

# FINAL FANTASY III プレイレポート

文責：F

## 1. はじめに

これは、2013年9月20日の午前0時から行われた東京大学ゲーム研究会の企画「FINAL FANTASY 14 作連続 RTA 企画」のうち、「FINAL FANTASY III」のプレイレポートです。当日は、以下のようなルール、環境で行われました。

- ・ DS 版を使用
- ・ DS 本体の電源を投入した瞬間に計時を開始
- ・ 「fin」の画面が表示された瞬間に計時を終了
- ・ 魔法増殖バグの使用禁止
- ・ 消費アイテム増殖バグの使用禁止
- ・ 山すり抜けバグの使用禁止
- ・ 内部 MP の使用禁止
- ・ 中断セーブの使用禁止
- ・ モグネットの使用禁止
- ・ 練習に用いた DS 本体の使用禁止（当日は DSi を用いた）
- ・ 状況再現の使用許可

## 2. 結果

計測地点	予定タイム	当日のタイム
ジン撃破	00:31:00	00:31:17
おおねずみ撃破	01:12:00	01:14:55
メデューサ撃破	01:51:00	01:52:15
サラマンダー撃破	02:32:00	02:32:05
クラーケン撃破	03:22:00	03:21:24
ゴールドル撃破	03:52:00	03:50:30
ガルーダ撃破	04:50:00	04:47:24
インビンジブル入手	05:42:00	05:46:47
レベル上げ終了	06:48:00	06:52:49
エウレカ突入前	07:44:00	07:48:46
クリスタルタワー突入前	08:10:00	08:16:48
まおうザンデ撃破	08:43:00	08:49:51
くらやみのくも戦開始	10:08:00	10:16:10
くらやみのくも撃破	10:37:45	10:48:39
fin	10:50:00	11:00:58

※” ○○撃破” はボスを撃破後モンスターの姿が消えた瞬間を計測

※” インビンジブル入手” は海面からインビンジブルが出てきて空中で静止した瞬間を計測

※” レベル上げ終了” は目標レベルに最後に到達したキャラが戦闘後レベルが上がり「○○がレベルアップ！」のメッセージが表示された瞬間に計測

※” ○○突入前” はそのダンジョン前でのセーブが完了した瞬間に計測

※” くらやみのくも戦開始” はくらやみのくもとの戦闘の前のムービーから戦闘画面へと移る際に、下画面が真っ白になった瞬間を計測

※” fin” はスタッフロール後に「fin」の画面が表示された瞬間に計測

### 3. 戦略概要

詳細なチャートの解説をする前に、今回の RTA での大まかな戦略を紹介します。

#### ・レベル

次の「戦闘」の項目にも関わることですが、このゲームのボスは基本的に「全体攻撃+単体物理攻撃」という行動をし、また、その時点で明らかに壊れ性能な攻撃手段や防具などはほぼ存在しません（BOSS を1ターンで倒せることはないです）。また、このゲームは戦闘不能になった味方の蘇生手段が乏しく、「レイズ」入手までは非売品の「フェニックスの尾」しかないため、「アレイズ」入手までは2人以上が戦闘不能になると戦闘中の立て直しはほぼ無理です。したがって、BOSS 戦では少なくとも全体攻撃を耐えるぐらいのレベルを確保しなければ、全体攻撃でパーティ（以下、PT）が壊滅的な状態に陥ります。そのため、序盤から出会った敵はなるべく倒し、コツコツとレベルを上げて BOSS 戦に備えます。

#### ・戦闘

先の項目でコツコツレベルを上げていくと述べましたが、毎回倒すのに2、3ターンもかかっているのは時間がかかり過ぎます。このゲームは、味方の最低レベルが敵の最高レベルと同じかそれ以下の場合（ほとんどの道中ではこちらのほうがレベルが低い）、逃げられる確率は1人目 0%、2人目 30%、3人目 60%、4人目 90%、5人目 100%と決まっており、1ターン目に全員で逃げるを選択した場合、全員生存であれば1ターンで逃げられる確率は約 97%とかなり高いです。したがって、基本的に1ターンで倒せる敵のみを倒し、2ターン以上かかるようであれば逃げます。序盤（クラーケン撃破まで）は、魔導師系ジョブによる杖で、中盤（レベル上げ終了まで）は魔剣士の暗黒、終盤（レベル上げ終了後）は「ゴーレムの杖」による石化を中心に1ターンで倒していきます。

