に戻る

- ◆ :旅の扉からハーメリアに戻る

{全滅した場合}

- ◆進行:死者を蘇生し、セーブする

- ◆ :再び海底神殿の最深部へ行き、グラコスと戦う

16. 3:現代に戻るまで

- ◆回収:(不思議な石版・緑) /宝物庫、左
 - ◆ : (人魚の月) /宝物庫、右
 - ◆進行:アボンへ戻る
-

{死者がいる場合}

- ▽進行:洞窟手前の教会へ行き、死者を蘇生
-

- ▼回収:(かいぞくの服) /アボンの洞窟、宝物庫、宝箱右
- ◆進行:現代に戻る

17章:メルビン加入

17. 1:魔法のじゅうたん入手まで

確認

- ・今後、ハーメリアで宿泊するまでの移動のMPに不安がある場合、(まほうのせいすい)を使用すること

- ◆進行:黄色の台座、中央から砂漠の国へ
- ◆ :砂漠の城へ行き、女王に話しかける
- ▼回収:(210G) /宝物庫、宝箱、右
- ◆ :**(不思議な石版・赤)** /宝物庫、宝箱、右から2番目
- ▼ :**(ちいさなメダル)** /宝物庫、宝箱、右から3番目 ;**48枚目**
- ▼ :**(金のプレスレット)** /宝物庫、宝箱、一番左
- ◆進行:現代に戻る
- ◆呪文:マリベル、『リレミト』
- ◆ :主人公、『ルーラ』→メザレ 【→↑】

- ◆進行:ニコラに話しかける ;**選択肢は「いいえ」を選択する、×連打**
- ◆ :家の外に出る
- ◆ :教会の裏手から2Fへ行き、ニコラの様子を見る
- ◆ :ニコラの家へ行き、メイドに話しかける
- ◆ :メイドに(人魚の月)を見せ、×ボタンを連打 ;**主人公が所持している**
- ◆ :教会の裏手へ行き、隠し階段を探す ;**移動の際、画面を半回転しておくこと**
- ◆回収:**(魔法のじゅうたん)** /宝箱 ;**移動の際、画面を半回転しておくこと**
- ◆進行:外に出る
- ▼道具:**主人公、(刃のブーメラン)→主人公、(魔法のじゅうたん)** ;**魔法のじゅうたんは常に主人公の道具欄の一番上**
- ◆進行:魔法のじゅうたんに乗り、東の祠へ行く

- ◆進行:兵士の亡霊に話しかける
- ▼回収:**(命のきのみ)** /真ん中、ツボ
- ◆ :**(不思議な石版・緑)** /宝箱
- ◆進行:外に出る
- ◆呪文:主人公、『ルーラ』→エンゴウ 【↑】
- ◆進行:船ですぐ右側のスペースに移動し、魔法のじゅうたんに乗って大地の精霊像へ

- ◆回収:**(不思議な石版・青)**
- ◆進行:外に出る
- ◆呪文:主人公、『ルーラ』→グランエスタード 【↓↓↓】

17. 2:メルビン加入まで

- ◆進行:宿屋へ行き、ホンダラに話しかける
- ◆呪文:主人公、『ルーラ』→クレージュ【→→↓】
- ◆進行:別荘へ行き、右の部屋にいるバーテンに話しかける

- ◆呪文:主人公、『ルーラ』→オルフィー【→】
- ◆進行:魔法のじゅうたんに乗り、ブルジオの別荘へ行く

- ◆回収:(不思議な石版・黄) /地下、宝箱右
- ▼ : (カメのこうら) /地下、宝箱左
- ▼ : (ちいさなメダル) /2F、宝箱上 ;49枚目
- ◆ : (まほうのカギ) /2F、宝箱下
- ▼ : (シルクハット) /3F、タンス右
- ◆進行:ブルジオに話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ : 外に出る ;ブルジオが仲間になる
- ◆ : フィールドに出る
- ◆呪文:主人公、『ルーラ』→クレージュ【→→↓】

- ◆進行:魔法のじゅうたんで南下し、メダル王の城をルーラ登録する
- ◆ : そのまま西へ進み、世界一高い塔へ

- ▼回収:(しっふうのバンダナ) /2F、宝箱
- ◆呪文:マリベル、『リレミト』
- ▼回収:(370G) /4F、宝箱
- ▼ : (ちいさなメダル) /7F、宝箱 ;50枚目
- ◆進行:最上階へ進む ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆道具:袋、(ホットストーン)を中央の台座で使用する
- ◆回収:(不思議な石版・赤) /最上階、床に落ちている
- ◆進行:メルビンに話しかける ;メルビンが仲間に加わる
- ◆ : 下の階へ移動する ;選択肢は「いいえ」を選択、×連打
- ◆ : 外観から落ち、外に出る

17. 3:ギガミュータント撃破まで

- ◆呪文:メルビン、『ルーラ』→ダーマ神殿【→↑↑】
- ◆転職:メルビン、『無職』→『船乗り』
- ◆進行:外に出る
- ◆呪文:メルビン、『ルーラ』→フィッシュベル【↓↓】
- ▼作戦:並び替え:メルビン>主人公>ガボ>マリベル

- ◆進行:船に乗り、北東にある海底神殿へ
- ◆回収:(不思議な石版・赤) /右下の部屋、宝箱
- ▼ : (ちいさなメダル) /右上の家の裏手、宝箱 ; 51枚目
- ▼ : (ふしぎなきのみ) /6つ並んだツボ、左下
- ▼ : (ちいさなメダル) /外観、宝箱 ; 52枚目
- ◆呪文:メルビン、『リレミト』
- ◆進行:近くの島に上陸し、魔法のじゅうたんでハーメリアへ

- ◆進行:街の北ににあるアズモフに話しかける
- ◆ : 宿屋へ行き、宿泊する
- ◆ : アズモフの家へ行き、話しかける ; 選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ : 山奥の塔へ

- ◆回収:(不思議な石版・赤) /1F、宝箱
- ◆進行:地下へ降りる
- ◆戦闘:【BOSS:キングスライム】

ボス戦術

17. 6. 1 VS キングスライム

・基礎知識

ステータス:HP670/MP70/攻撃力150/守備力90/素早さ60/120EXP/77G

行動パターン:「打撃orベホイミ」【1,2回行動】

ドロップアイテム:(まものせいそく図)

・戦略概要

単体攻撃のみなので、適時マリベルが(祝福の杖)を使用していれば楽勝だろう。

・行動

メルビン:作戦を『いのちだいじに』に変更し、回復させる

主人公:ひたすら『剣の舞』で攻撃する

ガボ:ひたすら『メラミ』で攻撃する

マリベル:(祝福の杖)で回復しつつ、(炎のツメ)で攻撃する

撃破後

- ◆進行:上の階層へ進む ; 2Fのレバーを動かし、扉を開いておく
- ▼回収:(ちいさなメダル) /ツボ、左 ; 53枚目
- ◆進行:最上階へ進む ; 大回りをして進み、落とし穴を避ける。最上階は右から進む
- ▽道具:袋、(まほうのせいすい)→ガボ、使用する ; 袋に(まほうのせいすい)が残っていて、ガボの残りMPが20未満の場合
- ◆進行:奥へ進む

◆戦闘:【BOSS:ギガミュータント】

ボス戦術

17. 3. 2 VS ギガミュータント

・基礎知識

ステータス:HP1050/MP0/攻撃力 160/守備力 82/素早さ 62/1230EXP/125G

行動パターン:「打撃→氷の息→打撃→冷たい息→打撃→冷たい息」 【1,2回行動】

ドロップアイテム:(不思議な石版・赤)

・戦略概要

最初のターンのみ、ガボは防御する。

もし「打撃+氷の息」で死者が出た場合、即座にガボが(時の砂)を使用すること

・行動

メルビン:作戦を『いのちだいじに』に変更し、回復させる

主人公:ひたすら『剣の舞』で攻撃する

ガボ:基本的には『メラミ』で攻撃する。MPが切れたら『遠吠え』で攻撃する

マリベル:『ウールガード』使用后、(炎のツメ)で攻撃する

撃破後

◆呪文:メルビン、『ルーラ』→ハーメリア 【← ↑ ↑】

◆進行:アズモフに話しかける ; 選択肢は「はい」を選択、△連打◆ :もう一度山奥の塔へ行く ; 選択肢は「はい」を選択、△連打

◆ :3Fへ行き、アズモフに話しかける

◆呪文:メルビン、『リレミ』

◆進行:歩いてハーメリアへ戻る

▼回収:(ちいさなメダル) /水路右、床に落ちている ; 54枚目◆ :(不思議な石版・赤) /宝物庫、宝箱右▼ :(命のきのみ) /宝物庫、宝箱左

◆進行:外に出る

◆呪文:メルビン、『ルーラ』→謎の神殿 【そのまま】

◆進行:緑色の台座、右上に石版をはめ、プロピナへ

18章:プロビナ

- ◆進行:プロビナへ行く ; 選択肢は「いいえ」を選択、街に入ったら×連打
- ▼回収:(ちいさなメダル) /右下の民家、タル ; 55枚目
- ▼買物:防具屋:売却:(くさりかたびら) ; 売値525G、メルビンが装備している
- ▼ : (はがねのつるぎ) ; 売値1400G、メルビンが装備している
- ▼ : (鉄のたて) ; 売値460G、主人公が装備している
- ▼ : (ぎんのむねあて) ; 売値3000G、主人公が装備している
- ▼ : (いのりのゆびわ) ; 売値1500G、主人公が所持している
- ▼ : (かいぞくの服) ; 売値2100G、主人公が所持している
- ▼ : (刃のブーメラン) ; 売値1150G、主人公が所持している
- ▼ : (金のブレスレット) ; 売値1000G、ガボが所持している
- ▼ : (はやてのリング) ; 売値1550G、ガボが装備している
- ▼ : (刃のブーメラン) ; 売値1150G、ガボが装備している
- ▼ : (ねむりの杖) ; 売値2100G、マリベルが装備している
- ▼ : (カメのこうら) ; 売値1900G、マリベルが所持している
- ▼ : (シルクハット) ; 売値600G、袋に入っている
- ▼ : (きぬのタキシード) ; 売値1750G、袋に入っている
- ▼ : (ちょうネクタイ) ; 売値1200G、袋に入っている
- ▼ : (鉄のたて)*2¹ ; 売値920G、袋に入っている
- ▼ : (くさがりがま)² ; 売値850G、袋に入っている
- ▼ : (はでな服) ; 売値2500G、袋に入っている
- ▼ 購入:(シルバーメイル) ; 買値9100G、主人公に装備させる
- ▼ : (あつでのよろい) ; 買値9500G、メルビンに装備させる
- ▼ : (ドラゴンシールド) ; 買値7100G、主人公に装備させる
- ▼作戦:道具整理
- ▼道具:袋、(時の砂)→ガボ、渡す
- ▼ : 袋、(命のきのみ)*2→ガボに使用する
- ▼ : 袋、(ふしぎなきのみ)→ガボに使用する
- ▼ : 袋、(しっふうのバンダナ)→ガボ、装備させる
- ◆進行:山頂の教会へ行き、ラズエルたちの話を聞く
- ◆ : プロビナに戻り、一旦外に出た後再び中に入り、武器屋へ行く ; 街の北側、すぐ右側から出る
- ▼ : 武器屋の店主に話しかける ; 選択肢は「はい」を選択、△連打
- ▼回収:(プラチナソード) /武器屋の店主から受け取る
- ▼ : (はがねのつるぎ) /武器屋、宝箱右
- ▽ : (まほうのせいすい) /武器屋、宝箱左 ; 袋に(まほうのせいすい)が残っていない場合
- ◆進行:橋へ行き、イベントを見る
- ◆ : 再びプロビナに戻り、山頂の教会へ行く
- ◆ : 神父に話しかけ、教会の外に出る
- ◆ : ラズエルを追いかけ、倉庫へ行く
- ▼回収:(命のきのみ) /山頂の教会、倉庫、宝箱
- ▼道具:メルビン、(プラチナソード)、装備する

1 ダーマ攻略時に売却している可能性有り

2 ダーマ攻略時に売却している可能性有り

- ◆ 進行:ラズエルに話しかける
- ◆ :外に出て、プロビナに戻る
- ◆ :ラズエルに近づく ;移動の際、R2 ボタンを2回押し、画面回転しておくこと
- ◆ :ラズエルの落とした箱を調べる
- ◆ 回収:(女神の絵) /小さな箱に入っている
- ◆ : (神父のカギ) /小さな箱に入っている
- ◆ 進行:ラズエルに話しかける ;移動の際、L2 ボタンを2回押し、画面回転しておくこと
- ◆ :外に出て、橋へ行き女神像の上半身・下半身を回収する
- ◆ 回収:(女神像の下半身) /橋に落ちている
- ◆ : (女神像の上半身) /橋に落ちている
- ◆ 進行:プロビナに戻り、山頂の教会へ行く
- ◆ :左上にある、教会の泉へ行く
- ◆ 戦闘:【BOSS:りゅうき兵】

ボス戦術

18. 1. 1 VS りゅうき兵

・基礎知識

ステータス:HP1200/MP0/攻撃力 98/守備力 52/素早さ 43/850EXP/1500G

行動パターン:「打撃orミス」

・戦略概要

女神像の力で弱体化するまでは、ひたすら逃げる

弱体化後は、負ける要素はないので素早く倒す

・行動

メルビン:作戦を『いのちだいじに』で攻撃、回復させる

主人公:ひたすら『剣の舞』で攻撃する

ガボ:ひたすら『メラミ』で攻撃する

マリベル:(炎のツメ)で攻撃する

撃破後

- ◆ 進行:外に出て、プロビナを抜けて橋へ行く
- ◆ :ラズエルに話しかける ;選択肢は「はい」を選択する、△連打
- ◆ :現代に戻る
- ◆ :赤色の台座、左下に石版をはめ、マーディラスへ

19-20章:ルーメン-マーディラス

19. 1:闇のドラゴン撃破まで

- ◆進行:ルーメンへ行く
- ◆戦闘:【ベビーゴイル*2】

ボス戦術

19. 1. 1 VS ベビーゴイル

・行動

メルビン:ひたすら『ステテコダンス』で敵の動きを止める
 主人公:ひたすら『突き飛ばし』を使用する
 ガボ:ひたすら『メラミ』で攻撃する
 マリベル:1ターン目は『怒涛の羊』、それ以降は(炎のツメ)で攻撃する

撃破後

- ◆進行:井戸へ行き、シスターに話しかける
- ◆ :シーブルの家へ行く
- ▼回収:(ちいさなメダル) /左上のツボ ;58枚目
- ◆戦闘:【BOSS:ボルンガ】

ボス戦術

19. 1. 2 VS ボルンガ

・基礎知識

ステータス:HP1000/MP0/攻撃力 180/守備力 100/素早さ 60/280EXP/1240G
 行動パターン:「打撃or強打orちからためor痛恨の一撃」

・戦略概要

ガボとマリベルは『ちからため』後の強打に耐えられないので、防御すること

・行動

メルビン:作戦を『いのちだいじに』に変更し、回復させる
 主人公:ひたすら『剣の舞』で攻撃する
 ガボ:2回成功するまで『ルカニ』を使用し、『メラミ』で攻撃する
 マリベル:2回成功するまで『ルカニ』を使用し、(炎のツメ)で攻撃する

撃破後

- ◆回収:(やみの塔のカギ) /タンス
- ◆進行:下の階に降り、シーブルの話聞く
- ◆ :外に出て、闇の塔へ向かう
- ◆戦闘:【ピンクオーク】

ボス戦術

19. 1. 3 VS ピンクオーク

・行動

メルビン:作戦『いのちだいじに』のままでOK
 主人公:ひたすら『剣の舞』で攻撃する
 ガボ:ひたすら『遠吠え』で攻撃する
 マリベル:ひたすら『怒涛の羊』で攻撃する

撃破後

- ▼回収: (ちいさなメダル) /外観から左に進んだ先、宝箱 ;59 枚目
- ▼ : (まどろみの剣) /橋のあるフロアの前、宝箱
- ◆進行: 最上階へ進む ;スイッチのフロアは、階段の上り下りでエンカウントリセットを行うこと
- ◆ :メルビンの『ベホイミ』、マリベルの『ホイミ』で HP を回復する
- ▼道具: 主人公、(まどろみの剣)、装備
- ▼ :メルビン、(命のきのみ)→ガボに使用する
- ▼ :メルビン、(まほうのせいすい)→ガボ、使用する
- ◆戦闘:【ベビーゴイル】*2 (街の時と同じ戦い方でOK)
- ◆ :【BOSS:闇のドラゴン】

ボス戦術

19. 1. 4 VS 闇のドラゴン

・基礎知識

ステータス:HP1350/MP0/攻撃力 195/守備力 80/素早さ 105/1330EXP/950G

行動パターン:「打撃or激しい炎or氷の息orかまいたち」

・受けるダメージ

| 攻撃 | 状態 | メルビン | 主人公 | ガボ | マリベル |
|-------|-----|-------|-------|-------|-------|
| 打撃 | 通常時 | 53~64 | 63~77 | 70~86 | 72~88 |
| | 防御時 | 26~32 | 32~39 | 35~43 | 36~44 |
| 激しい炎 | 通常時 | 50~70 | 50~70 | 65~85 | 65~85 |
| | 防御時 | 25~35 | 25~35 | 33~43 | 33~43 |
| 氷の息 | 通常時 | 35~45 | 35~45 | 50~60 | 50~60 |
| | 防御時 | 18~23 | 18~23 | 25~30 | 25~30 |
| かまいたち | 通常時 | 56程度 | 60程度 | 31程度 | 55程度 |
| | 防御時 | 28程度 | 30程度 | 16程度 | 28程度 |

・戦略概要

全体攻撃が多いが、1回行動なので2人で回復していれば十分間に合う。

死者が出ないように防御も活用すること

・行動

メルビン: 作戦を『いのちだいじに』でひたすら回復させる

主人公: ひたすら『剣の舞』で攻撃する

ガボ: 2回成功するまで『ルカニ』を使用し、『メラミ』で攻撃する

マリベル: 2回成功するまで『ルカニ』を使用し、(祝福の杖)で回復しつつ(炎のツメ)で攻撃する

撃破後

- ◆呪文: マリベル、『リレミト』
- ◆進行: 現代に戻る ;移動の際は、エンカウントリセットすること

20. 1: 星空の結晶回収まで

- ◆ 進行: マーディラスへ行く
- ▼ 回収: (ちょうネクタイ) /街の北の井戸、ダンス右
- ◆ 進行: 城の左側の衛兵に話しかけ、城内へ ; 選択肢は「はい」を選択する、△連打
- ◆ 進行: 左上の塔へ行き、皇太后に話しかける
- ◆ 回収: (皇太后の書状) /皇太后から受け取る
- ▼ : (みかわしの服) /右下の塔1F、宝箱右
- ▼ : (310G) /右下の塔1F、宝箱左
- ◆ 進行: 外に出て、マーディラス城下町へ ; 選択肢は「はい」を選択する、△連打
- ◆ : 外に出て、南西の関所へ行く ; 左側からフィールドに出る
- ◆ : 右側の兵士に話しかけ、(皇太后の書状)を見せる
- ◆ : 大神殿へ行く ; 神殿に入る際は、左側から入る

- ◆ 進行: 大神官に話しかける ; 選択肢は「はい」を選択する、△連打
- ◆ : 1Fの階段の封印を解き、地下へ
- ▼ 回収: (ふしぎなきのみ) /地下、宝箱右
- ▼ : (まほうのせいすい) /地下、宝箱左
- ▼ : (ちいさなメダル) /地下、ツボ上 ; 56枚目
- ◆ 進行: 外に出て、滝壺の洞窟へ
- ◆ : 奥に進み、滝を調べる
- ◆ : 小屋へ行き、きこりに話しかける
- ◆ : 女性に話しかけ、一泊する
- ◆ : 最上階へ行く
- ◆ 回収: (星空の結晶) /最上階に落ちている
- ◆ 進行: 一つ前のフロアに戻る
- ◆ 呪文: メルビン、『リレミ』

- ◆ 進行: 大神殿へ行き、大神官に話しかける ; 選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ 回収: (大神官の書状) /大神官から受け取る
- ◆ 進行: 関所で右側の兵士に話しかける ; 選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ : マーディラスに戻る

20. 2:ゼッペル撃破まで

- ◆進行:魔法研究所の入口の兵士に話しかけ、書状を見せる ;移動の際にL2ボタンを2回押し、画面回転しておくこと
- ◆ :屋上にいる所長に話しかける
- ◆ :外に出て、マーディラス城の方へ行く ;移動の際にR2ボタンを2回押し、画面回転しておくこと
- ◆ :マーディラス城へ行き、左側の衛兵に話しかける ;選択肢は「いいえ」→「はい」の順に選択する
- ◆ :王座の間の入口にいる兵士に話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :玉座でメディルの使いと王の話を聞く
- ▼回収:(ちいさなメダル) /玉座の間地下、ダンス真ん中 ;57枚目
- ◆進行:マーディラス城下町に戻り、ディノに話しかける ;△連打1分45秒程度
- ◆ :外に出て、武器屋へ行く
- ▼買物:武器屋:売却:(はがねのつるぎ) ;売値1400G、メルビンが所持している
- ▼ : (ちょうネクタイ) ;売値1200G、メルビンが所持している
- ▼ : (みかわしの服) ;売値1500G、メルビンが所持している
- ▼ : (せいどうのたて) ;売値225G、メルビンが装備している
- ▼ : (プラチナソード) ;売値1500G、メルビンが装備している
- ▼ 購入:(ようせいの剣) ;買値8500G、ガボに持たせる
- ▼回収:(まほうのたて) /武器屋、宝箱
- ◆進行:外に出て、大神殿へ行く
- ◆ :大神官に話しかける
- ◆ :外に出て、マーディラスに戻る
- ◆戦闘:【BOSS:メディルの使い】

ボス戦術

20. 2. 1 VS メディルの使い

・基礎知識

ステータス:HP1390/MP∞/攻撃力101/守備力81/素早さ113/740EXP/920G

行動パターン:「メラミorバギクロスorマホトーンorマホカンタorラリホーム」

・戦略概要

(さざなみの剣)を使用し、『仁王立ち』することで、全ての攻撃をシャットアウトする

・行動

メルビン:作戦を『めいれいさせろ』に変更し、ひたすら『仁王立ち』をする

主人公:4ターンに1回(さざなみの剣)を使い、それ以外はひたすら『剣の舞』で攻撃する

ガボ:ひたすら『遠吠え』で攻撃する。開幕に失敗したら(時の砂)を使用する

マリベル:ひたすら『怒涛の羊』で攻撃する

撃破後

- ▼道具:メルビン、(まほうのたて)、装備する
- ▼ :主人公、(さざなみの剣)→ガボ、渡す
- ▼ :マリベル、(しゅくふくの杖)→主人公、渡す
- ◆進行:魔法研究所の入口にいる兵士に話しかける ;移動の際にL2ボタンを2回押し、画面回転しておくこと
- ◆ :研究所の奥へ進む ;移動の際にR2ボタンを2回押し、画面回転しておくこと
- ◆ :ディノを追いかけ、封印の間へ行く
- ◆ :外に出て、ゼッペルを追いかけマーディラス城へ
- ◆戦闘:【BOSS:ゼッペル】(ひたすら逃げて全滅する)
- ◆進行:マーディラス城へ行き、大神官に話しかける
- ◆ :ゼッペルに話しかける

◆戦闘:【BOSS:ゼツペル】

ボス戦術

20. 2. 2 VS ゼツペル

・基礎知識

ステータス:HP2200/MP∞/攻撃力165/守備力90/素早さ82/2260EXP/710G

行動パターン:「打撃orメラゾーマorベギラゴンor氷の息」

・戦略概要

(さざなみの剣) (ようせいの剣)を使用し、『仁王立ち』することで、全ての攻撃をシャットアウトする

・行動

| ターン数 | メルビン | 主人公 | ガボ | マリベル |
|-------|------|-----|-----|------|
| 1ターン目 | ベ→メ | ス→メ | 妖→メ | 怒涛の羊 |
| 2ターン目 | 仁王立ち | 祝→メ | さ | 怒涛の羊 |
| 3ターン目 | 仁王立ち | 祝→メ | 遠吠え | 怒涛の羊 |
| 4ターン目 | 仁王立ち | 祝→メ | 遠吠え | 怒涛の羊 |
| 5ターン目 | 仁王立ち | 祝→メ | 妖→メ | 怒涛の羊 |
| 6ターン目 | 仁王立ち | 祝→メ | さ | 怒涛の羊 |
| 7ターン目 | 仁王立ち | 祝→メ | 遠吠え | 怒涛の羊 |
| 8ターン目 | 仁王立ち | 祝→メ | 遠吠え | 怒涛の羊 |
| 9ターン目 | 仁王立ち | 祝→メ | 遠吠え | 怒涛の羊 |

{全滅した場合}

◆買物:武器屋:売却:(てっかめん)

;売値1750G、主人公が装備している

◆進行:教会で死者を蘇生し、セーブする

◆ :再びゼツペルと戦う

撃破後

▼回収:(ふしぎなきのみ) /宝箱

▼ :主人公、(しゅくふくの杖)→マリベル、渡す

◆進行:外に出て、現代に戻る

◆ :赤色の台座、右上に石版をはめ、ルーメンへ

19. 2:ヘルバオム撃破まで

- ◆呪文:メルビン、『ルーラ』→オルフィー 【→】
- ◆進行:魔法のじゅうたんに乗り、南西のプロビナへ
- ▼回収:(340G) /武器屋、宝箱右
- ▼ : (てっかめん) /武器屋、宝箱左
- ▼ : (ちいさなメダル) /井戸の中、落ちている ;60枚目
- ◆ : (不思議な石版・黄) /山道、3F宝箱、左上
- ◆ : (不思議な石版・緑) /教会、宝箱
- ▼ : (ちいさなメダル) /倉庫、宝箱 ;61枚目
- ◆呪文:メルビン、『ルーラ』→クレージュ 【→→↓】
- ◆進行:魔法のじゅうたんで、東北東の大神殿へ
- ◆回収:(不思議な石版・緑) /地下、宝箱右
- ▼ : (ちいさなメダル) /地下、宝箱左 ;62枚目
- ◆進行:外に出て、歩いてマーディラスへ

- ◆進行:宿屋で宿泊する
- ◆戦闘:【いどまじん】

ボス戦術

19. 2. 1 VS いどまじん

・行動

メルビン:作戦『いのちだいじに』のままでOK
 主人公:ひたすら『剣の舞』で攻撃する
 ガボ:ひたすら『メラミ』で攻撃する
 マリベル:ひたすら(炎のツメ)で攻撃する

撃破後

- ▼回収:(ちいさなメダル) /井戸の中、タンス左 ;63枚目
- ▼ : (ちいさなメダル) /左上の民家、外観タル、右 ;64枚目
- ▼ : (パーティドレス) /城、右下の塔、宝箱
- ◆進行:2Fの通路に出る
- ◆呪文:メルビン『ルーラ』→エンゴウ 【↑】
- ◆進行:船ですぐ右側のスペースに移動し、魔法のじゅうたんに乗って東北東のルーメンへ

- ◆進行:マリベルに話しかける
- ▼回収:(ちいさなメダル) /井戸の中、タンス右 ;65枚目
- ◆進行:外に出て、闇のドラゴンの塔へ

- ▼回収:(ちいさなメダル) /外観から左に進んだ先、宝箱 ;66枚目
- ◆ : (不思議な石版・?) /頂上、床に落ちている
- ◆呪文:メルビン、『ルーラ』→メダル王の城 【←←↑】
- ◆進行:メダル王に話しかけ、景品を交換する ;この時点で66枚、(きせきのつるぎ)を入手する
- ▼回収:(どくばり) /メダル王から受け取る
- ▼ : (てんばつの杖) /メダル王から受け取る
- ▼ : (メガンテの腕輪) /メダル王から受け取る
- ▼ : (きせきのつるぎ) /メダル王から受け取る
- ◆道具:主人公、(きせきのつるぎ)、装備
- ◆進行:外に出る
- ◆呪文:メルビン、『ルーラ』→謎の神殿 【そのまま】
- ◆進行:赤色の台座、右上からルーメンへ

- ◆進行:井戸からルーメンの洞窟へ進む
- ◆戦闘:【ヘルバオムのねっこ】(合計で4回の強制戦闘がある)

ボス戦術

19. 2. 2 VS ヘルバオムのねっこ

・行動

メルビン:作戦『いのちだいじに』のままでOK
 主人公:『剣の舞』で攻撃する
 ガボ:防御する
 マリベル:(炎のツメ)で攻撃する

撃破後

- ▼回収:(はがねのつるぎ) /B1、床に落ちている
- ▼ : (じごくのよろい) /B2、宝箱
- ◆進行:最深部へ進む
- ◆戦闘:【BOSS:ヘルバオム、ヘルバオムのねっこ*2】

ボス戦術

19. 2. 2 VS ヘルバオム

・基礎知識

ステータス:HP1300/MP∞/攻撃力180/守備力80/素早さ100/1650EXP/2100G
 行動パターン:「打撃orマホトーンorまぶしい光or猛毒の霧or甘い息」 【1,2回行動】

・戦略概要

まずはねっこを倒し、数を減らすようにする
 その後は仁王立ちで『まぶしい光』『マホトーン』及び打撃をシャットアウトする
 甘い息で眠らされた場合、建て直しに全力を注ぐこと

・行動

| ターン数 | メルビン | 主人公 | ガボ | マリベル |
|---------|--------|-----|------|-----------|
| 1ターン目 | (命大事に) | 剣の舞 | いなづま | 炎のツメ→ねっこ |
| 2ターン目 | (命大事に) | 剣の舞 | いなづま | 祝福の杖 |
| 3ターン目 | (命大事に) | ス→メ | ス→メ | 祝福の杖 |
| 4ターン目 | 仁王立ち | 剣の舞 | ルカニ | ルカニ |
| 5ターン目以降 | 仁王立ち | 剣の舞 | メラミ | 祝→メor炎のツメ |

撃破後

- ◆呪文:メルビン、『リレミト』
- ◆進行:現代に戻る
- ◆呪文:メルビン、『リレミト』
- ◆ :メルビン、『ルーラ』→ルーメン 【←↓】
- ◆進行:街に入り、マリベルに話しかける
- ◆呪文:主人公、『ルーラ』→謎の神殿 【そのまま】
- ◆進行:赤色の台座、右上からルーメンへ

19. 3:アイラ加入まで

- ◆進行:シーブルの屋敷に行き、シーブルに話しかける
- ◆ :外に出ようとし、村人の話を聞く
- ◆ :街の中央で話している集団の、下側の男性に話しかけ、**選択肢で「いいえ」を選択する**
- ◆ :再びシーブルに話しかけ、**選択肢で「はい」を選択する**
- ◆ :外に出て、東にある高台へ行く

- ◆回収:(不思議な石版・黄) /床に落ちている
- ◆進行:シーブルに話しかける
- ◆ :ルーメンに戻る
- ◆ :屋敷から外に出る
- ◆戦闘:【ヘルワーム】

ボス戦術

19. 3. 1 VS ヘルワーム

・行動

メルビン:作戦『いのちだいじに』のままでOK
 主人公:『剣の舞』で攻撃する
 ガボ:『メラミ』で攻撃する
 マリベル:(炎のツメ)で攻撃する

撃破後

- ◆進行:街の全ての民家に入出入りする
- ▼回収:(てっかめん) /武器屋、宝箱上
- ▼ : (鉄のオノ) /武器屋、宝箱下
- ◆進行:シーブルの屋敷に戻り、ヘルワームに話しかける
- ◆戦闘:【ヘルワーム】(先ほどと同じように戦う)
- ◆進行:シーブルに話しかけ、外に出る

確認

・現代に戻るとマリベルが仲間からはずれるので、装備を必ずはずすこと！

- ▼作戦:まんたん
- ▼ :道具整理
- ▼道具:マリベル、(炎のツメ)→ガボ、装備
- ▼ :マリベル、(しゅくふくの杖)→ガボ、渡す
- ▼ :マリベル、(はやてのリング)→メルビン、渡す
- ▼ :マリベル、(まほうの法衣)→メルビン、渡す
- ▼ :袋、(さざなみの剣)→ガボ、渡す
- ▼ :袋、(ようせいの剣)→メルビン、渡す
- ▼ :袋、(時の砂)→ガボ、渡す
- ▼ :袋、(ふしぎなきのみ)*2、ガボに使う

- ◆進行:現代に戻る ; マリベルが仲間からはずれる
- ◆呪文:メルビン、『ルーラ』→オルフィー 【→】
- ◆進行:魔法のじゅうたんに乗り、北東のユバールのキャンプ地へ

- ◆進行: キャンプ地にいる全ての人に話しかける ; 左下、右上のテントには入らない、選択肢「いいえ」を選択する
- ▼回収: (ちいさなメダル) /左上、ツボ ; 67枚目
- ▼ : (命のきのみ) /右下、ツボ
- ◆進行: 族長のテントの前にいる人に話しかける
- ◆ : アイラを追いかけ北西の高台へ行き、話しかける ; 選択肢は「はい」を選択する
- ◆ : キャンプ地に戻り、族長のテントへ行く ; 選択肢は「はい」を選択する
- ▼回収: (命のきのみ) /左から2番目のつづら
- ◆進行: 族長、アイラの順に話しかけ、外に出る
- ◆回収: (不思議な石版・緑) /アイラから受け取る ; アイラが仲間に加わる
- ▼道具: メルビン、(まほうの法衣) → 装備
- ▼ : メルビン、(あつでのよろい) → アイラ、装備
- ▼ : メルビン、(命のきのみ)*2 → ガボ、使用する
- ▼ : 主人公、(きせきのつるぎ) → アイラ、(ユバールの剣)と交換、装備
- ▼ : 主人公、(ユバールの剣)、装備
- ▼ : 袋、(てっかめん) → アイラ、装備
- ▼作戦: 並び替え: メルビン > アイラ > 主人公 > ガボ
- ◆呪文: メルビン、『ルーラ』 → ルーメン 【←↓】

- ▼回収: (あみタイツ) /右下の民家、2F、ダンス右
- ▼ : (きぬのタキシード) /村長の家、2F、ダンス左上
- ◆進行: 外に出る
- ◆呪文: メルビン、『ルーラ』 → 謎の神殿 【そのまま】
- ◆進行: 緑色の台座、左下に石版をはめて聖風の谷へ

21章:聖風の谷

21. 1:闇の魔神撃破まで

- ◆進行: 聖風の谷へ行く
- ▼買物: 防具屋: 売却: (はやてのリング) ; 売値 1550G、メルビンが所持している
- ▼ : (あみタイツ) ; 売値 1100G、メルビンが所持している
- ▼ : (きぬのタキシード) ; 売値 1750G、メルビンが所持している
- ▼ 購入: (風神のたて) ; 買値 11000G、ガボに持たせる
- ◆進行: 黒雲の洞窟へ行く
- ▼回収: (ちいさなメダル) /左側、宝箱 ; 68 枚目
- ▼ : (いかずちの杖) /B1、宝箱右 ; 左側は絶対にあけないこと!
- ▼ : (せかいじゆの葉) /B1、穴から落ちた先、宝箱
- ◆進行: 魔獣の像を調べて奥へ進む
- ◆ : 闇の魔神に話しかける
- ◆戦闘: 【BOSS: やみのまじん】

ボス戦術

21. 1. 1 VS やみのまじん

・基礎知識

ステータス: HP2500 / MP100 / 攻撃力 171 / 守備力 94 / 素早さ 86 / 1760EXP / 575G

行動パターン: 「打撃or強打or押しつぶすorバギクロスorかまいたちor不気味に微笑む」 【1,2回行動】

・戦略概要

メルビンのAI回復で十分に間に合うので、他3人で攻撃する。

最初のターンに、アイラの作戦を(いのちだいじに)に変更すること

・行動

メルビン: 作戦『いのちだいじに』にして回復させる

アイラ: 『気合ため』『火炎斬り』で攻撃する

主人公: 『剣の舞』で攻撃する

ガボ: 『ルカニ』(祝福の杖)(炎のツメ)を使用する

撃破後

- ◆進行: リファ族の神殿へ行く
- ▼回収: (ちいさなメダル) /1F奥、タル群中央のタル ; 69 枚目
- ▼ : (命のきのみ) /1F奥、タル群中央左上のタル
- ◆ : (神の石) /最深部、台座を調べる
- ◆呪文: メルビン、『リレミト』
- ◆進行: 黒雲の洞窟に入る
- ◆呪文: メルビン、『リレミト』
- ◆進行: 聖風の谷に戻る

21. 2:ヘルクラウダー撃破まで

- ▼回収:(ちいさなメダル) /族長の家、タンズ右 ;70枚目
- ◆進行:族長の家へ行き、族長の母親に話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :翌朝、族長の家に行き、口論をしているのを見る
- ◆ :崖にいるフィリアを助け、話しかける
- ◆ :族長の家に戻り、族長の母親に話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆回収:(神の石) /フィリアから受け取る
- ◆進行:再びリファ族の神殿へ行く
- ◆ :最深部で台座を調べ、神の石を台座に戻す
- ◆ :扉を調べる
- ◆ :回転扉を動かし、黒い霧を浄化する
- ◆ :外観に出る
- ◆ :戦闘:【BOSS:ヘルクラウダー】

ボス戦術

21. 2. 1 VS ヘルクラウダー

・基礎知識

ステータス:HP3080/MP∞/攻撃力185/守備力91/素早さ96/2160EXP/604G

行動パターン:「打撃orかまいたちorしんくうはor仲間を呼ぶ」【1,2回行動】

・戦略概要

仲間を呼ばれた場合、ガボが(風神のたて)を使用して昇天させるが、『剣の舞』の分散により、『メラミ』で倒せる状況ならば『メラミ』を使用すること。ベビークラウドのHPは188。

・行動

メルビン:作戦『いのちだいじに』にして回復させる

アイラ:『気合ため』『火炎斬り』で攻撃する

主人公:『剣の舞』で攻撃する。ベビークラウドが増えたら『突き飛ばし』を使用する

ガボ:(祝福の杖)(炎のツメ)(風神のたて)を使用する

撃破後

- ▼回収:(いのりのゆびわ) /精霊の像を調べる
- ◆呪文:メルビン、『リレミト』
- ◆進行:聖風の谷に戻り、族長の家へ行く
- ◆ :外に出て、イベントを見る
- ◆回収:(神の石) /フィリアから受け取る
- ◆進行:現代に戻る
- ◆呪文:メルビン、『リレミト』
- ◆ :メルビン、『ルーラ』→プロピナ【←】
- ◆進行:左上の平原へ行き、魔法のじゅうたんに乗りリファ族の神殿へ行く
- ▼回収:(ちいさなメダル) /外観、宝箱 ;71枚目
- ▼ : (ちいさなメダル) /宝箱、右 ;72枚目
- ▼ : (命のきのみ) /宝箱、中
- ◆ : (不思議な石版・青) /宝箱、左
- ▼ : (せかいじゆのしずく) /3F、宝箱
- ◆ : (不思議な石版・黄) /扉のフロア、床に落ちている
- ◆進行:2つ前のフロアに戻る
- ◆呪文:メルビン、『ルーラ』→謎の神殿【そのまま】
- ◆進行:黄色の台座、右上に石版をはめ、レブレサックへ

22章:レブレサック

◆進行:南の高台へ行き、魔物に話しかける

◆戦闘:【フォレストガード*2】

ボス戦術

22. 1. 1 VS フォレストガード

・行動

メルビン:作戦『いのちだいじに』のままでOK

アイラ:『気合ため』『火炎斬り』で攻撃する

主人公:『剣の舞』で攻撃する

ガボ:『いなずま』で攻撃する

撃破後

◆進行:レブレサックへ行き、村長の家へ行く

◆ :村長に話しかけ、依頼を受ける ;選択肢は「はい」を選択、△連打

◆ :墓場へ行き、ルカスのイベントを見る

◆ :ルカスの家へ行き、ルカスに話しかける

◆ :街の中央の老人に話しかけ、村長の家へ行く

◆ :1Fの赤服の男性、2Fの右側のシスターに話しかける

◆ :1Fに降りて、机越しに村長に話しかける

◆ :ルカスに2回話しかける ;最初にルカスに話しかける際、なるべくR2ボタンを2回押しておくこと

▼回収:(ちいさなメダル) /ルカスのいる小部屋、タル左 ;73 枚目

◆進行:村長に2回話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打

◆ :家の入口にいる村長に話しかけ、教会へ行く

◆ :教会前にいる村長に話しかけた後、魔物に2回話しかける

◆ :ルカスに話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打

◆ :道を塞いでいる荒くれに話しかけた後、村長に話しかける

◆進行:魔物の岩山に閉じ込めるので、扉を調べた後洞窟へ

▼回収:(ちいさなメダル) /外観を抜けた先、宝箱 ;74 枚目

◆進行:最深部へ進み、神父に話しかける

◆ :ボトクに話しかける

◆戦闘:【BOSS:ボトク】

ボス戦術

22. 1. 2 VS ボトク

・基礎知識

ステータス:HP2500/MP∞/攻撃力155/守備力93/素早さ83/2150EXP/200G

行動パターン:「打撃or猛毒の霧orベホイミorマホトーン」 【2回行動、集中攻撃】

パーティ内で一番HPが低いキャラクターにしか打撃をしてこない

・行動

| ターン数 | メルビン | アイラ | 主人公 | ガボ |
|-------|------|------|-----|-----------|
| 1ターン目 | 妖→メ | 気合ため | ス→メ | ルカニ |
| 2ターン目 | 仁王立ち | 火炎斬り | 剣の舞 | ス→メ |
| 3ターン目 | 仁王立ち | 気合ため | 剣の舞 | ルカニ |
| 4ターン目 | 仁王立ち | 火炎斬り | 剣の舞 | 祝→メor炎のツメ |
| 5ターン目 | 仁王立ち | 気合ため | 剣の舞 | ルカニ |

6ターン目はメルビンのHPがパーティ内で最低ならばメルビンが(ようせいの剣)を使用しガボは(炎のツメ)を、そうでなければメルビンは『仁王立ち』をしてガボが『スカラ』を使用する。

それ以降は、メルビンはHPがパーティ内最低になるまで『仁王立ち』、それ以降は打撃する。

ガボは(炎のツメ)で攻撃するが、ターン終了時に猛毒による死者が出る場合は回復行動をとること。

撃破後

◆進行:ルカスに話しかけ、梯子を降りようとする

◆ :西のレブレサックに戻り、村長に話しかける

◆ :神父に話しかける

◆ :村長の家へ行き、村長に話しかける

◆ :教会の方へ行き、神父を連れて村の入口へ行く ;選択肢は「はい」を選択、△連打

◆ :翌朝目覚めたら現代に戻る

◆呪文:メルビン、『リレミト』

◆ :メルビン、『ルーラ』→ルーメン 【←↓】

◆進行:魔法のじゅうたんに乗り、南東のレブレサックへ

◆回収:(不思議な石版・青) /よろずや、宝箱

▼ : (ちいさなメダル)*5 /墓場、一番左の墓を2回調べる ;75~9枚目

◆呪文:メルビン、『ルーラ』→レブレサック 【←↑】

◆進行:魔法のじゅうたんに乗り、東北東にある武器防具屋へ行く

▼買物:防具屋:売却:(シルバートレイ) ;売値500G、アイラが装備している

▼ : (じごくのよろい) ;売値3500G、袋に入っている

▼ 購入:(ホワイトシールド) ;買値2000G、アイラに装備させる

◆進行:外に出る

◆呪文:メルビン、『ルーラ』→謎の神殿 【そのまま】

◆進行:青色の台座、右下に石版をはめ、コスタールへ

23章:コスタール

23. 1:ガマデウス撃破まで

- ◆進行:宿屋地下へ行き、荒くれに女将の場所を聞く
- ◆ :教会でお祈りしている女将に話しかける
- ◆ :城へ行き、大臣に話しかける
- ◆ :宿屋の女将に話しかける
- ◆進行:ベッドを調べ、休む
- ◆回収:(不思議な石版・?) /右上の民家、本棚の裏、宝箱
- ▼ : (ちいさなメダル) /右下の民家の外、タル下 ;80枚目
- ▼ : (キャプテンハット) /城2F、ダンス上
- ◆進行:外観に出て、吟遊詩人に話しかける ;3分半程度△連打
- ◆ :宿屋に戻り、再び休む
- ▼回収:(かいぞくの服) /宿屋2F、ダンス下
- ◆進行:城へ行き、王様に話しかける ;選択肢は「いいえ」を選択、×連打
- ◆ :外に出て、歩ビット族の洞窟へ
- ▼回収:(ちいさなメダル) /B1、宝箱 ;81枚目
- ▼ : (せかいじゆのしずく) /B3、宝物庫、ツボ右上
- ▼ : (バイキングメット) /B3、宝物庫、宝箱下
- ▼道具:袋、(バイキングメット)→ガボ、装備
- ◆進行:ホビット族の集落へ行く
- ◆ :中央の村長のいる穴に入り、長老と話す ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆進行:最深部へ進む
- ◆戦闘:【BOSS:ガマデウス】

ボス戦術

23. 1. 1 VS ガマデウス、たつのこナイト、シードラゴンズ

・基礎知識

ステータス:HP1300/MP∞/攻撃力170/守備力100/素早さ95/920EXP/500G
 行動パターン:「打撃or猛毒の霧or氷の息orザオリク」

ステータス:HP248/MP無限大/攻撃力110/守備力90/素早さ135/72EXP/70G
 行動パターン:「打撃or甘い息or氷の息orホイミ」

ステータス:HP314/MP∞/攻撃力90/守備力140/素早さ85/173EXP/105G
 行動パターン:「打撃or激しい炎orやけつく息orベホイミ」

・戦略概要

たつのこナイトを『突き飛ばし』で昇天させ、シードラゴンズを倒してからガマデウスを倒す。
 シードラゴンズが復活したら即効で撃破すること。
 主人公は状況に応じて『剣の舞』『気合ためドラゴン斬り』を使い分ける。
 ガマデウスが眠っているときは、『剣の舞』の使用は避けること。

・行動

| ターン数 | メルビン | アイラ | 主人公 | ガボ |
|-------|------|-----------|---------------------|------------------------|
| 1ターン目 | 命大事に | 気合ため | 突→たつのこ | ラリホー→ガマデウス |
| 2ターン目 | 命大事に | 火炎斬り→シードラ | 気合ため | ルカニ→シードラ |
| 3ターン目 | 命大事に | 火炎斬り→シードラ | ドラゴン斬り→シードラ | 回復>ラリホー→ルカニ |
| 4ターン目 | 命大事に | 気合ため | 気合ためor 疾風突き→シードラ | 回復>ラリホー→ ルカニ>(炎のツメ) |

{全滅した場合}

- ◆進行:教会でメルビンを生かす
- ◆呪文:メルビン、『ザオラル』→アイラ、ガボ
- ◆進行:教会でセーブする
- ◆ :宿屋へ行き、一泊する
- ◆ :再びホビット族の洞窟へ行き、ガマデウスを倒す

撃破後

- ◆回収:(ひかりゴケ) /光っている壁を調べる
- ◆呪文:メルビン、『リレミ』
- ◆進行:コスタールに戻る
- ◆道具:袋、(ひかりゴケ)を魔物に向かって使用する

23. 2:バリクナジャ撃破まで

- ◆進行:城で宿泊後、防具屋へ行く ;選択肢は「いいえ」を選択、×連打
- ▼買物:防具屋:売却:(ようせいの剣) ;売値4250G、メルビンが所持している
- ▼ : (いかずちの杖) ;売値1650G、メルビンが所持している
- ▼ : (いのりのゆびわ) ;売値1500G、メルビンが所持している
- ▼ : (まほうの法衣) ;売値2000G、メルビンが装備している
- ▼ : (まどろみの剣) ;売値3650G、メルビンが装備している
- ▼ : (おどりこの服) ;売値750G、アイラが所持している
- ▼ : (ぎんのかみかざり) ;売値225G、アイラが装備している
- ▼ : (毛皮のフード) ;売値250G、ガボが所持している
- ▼ : (キトンシールド) ;売値155G、ガボが装備している
- ▼ : (風神のたて) ;売値5500G、ガボが所持している
- ▼ : (まほうの法衣) ;売値2000G、ガボが装備している
- ▼ : (炎のツメ) ;売値3850G、メルビンが装備している
- ▼ : (かいぞくの服) ;売値2100G、袋に入っている
- ▼ : (キャプテンハット) ;売値1400G、袋に入っている
- ▼ : (てんばつの杖) ;売値500G、袋に入っている
- ▼ : (パーティドレス) ;売値5900G、袋に入っている
- ▼ : (鉄のオノ) ;売値2000G、袋に入っている
- ▼ 購入:(みずのはごろも) ;買値16800G、メルビンに装備させる
- ▼ : (みずのはごろも) ;買値16800G、ガボに装備させる
- ▼ : (こおりのたて) ;買値3800G、アイラに装備させる
- ▼ : (こおりのたて) ;買値3800G、ガボに装備させる
- ◆進行:外に出て、大灯台へ行く
- ▼回収:(ちいさなメダル) /1F、ダンス右 ;82枚目

確認

- ・最初の動く床のフロアは、2つ目の床から奥へ進むこと。R2を2回押して画面回転しておくとうりやすい

- ◆回収:(命のきのみ) /動く床のフロア、宝箱
- ◆進行:最上階へ進む
- ◆道具:袋、(七色のしずく)を闇の炎に向かって使用する
- ◆進行:最深部へ進む

◆戦闘:【BOSS:バリクナジャ】

ボス戦術

23. 2. 1 VS バリクナジャ

・基礎知識

ステータス:HP1580/MP85/攻撃力190/守備力105/素早さ90/2750EXP/724G

行動パターン:「痛恨打撃or地響き」→「打撃orベホイミ」→「痛恨打撃or地響き」

ドロップアイテム:(不思議な石版・?)

・戦略概要

痛恨の一撃がこなければ負ける要素はない。痛恨の一撃で死者がでた場合でもそのまま倒せばよい。

・行動

メルビン:作戦『いのちだいじに』のまま回復させる

アイラ:『気合ため』『火炎斬り』で攻撃する

主人公:『剣の舞』で攻撃する

ガボ:『ルカニ』を2回使用後、(炎のツメ)で攻撃する

撃破後

◆進行:1フロア戻る

◆呪文:メルビン、『リレミト』

◆進行:コスタールに戻り、王様に話しかける

◆回収:(コスタール王の親書) /コスタール王から受け取る

◆進行:現代に戻る

◆呪文:メルビン、『リレミト』

◆ :メルビン、『ルーラ』→エンゴウ【↑】

◆進行:村長の家2Fへ行き、村長に話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打

◆ :1Fの種火の前にいる商人に話しかける

◆回収:(聖なる種火) /商人から受け取る

◆進行:外に出て、炎の山へ行く

◆ :戦士ブロアムに話しかけ、移民に加える

◆ :旅の扉から謎の神殿へ行き、再びコスタールへ

◆ :大灯台の最上階へ行く

◆道具:メルビン、(聖なる種火)を使用する

◆進行:△ボタンを連打、↑ボタンを押し込み状態にする ;3分半程度

◆ :外に出て、歩ビット族の洞窟へ行く

▼作戦:並び替え:メルビン>アイラ>主人公>ガボ

◆進行:長老に話しかける

◆回収:(不思議な石版・?) /宝物庫、宝箱右上

▼ : (海なりの杖) /宝物庫、宝箱左

確認

・メルビンのMPを節約するため、『リレミト』などは他のキャラで使用する

◆進行:1フロア戻る

◆呪文:ガボ、『リレミト』

◆進行:現代に戻る

24章:Disc 1終了まで

24. 1:飛空石入手まで

- ◆呪文:ガボ、『リレミト』
- ◆ :主人公、『ルーラ』→メザレ【→↑】
- ◆進行:魔法のじゅうたんに乗り、北東の聖なる湖へ行く
- ◆ :2Fにいる兵士に話しかける ; 選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :蓮の花に乗り、海底洞窟へ
- ◆回収:(不思議な石版・?) /2つ目の洞窟、B3、宝箱
- ◆道具:アイラ、(神の石)を紋章の上で使用する
- ◆進行:降りてきた台座に乗り、天上の神殿へ
- ◆ :北側へ移動する
- ◆ :台座に石版をはめ、過去に向かう

- ◆進行:聖なる湖へ行き、蓮から海底洞窟へ行く ; 建物の中には入らない
- ◆ :一番奥まで進む
- ◆道具:アイラ、(神の石)を紋章の上で使用する
- ◆進行:来た道に戻り、現代へ戻る

- ◆進行:南側の建物に移動し、2Fにいるシスターに話しかける ; 建物の上側から入れる
- ◆ :外に出て、飛空石に乗り込む ; R2 ボタンを2回押し、画面回転しておくこと

24. 2:オルゴデミーラ撃破まで

- ◆進行:すぐ北の草原に一度降り、乗りなおす ;スピードアップのため
- ◆ :飛空石で北上し、古の賢者の家へ行く
- ▼回収:(ちいさなメダル) /墓場、下側真ん中の前、床に落ちている ;83枚目
- ◆進行:賢者に話しかける
- ◆回収:(不思議な石版・?) /賢者から受け取る
- ◆進行:外に出る

- ◆呪文:メルビン、『ルーラ』→メダル王の城【→→↑】
- ◆進行:メダル王に話しかけ、景品交換する
- ▼回収:(まものせいそく図) /メダル王から受け取る
- ▼ : (けんじゃの石) /メダル王から受け取る
- ◆進行:外に出る
- ◆呪文:主人公、『ルーラ』→リートルード【→→↓↓】
- ◆進行:飛空石に乗り、南の化石発掘現場へ行く

- ▼道具:メルビン、(命のきのみ)*2→ガボ、使用する
- ▼ :メルビン、(賢者の石)→ガボ、渡す
- ▼ :アイラ、(命のきのみ)→ガボ、使用する
- ▼ :主人公、(水竜の剣)、装備する
- ▼ :主人公、(ユバールの剣)→メルビン、装備させる
- ▼ :ガボ、(疾風のバンダナ)→装備をはずす

確認

- ・(せかいじゅの葉)は、主人公>ガボ>メルビンの優先順位で持たせること

- ◆進行:セーブする
- ◆ :奥へ進む
- ◆ :台座に石版をはめ、過去へ向かう
- ◆ :最深部へ進む
- ◆戦闘:【BOSS:オルゴデミーラ】

ボス戦術

24. 2. 1 VS オルゴデミーラ (第一形態)

・基礎知識

ステータス:HP3000/MP∞/攻撃力182/守備力127/素早さ107/0EXP/0G

行動パターン :Aパート;「メラゾーマ→打撃→マグマ→凍てつく波動→かまいたち→Bパートへ」

:Bパート:「打撃orイオナズンor強制睡眠or念じボールor稲妻orAパートへ」 【1,2回行動】

・戦略概要

Bパートは『さざなみ仁王立ち』でイオナズンの反射を狙う。

ガボは8割程度後攻するので、(賢者の石)による回復に徹する。

・行動

メルビン:Aパートは作戦『いのちだいに』、Bパートは『仁王立ち』をする

アイラ:『気合ため』『火炎斬り』で攻撃する

主人公:『剣の舞』で攻撃する

ガボ:『凍てつく波動』のターンに(さざなみの剣)を使用し、それ以外は(賢者の石)>『遠吠え』で行動する

撃破後

◆戦闘:【BOSS:オルゴデミーラ】

ボス戦術

24. 2. 2 VS オルゴデミーラ (第二形態)

・基礎知識

ステータス:HP4200/MP∞/攻撃力230/守備力90/素早さ82/0EXP/0G

行動パターン:「打撃or突進or氷の息or激しい炎orしんくうはor凍てつく波動」【1,2回行動】

・戦略概要

最初のターンにガボは(疾風のバンダナ)を装備し、ほぼ確実に先行にする。

突進による170強のダメージは脅威だが、死者が出た場合は(世界樹の葉)を惜しまず使用すること。

・行動

メルビン:ひたすら『いのちだいじに』で回復させる

アイラ:『気合ため』『火炎斬り』で攻撃する

主人公:『剣の舞』で攻撃する

ガボ:(賢者の石)で先行回復しつつ、『遠吠え』で攻撃する

撃破後

◆進行:旅の扉に戻る

◆ :セーブし、DISCを2に入れ替える

25章:神様復活

25. 1:神様復活

- ◆進行:1Fに降りて、旅の扉から謎の神殿へ
- ◆呪文:メルビン、『ルーラ』→グランエスタード【↓↓】
- ◆進行:城へ行き、1F奥のメイドに話しかける
- ◆ :バーンズ王に話しかけ、空いている席に移動する ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :メイドに話しかけ、外に出る ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆呪文:主人公、『ルーラ』→マーディラス【←↓↓】

- ◆進行:城へ行き、玉座のグレーテ姫に話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :玉座から出る
- ◆呪文:主人公、『ルーラ』→マーディラス【←↓↓】
- ◆進行:歩いて大神殿へ行く
- ◆ :グレーテに話しかけ、△ボタンを連打状態にして4分半程度待機する
- ◆ :外に出る
- ◆呪文:主人公、『ルーラ』→リートルード【→→↓↓】

- ◆進行:飛空石に乗り、南西の復活の祭壇付近のユバールのキャンプ地へ行く
- ◆ :族長の話を聞いた後、テント内の右側の女性に話しかけて一泊する
- ◆ :翌朝目覚めたら湖の洞窟へ行く
- ◆ :最深部へ行き、祭壇に大地の鈴をささげる
- ◆ :洞窟出口にいる男性に話しかけ、外に出る
- ◆ :族長に話しかけ、△ボタンを連打状態にして3分程度待機する

- ◆進行:謎の神殿に飛ばされるので、歩いてフィッシュベルへ
- ◆ :船の中のコックに話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :街の入口にいる老人に話しかける
- ◆ :グランエスタード城へ行き、バーンズ王に近づき、△ボタンを連打状態にして2分程度待機する

25. 2:クリスタルパレス

- ◆進行:翌朝目覚めたら、船の中にいるコックに話しかける ;移動の再、L2 ボタンを押して画面回転しておくこと
- ◆ :船から出て、アミットさんに話しかける
- ◆ :入口にいる女性に話しかけ、歩いてグランエスタードへ行く
- ◆ :玉座へ行き、大臣に話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :客間へ行き、バーンズ王の隣の席につく ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :自動的にクリスタルパレスに移動する

- ◆進行:1Fから右の扉を進み、2Fへ行く
- ◆ :下側から外観に出て、中央の小部屋へ
- ▼回収:(命のきのみ) /3 兄弟がいる部屋、ツボ右
- ▼ : (ちいさなメダル) /3 兄弟がいる部屋、ツボ左 ;84 枚目
- ◆進行:外観を左側に進み、次の小部屋へ
- ▼回収:(シルクのビスチェ) /バックのいる部屋、タンズ下
- ◆進行:ベッドで休む
- ◆ :外観をさらに左に進み、1Fに降りる
- ◆回収:(さいごのカギ) /牢屋のある部屋、宝箱右下
- ▼ : (バーサカヘルム) /牢屋のある部屋、宝箱左上
- ▼ : (ふしぎなきのみ) /左の牢屋、ツボ
- ▼ : (ちからのたね) /上の牢屋、ツボ
- ▼ : (命のきのみ) /右の牢屋、ツボ

- ◆進行:2Fに戻り、さらに外観を左に進み来た道に戻る
- ◆ :最初につれてこられた階段の前の兵士に話しかけ、3Fへ進む
- ◆ :階段前の右側の兵士に話しかけ、謁見の間へ ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :階段付近、左上、右上の騎士に話しかけ、3Fに降りようとする
- ◆ :神様が登場する ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :入口に移動し、バーンズ王と一緒にグランエスタードに戻る
- ▼回収:(ちいさなメダル) /グランエスタード城宝物庫、宝箱左上 ;85 枚目
- ▼ : (王者の剣) /グランエスタード城宝物庫、宝箱左下
- ▼ : (プラチナシールド) /グランエスタード城宝物庫、宝箱右下
- ▼ : (ちからのたね) /グランエスタード城宝物庫、宝箱右上
- ◆進行:歩いてフィッシュベルに戻る

25. 3:メルビン一人旅

- ◆進行:マリベルの家に行き、マリベルに話しかける ; L2 ボタンを1回押して画面回転しておくこと、選択肢は「はい」を選択
- ◆ :歩いて謎の神殿へ行く
- ◆ :賢者の像を調べ、メルビンと話す ; 選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :旅の扉を通り、神殿内部へ
- ◆ :左上の赤色の小部屋に入る。以降、操作がメルビンに移る ; 選択肢は「はい」を選択、△連打

- ◆進行:大灯台へ行き、入口の兵士に話しかける
- ◆ :ホビット族の洞窟へ
- ▼回収:(ちいさなメダル) /B3、宝物庫、宝箱下 ; 86枚目
- ▼ : (おしゃれなスーツ) /王の間、タンス左
- ◆進行:2回王様に話しかける ; 選択肢は「いいえ」を選択、×連打
- ◆ :1フロア進む
- ◆呪文:メルビン、『リレミ』
- ◆進行:大灯台へ行く
- ▼回収:(ちいさなメダル) /5F、宝箱下 ; 87枚目
- ▼ : (ふしぎなきのみ) /7F、宝箱左

確認

- ・メルビンの装備を全てはずすこと！

- ▼作戦:装備:メルビン、全ての装備をはずす
- ◆進行:最上階へ進み、聖なる種火を調べる。操作が主人公側に戻る
- ◆ :一度小部屋から出て、再び赤色の小部屋に入る
- ◆ :旅の扉から炎の山へ

26章:炎の精霊復活

26. 1:炎の精霊復活

▼作戦: 道具整理

▼道具: 主人公の道具を(せかいじゅの葉)以外全て袋に入れる

▼ : 袋、(ホワイトシールド)→マリベル、装備

▼ : 袋、(みずのはごろも)→マリベル、装備

▼ : 袋、(しゅくふくの杖)→ガボ、持たせる

▼ : 袋、(時の砂)→ガボ、持たせる

▼ : 袋、(賢者の石)→アイラ、持たせる

▼ : 袋、(ふしぎなきのみ)*2→ガボ、使用

▼ : 袋、(命のきのみ)*2→マリベル、使用

▼ : 袋、(ちからのたね)*2→主人公、使用

確認

- ・(せかいじゅの葉)は、主人公>アイラ>ガボの優先順位で持たせる

▼作戦: 並び替え: アイラ>ガボ>主人公>マリベル

◆進行: 歩いてエンゴウへ行く

◆ : 街の左上の男性に、上側から話しかける ; 下から話しかけると身動きが取れなくなるので注意!

◆ : 村長の家へ行き、老人に話しかける

◆ : 2Fへ行き、パミラに話しかける ; 選択肢は「はい」を選択、△連打

◆ : パミラの家へ行き、イルマに話しかける

◆ : 外に出て、炎の山へ向かう

◆ : 道を塞いでいる戦士に話しかける ; 選択肢は「はい」を選択、△連打

◆ : 火口から一番下まで落ちて、奥へ進む

▼回収: (マグマの杖) /ダメージ床のフロア、宝箱

▼ : (せかいじゅのしずく) /B5、宝箱

◆進行: 最深部の扉の前へ進む ; 選択肢は「はい」を選択、△連打

◆ : 最深部へ進む

◆道具: アイラ、(もえる水)を使用する ; 選択肢は「はい」を選択、△連打

◆戦闘: 【BOSS:炎の精霊】

ボス戦術

26. 1. 1 VS 炎の精霊

・基礎知識

ステータス: HP4000 / MP∞ / 攻撃力 220 / 守備力 120 / 素早さ 100 / 3700EXP / 800G

行動パターン: 「打撃or火柱orマグマor激しい炎orおたけびorメラミorメラゾーマ」

・戦略概要

炎耐性の防具を揃えているので、それほど脅威ではない。

火柱を食らったキャラは、死なないように次のターンは防御してしのぐこと。

・行動

アイラ: ひたすら(賢者の石)で後攻回復する

ガボ: 基本的には『遠吠え』で攻撃するが、ダメージを受けたキャラがいれば(祝福の杖)を使用する

主人公: ひたすら『剣の舞』で攻撃する

マリベル: ひたすら『怒涛の羊』で攻撃する

撃破後

- ◆回収: (炎のアミュレット) /自動的に入手
- ▼道具: アイラ、(炎のアミュレット)→主人公、装備
- ◆呪文: マリベル、『リレミト』
- ◆進行: エンゴウへ行き、パミラと別れる ; 選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ : 炎の山へ行き、旅の扉から現代に戻る
- ◆呪文: マリベル、『リレミト』
- ◆進行: 歩いてフィッシュベルへ行く
- ◆ : 村の入口の女性に話しかける
- ◆ : 港にいるマーレに話しかける ; 選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ : 港にいるアミットに話しかけ、船の中へ
- ◆ : 船の中にいるアミットに話しかけ、△ボタンを連打状態にして5分程度待機する

26. 2: マール・デ・ドラゴーン

- ▼回収: (キャプテンハット) /目覚めたすぐ右の部屋、ダンス上
- ▼ : (かいぞくの服) /階段がある部屋、ダンス下
- ▼ : (ちいさなメダル) /猫に話しかけ、選択肢で「はい」を選択する ; 88枚目
- ◆進行: 甲板右側の船乗りに話しかけ、一度船から降りる
- ◆ : 再び船に乗る
- ▼回収: (かいぞくの服) /店があるフロア、左上の部屋、ダンス左
- ◆進行: 右下側の防具屋へ行く
- ▼買物: 防具屋: 売却: (キャプテンハット) ; 売値1400G、主人公が所持している
- ▼ : (かいぞくの服) ; 売値2100G、主人公が所持している
- ▼ : (かいぞくの服) ; 売値2100G、主人公が所持している
- ▼ : (シルバーメイル) ; 売値4550G、主人公が装備している
- ▼ : (うさみみバンド) ; 売値375G、マリベルが装備している
- ▼ : (マグマの杖) ; 売値4750G、アイラが所持している
- ▼ : (きせきのつるぎ) ; 売値1000G、アイラが装備している
- ▼ : (プラチナシールド) ; 売値1750G、袋に入っている
- ▼ : (バーサカヘルム) ; 売値900G、袋に入っている
- ▼ : (シルクのビスチェ) ; 売値3900G、袋に入っている
- ▼ : (おしゃれなスーツ) ; 売値6600G 袋に入っている
- ▼ : (まほうのたて) ; 売値2500G、袋に入っている
- ▼ : (海なりの杖) ; 売値7000G、袋に入っている
- ▼ : (はがねのつるぎ) ; 売値1400G、袋に入っている
- ▼ : (メガンテのうでわ) ; 売値5000G、袋に入っている
- ▼ : (どくばり) ; 売値1450G、袋に入っている
- ▼ : (てっかめん) ; 売値1750G、袋に入っている
- ▼ : 購入: (ドラゴンローブ) ; 買値40000G、主人公に装備させる
- ▼ : (ミスリルヘルム) ; 買値10000G、マリベルに装備させる
- ◆進行: 甲板に出て、舵の前にいるカデルに話しかけるてフィッシュベルへ ; 選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ : 甲板にいる船乗りに話しかけ、船から降りる ; 移動の際、画面を半回転しておくこと
- ▼作戦: 並び替え: ガボ>アイラ>主人公>マリベル
- ◆ : 歩いて謎の神殿へ行く
- ◆ : 旅の扉から神殿内へ
- ◆ : 黄色の小部屋へ行き、旅の扉で砂漠の国へ

27章:大地の精霊復活

- ◆進行:砂漠の城へ行く
- ◆ :地下へ行き、女王の前にいる侍女に話しかける
- ◆ :女王に話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :砂漠の村へ行く
- ◆ :族長の家へ行き、族長に話しかける
- ◆ :サイドの家へ行き、サイドに話しかける
- ◆ :村中央のツボの中にいるシャーマンに話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :ツボの外にいるシャーマンに話しかける
- ◆ :村の外にいるシャーマンに話しかける
- ◆ :シャーマンを追いかけて荒野へ行き、シャーマンに話しかける
- ◆ :砂漠の城へ行き、女王に話しかける
- ◆ :地下の王家の墓へ行く

- ◆戦闘:【ネイルビースト】
- ◆ :【おばけヒトデ】
- ◆ :【ボーンフィッシュ】

いずれも炎の精霊と同じように戦えばOK

- ◆回収:(王家のカギ) /三兄弟から受け取る
- ◆進行:砂漠の村に戻る
- ◆ :村中央のツボ内の旅の扉から大地の精霊像へ

- ◆進行:大地の精霊像から地底ピラミッドへ進む ;最初の分かれ道は左に進む
- ◆ :棺がたくさんある部屋で、全ての棺のフタを閉じる
- ◆回収:(まなざしの宝石) /床に落ちている
- ◆進行:開かない扉の前で立ち止まり、扉を開く
- ◆回収:(ルージュの宝石) /扉の奥、落ちている
- ◆ : (ノーズの宝石) /最深部、落ちている ;最後の分かれ道、右側、こっちはリミット不可
- ◆ : (ハート型の宝石) /最深部、落ちている ;最後の分かれ道、下側
- ◆道具:ガボ、(ハート型の宝石)を使用し、2つに割る
- ◆回収:(ピアスの宝石) /ハート型の宝石から入手
- ◆呪文:ガボ、『リミット』

- ◆進行:荒野に戻り、シャーマンに話しかける
- ◆回収:(大地のアミュレット) /大地の精霊から受け取る
- ◆進行:そのまま旅の扉からワープし、謎の神殿に戻る
- ◆ :緑色の小部屋へ行き、旅の扉でリファ族の神殿へ

28章:風の精霊復活

- ◆進行: 神殿から外に出て、聖風の谷へ
- ◆ : 族長の家の前へ行き、イベントを見る
- ◆ : 族長の家へ行き、セファーナに話しかける ; 選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ : 風の塔へ行く

- ▼回収: (きせきのつるぎ) /2F、宝箱
- ▼ : (1200G) /7F、宝箱
- ▼ : (すばやさのたね) /6F、宝箱右
- ▼道具: ガボ、(大地のアミュレット)→アイラ、装備
- ▼ : ガボ、(きせきのつるぎ)→アイラ、装備
- ▼ : ガボ、(すばやさのたね)→ガボ、使用
- ◆進行: 最上階へ進み、始祖たちの村へ

- ◆進行: すぐ左へ進み、宿屋へ行き一泊する
- ▼回収: (ちいさなメダル) /宿屋、タル ; 89 枚目
- ◆進行: 外に出て右へ行き、族長の家へ
- ◆ : 落ちているごみを全てゴミ箱に入れ、族長に話しかける
- ◆回収: (封印のほころのカギ) /族長から受け取る
- ◆ : (聖風の光球) /族長から受け取る
- ◆進行: 手前に2回移動し、教会へ行く
- ◆ : セーブする
- ◆ : 外に出て、1つ上にある祠から風の迷宮へ行く

- ◆進行: 最初のフロアは180度回転すると進める
- ◆ : 次のフロアは、右側の最先端まで進み、穴から落ちる
- ▼回収: (ちいさなメダル) /3つ目のフロア、入ってすぐの宝箱 ; 90 枚目
- ◆進行: 180度回転すると、まっすぐ進める道があるので突き当たりまで進む
- ◆ : 突き当たったら手前に2回転し、宝箱の方へ行く
- ▼回収: (ひかりのドレス) /3F、宝箱
- ◆進行: そこから手前側(下側)へ進み、突き当たりを右へ進み宝箱がある穴へ
- ◆回収: (はやてのリング) /3F、宝箱
- ◆進行: 宝箱の反対側から穴に落ちる
- ◆ : もう一度穴から落ち、ワープポイントへ
- ▼作戦: 並び替え: マリベル>主人公>アイラ>ガボ
- ◆進行: 最深部へ行き、宝箱を調べる ; 移動の際、画面を半回転しておくこと

◆戦闘:【BOSS:ネンガル】

ボス戦術

28. 1. 1 VS ネンガル

・基礎知識

ステータス:HP4680/MP0/攻撃力 267/守備力 32/素早さ 99/3690EXP/1009G

行動パターン:「打撃or強打or剣の舞or痛恨の一撃」 【1,2回行動】

・戦略概要

攻撃力が非常に高いので、戦闘でマリベルを防御させることで対応する。

痛恨の一撃を食らった場合は防御しているマリベル以外は即死するので、(せかいじゅの葉)を惜しまないこと。

勝てないときは無理をせずに(時の砂)を使用すること。

・行動

マリベル:先頭で防御に徹する

主人公:最初の2ターンは自分とアイラに『スカラ』を使用し、それ以降は『剣の舞』で攻撃する

アイラ:毎ターン(賢者の石)で回復する

ガボ:『スカラ』(祝福の杖)で援護に徹する

撃破後

- ◆回収:(風のローブ) /自動的に入手
- ◆進行:旅の扉から始祖たちの村へ戻る
- ◆ :左に2回移動する
- ◆道具:ガボ、(聖風の光球)を紋章の上で使用する
- ◆進行:歩いてリファ族の神殿へ行く
- ◆ :フィリア像の元へ行く
- ◆道具:マリベル、(風のローブ)を使用する
- ◆回収:(風のアミュレット) /風の精霊から受け取る
- ◆進行:神殿内に入り、すぐフィリア像の元へ戻る
- ◆ :旅の扉から謎の神殿に戻る
- ◆呪文:ガボ、『リレミト』
- ◆進行:歩いてマール・デ・ドラゴーンへ行く
- ◆ :船に乗り込み、△ボタンを連打状態にして3分40秒程度待機する
- ◆ :外に出る

29章:ラスボス前準備

29. 1:移民集め

確認

- ・全部で移民を35人集める。この時点で必ず27人集まっており、固定移民が5人残っている

- ◆進行:歩いてフィッシュベルへ行く
- ▼作戦:装備:**アイラの装備を全てはずす**
- ◆進行:マリベルの家へ行き、マリベルに話しかける ;**選択肢は「はい」を選択、△連打**
- ◆ :アイラとマリベルを入れ替える
- ◆ :外に出る
- ◆進行:ウッドパルナ宿屋、エンゴウ宿屋、マーディラス教会で移民を加える ;**28~30人目**
- ◆呪文:メルビン、『ルーラ』→ダーマ神殿 【→↑↑】

- ◆転職:ガボ、『船乗り』→『僧侶』
- ◆ :マリベル、『船乗り』→『僧侶』
- ◆進行:2Fへ行き商人トンヌラに話しかけ、移民に加える ;**31人目**
- ◆ :外に出る
- ◆呪文:メルビン、『ルーラ』→メザレ 【→↑】

- ◆進行:街の北にいる踊り子エレナに話しかけ、移民に加える ;**32人目**
- ◆ :外に出る
- ◆呪文:メルビン、『ルーラ』→ルーメン 【←←↓↓】

- ◆進行:左下の宿屋へ行き農夫に話しかけ、移民に加える ;**33人目**
- ◆ :外に出る
- ◆呪文:メルビン、『ルーラ』→ハーメリア 【→→↑】

- ◆進行:飛空石に乗り、西の教会へ行く ;**34人目**
- ◆ :シスターセーラに話しかけ、移民に加える
- ◆呪文:メルビン、『ルーラ』→聖風の谷 【←←↑】

- ◆進行:リファ族の神殿へ行き神父フジッサに話しかけ、移民に加える ;**35人目**
- ◆ :外に出る
- ◆呪文:メルビン、『ルーラ』→フィッシュベル 【↓↓】

- ◆進行:飛空石に乗り、移民の街へ行く
- ▼買物:武器屋:売却:(王者の剣) ;**売値22500G、袋に入っている**
- ▼ 購入:(かいぞくの服) ;**買値18500G、ガボに持たせる**
- ◆回収:(王家のよろい) /宝物庫、宝箱左上
- ◆進行:外に出る
- ◆呪文:メルビン、『ルーラ』→メダル王の城 【→→→】

- ◆進行:メダル王に話しかけ、景品交換する
- ◆回収:(メタルキングの盾) /メダル王から受け取る
- ◆進行:外に出る
- ◆呪文:メルビン、『ルーラ』→クレージュ 【→→↓↓】

29. 2: 熟練度稼ぎ

- ▼ 道具: 袋、(賢者の石)→メルビン、持たせる
- ▼ : 袋、(メタルキングのたて)→メルビン、装備させる
- ▼ : 袋、(えいゆうの杖)→ガボ、持たせる
- ▼ : 袋、(風のアミュレット)→主人公、装備させる
- ▼ : 袋、(水のアミュレット)→メルビン、装備させる
- ▼ : 袋、(鉄かぶと)→メルビン、装備させる
- ▼ : 袋、(さざなみの剣)→メルビン、持たせる
- ▼ : 袋、(人魚の月)→ガボ、持たせる
- ▼ : 袋、(時の砂)→ガボ、持たせる
- ▼ : 袋、(せかいじゆのしずく)*2→ガボ、持たせる
- ▼ : 袋、(せかいじゆのしずく)→マリベル、持たせる
- ▼ : 袋、(ユバールの剣)→メルビン、装備させる

確認

- ・最低でもガボが『ノアの箱舟』を習得するまで戦う (要戦闘: 30回)
- ・目標レベルは誰かがレベル 29 程度に達するまで。メタルキングは行動封じが有効

◆ 進行: 『口笛』を吹いて敵と戦う

▼ 作戦: 道具整理

- ▼ 買物: 防具屋: 売却: (ホワイトシールド) ; 売値 1000G、マリベルが装備している
- ▼ : (王家のよろい) ; 売値 14000G、袋に入っている
- ▼ : (はやてのリング) ; 売値 1550G、袋に入っている
- ▼ : (ひかりのドレス) ; 売値 4400G、袋に入っている
- ▼ : (てっかめん) ; 売値 1750G、袋に入っている
- ▼ : (こおりのたて) ; 売値 1900G、袋に入っている
- ▼ : (あつでのよろい) ; 売値 4750G、袋に入っている
- ▼ : (きせきのつるぎ) ; 売値 1000G、袋に入っている
- ▽ : (バイキングメット) ; 売値 2250G、ガボが装備している¹
- ▼ 購入: (みかがみのたて) ; 買値 33000G、マリベルに装備させる
- ▽ : (デュゴンのかぶと) ; 買値 26500G、ガボに装備させる²
- ▽ : (ミスリルヘルム) ; 買値 10000G、メルビンに装備させる³

◆ 進行: カデルに話しかけ、出航して船から降りる

◆ 呪文: メルビン、『ルーラ』→オルフィー 【→】

- ▼ 買物: 道具屋: 購入: (まんげつ草)*9 ; 買値 270G、メルビンに持たせる

▼ 道具: メルビン、(まんげつ草)を主人公、マリベルに 2 つ、ガボに 1 つ持たせる

▼ 作戦: 並べ替え: メルビン > 主人公 > ガボ > マリベル

◆ 進行: 教会へ行き、セーブする

◆ : 外に出る

◆ 呪文: メルビン、『ルーラ』→ウッドパルナ 【↓↓】

◆ 進行: 飛空石に乗り、デスパレスへ行く

1 所持金が 57250G 以上の場合

2 購入できる場合

3 (デュゴンのかぶと)が購入できなくてGがあまったら購入する。2 個購入できるなら主人公にも購入する

30章:デスパレス

30. 1:デスパレス

- ◆進行:一番上から落ちたら左側へ進み、穴から奥へ進む
- ▼回収:(せかいじゆの葉) /食べられるフロア、宝箱
- ◆進行:タマゴのフロアは、一番右の2つを壊して進む
- ◆ :最深部まで進む
- ◆道具:袋、(大地のアミュレット)を使用する
- ▼回収:(ガイアーラのよろい) /宝箱左

確認

- ・(せかいじゆの葉)は、主人公>ガボ>メルビンの優先順位で持たせる

- ▼道具:メルビン、(ガイアーラのよろい)、装備
- ◆ :最深部へ進む
- ◆戦闘:【BOSS:オルゴデミーラ】

ボス戦術

30. 1. 1 VS オルゴデミーラ (第一形態)

・基礎知識

ステータス:HP3500/MP254/攻撃力 330/守備力 200/素早さ 80

行動パターン:「打撃or強打or凍える吹雪or灼熱」

・戦略概要

第一形態は死者が出る可能性はゼロとっていいだろう。素早く倒すことを心がける。

・行動

メルビン:ひたすら(賢者の石)を使用し、回復に徹する

主人公:ひたすら『剣の舞』で攻撃する

ガボ:フバーハがかかっているならば(英雄の杖)を使用し、それ以外は『遠吠え』(祝福の杖)を使用する

マリベル:ひたすら『怒涛の羊』で攻撃する

ボス戦術

30. 1. 2 VS オルゴデミーラ (第二形態)

・基礎知識

ステータス:HP3500/MP254/攻撃力 330/守備力 200/素早さ 80

行動パターン :「打撃+メラゾーマ」→「イオナズン+かまいたち」→「強制睡眠+激しく燃えさかる炎」→
「打撃」→「念じボール」→「凍てつく波動」→「正拳突き」 【1~3回行動】

・戦略概要

2回目のイオナズンのターンまでに倒すことを目標とする。

『さざなみ仁王立ち』『ノアの箱舟』を駆使して安全かつ素早く倒す。

念じボールで死者が発生し、立て直すのに困難な状態になった場合は(時の砂)を使用する。

・行動

メルビン:最初のターンに(さざなみの剣)を使用し、「イオナズン+かまいたち」のターンは仁王立ちをする。

それ以外はひたすら(賢者の石)で回復に徹する。「凍てつく波動」がきたらもう一度(さざなみの剣)を使用する

主人公:ひたすら『剣の舞』で攻撃する

ガボ:『遠吠え』(祝福の杖)を使用する。強制睡眠+「激しく燃えさかる炎」のターンは『ノアの箱舟』を使用する

30. 1. 3 VS オルゴデミーラ (第三形態)

・基礎知識

ステータス:HP3000/MP254/攻撃力 350/守備力 170/素早さ 116/自然回復 20 【1,2回行動】
 行動パターン:「おぞましい雄たけびorマグマ」→「混乱打撃or凍てつく波動」→「叩きつけるor猛毒の霧」

・戦略概要

ここが一番の山場である。アイテムを惜しみなく使用すること。
 『凍てつく波動』を誘発するため、ガボは『スカラ』を主人公に使用する。
 『おぞましい雄たけび』を食ったら、ガボとマリベルの先行回復で立て直すこと。(世界樹の雫)も惜しまない。
 ガボ以外が混乱した場合、ガボが(人魚の月)を使って治療する。
 立て直すのが困難になった場合は、(時の砂)を使用すること。

・行動

メルビン:ひたすら(賢者の石)を使用し、回復に徹する
 主人公:『剣の舞』で攻撃するが、状況に応じて防御や回復行動を行う
 ガボ:波動誘発のために『スカラ』を主人公に使用し、それ以外は『遠吠え』(祝福の杖)を使用する
 また、「叩きつけるor猛毒の霧」から始まるターンは『ノアの箱舟』を使用する
 マリベル:『怒涛の羊』で攻撃しつつ、『ベホイミ』で回復する

30. 1. 4 VS オルゴデミーラ (第四形態)

・基礎知識

ステータス:HP4500/MP254/攻撃力 300/守備力 140/素早さ 85/自然回復 50 【1,2回行動】
 行動パターン :Aパート:「マヒ打撃or押しつぶすor灼熱or凍てつく冷氣or凍てつく波動orBパートへ」
 :Bパート:「瞑想orマジックバリアorブロボロス召喚orドロゴク召喚or凍てつく波動orCパートへ」
 :Cパート:「マダンテ」→「MP回復」→「凍てつく波動」→「巻きつく」→「ラリホー」→「Aパートへ」
 【A、Bパート:1,2回行動】
 【Cパート:1回行動】

・戦略概要

マヒ打撃が脅威となるので、事前に全員に持たせた(まんげつ草)で対処する。
 Bパートのうちはなかなかダメージが蓄積しないが、A、Cパートのときに一気に畳み掛ける。
 (せかいじゅのしずく)などが残っている場合、どんどん使ってよい。

・行動

メルビン:ひたすら(賢者の石)を使用し、回復に徹する
 主人公:ひたすら『剣の舞』で攻撃する
 ガボ:フバーハがかかっているなければ『英雄の杖』を使用し、それ以外は『遠吠え』(祝福の杖)を使用する
 マリベル:『怒涛の羊』で攻撃しつつ、『ベホイミ』で回復する

撃破後

◆進行:△ボタンを連打状態にして待機する。自動的に天上の神殿に移動する

31章:エンディング

- ◆進行:神殿内に入り、シスターの話を聞く
- ◆ :地下の兵士の話を聞き、外に出る
- ◆ :浮き島の前の兵士に話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :自動的にダーマ神殿へ

- ◆進行:大神官に話しかける
- ◆ :左の受付の女性に話しかける
- ◆ :外に出る
- ◆ :自動的に聖風の谷へ

- ◆進行:橋を渡った先、建物の中にいるセファーナに話しかける
- ◆ :そのまま上へ行き、外に出る
- ◆ :自動的にメザレへ

- ◆進行:ニコラの家へ行き、ニコラに話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :外に出る
- ◆ :自動的に砂漠の城へ

- ◆進行:侍女に話しかける
- ◆ :女王に話しかける
- ◆ :外に出る
- ◆ :自動的にエンゴウへ

- ◆進行:村長に2回話しかけ、ほむら祭を行う
- ◆ :自動的にマーディアスへ

- ◆進行:グレーテに話しかける ;選択肢は「はい」を選択、△連打
- ◆ :外に出る
- ◆ :自動的にコスタールへ

- ◆進行:王様に話しかける
- ◆ :道を塞いでいるホビット族に話しかける
- ◆ :外に出る
- ◆ :自動的にマール・デ・ドラゴーンへ

- ◆進行:△ボタン連打後、自動的にグランエスタードへ ;選択肢は「はい」を選択、△連打

- ◆進行:バーンズ王に近づく
- ◆ :自動的にフィッシュベルへ

- ◆進行:目が覚めたら、1Fに降りて外に出る ;移動の際、R2 ボタンを2回押して画面回転しておくこと
- ◆ :船の中にいるマリベルに話しかける ;移動の際、L2 ボタンを2回押して画面回転しておくこと
- ◆ :船の外に出て、△ボタンを連打状態にする。ここで全ての操作が終了
- ◆ :7分半程度待機する

- ◆操作:羽ペンが消失したら、録画を終了する