また、バックアタック対策として道中は HP を高く保ち、「テレポ」入手後は「テレポ」を覚えさせたキャラを前列に配置したりするなどします。逆に「テレポ」入手まではバックアタックはどうしようもないので全滅しないことを祈りましょう。

#### ・ジョブ

先ほど述べた戦闘方針のため、序盤は黒魔導師や赤魔導師、中盤は魔剣士（回復役は赤魔導師）、終盤は導師（白魔導師）や赤魔導師を PT に入れます。全ジョブが使用可能になってからは忍者、吟遊詩人、導師、

赤魔導師にするので、早い段階に入手できる吟遊詩人と赤魔導師の熟練度を上げておきます。序盤から最終的な物理攻撃役（今回は忍者）のキャラの腕熟練度を稼ぐことも考えましたが、序盤の BOSS 戦の勝率が悪くなるので今回は見送りました。

#### 4. チャート&解説

続いて、今回の RTA の攻略チャートに解説を加えたものを紹介していきます。終盤の売却アイテムなどに抜けがあるかもしれませんがご了承ください。

チャート本編に入る前に少しだけ補足等を。

##### ・ジョブ

最終的なキャラのジョブがわかっているほうがわかりやすいと思ったのでここで紹介しておきます。

ルーネス：忍者

アルクゥ：吟遊詩人

レフィア：導師

イングス：赤魔導師

##### ・語句解説

チャートや解説で出てくる語句の解説です。

「○○のつえで戦う」：アイテムで使うと魔法の効果がでる杖で、その効果を使うことです。MP を消費せず、詠唱時間もないので便利です。

「ラ系魔法、ガ系魔法」：それぞれ、末尾がラの魔法（ファイラ、サンダラ、ブリザラ）、ガの魔法（ファイガ、サンダガ、ブリザガ）の総称です。

「石化で倒す」：「ゴーレムの杖」のだんだん石化の効果で敵を倒すことです。合計 3 本持たせて殴れば石化が有効な敵は即死します。

##### ・チャート補足

特にチャートには記していませんが、今回の RTA での大原則的なものです。

- ・ダンジョン道中はバックアタックでも全滅しないように HP を高く保つ（特に打たれ弱い味方）
- ・バックアタックではとにかく生き残ることを考えて行動する
- ・道中での回復はレベルの低い魔法かアイテムで行うが、「テレポ」のあるレベル 3 の魔法はなるべく使わない（闇の世界は除く）

それでは、以下よりチャート本編になります。

○祭壇の洞窟

☆方針

ルーネス 1 人なので逃げずに倒して進む。

・ B3F

ゴブリン×3 とのイベント戦闘

コンフィグ設定

「かわのたて」、「ポーション」、「ロングソード」を回収

装備変更

ルーネス：「かわのたて」「ロングソード」

・ B2F

「なんきょくのかぜ」×2、「ポーション」×2を回収

・ B1F

装備変更

ルーネス：「かわのたて」→「ナイフ」

**BOSS** ランドタートル

「たたかう」で攻撃

HP が一桁になったら「ナイフ」→「かわのたて」とし「ポーション」で回復

戦闘後、ウルへ向かう

○ウル

長老の家でトパパに旅立ちを告げる

魔法屋で「ポイズナ」を購入

倉庫前の「ポーション」を回収

倉庫内のアイテムをすべて回収（「どくけし」×2、「ロングソード」、「めぐすり」、「ケアル」、「ダガー」、「フェニックスの尾」）

村はずれにいるアルクゥと会話

アルクゥがいたところの近くの「ポーション」を回収

道具屋で「ポーション」×買えるだけ購入（12 個程度）

南から村を出る

村を出たらセーブ

○カズス

アルクゥを仲間にする

湖周辺の「ミスリルのかぶと」、「ゼウスのいかり」を回収

宿屋 1 階真ん中あたりにいるシドと話す

カズス左の砂漠真ん中で飛空艇に乗り、レフィアを仲間にする

## ○サスーン城

城内のアイテムをすべて回収（「1000 ギル」×2、「ブリザド」、「かわのたて」、「ブロンズナックル」、「フェニックスの尾」）

4Fでサスーン王に話しかけ、イングスを仲間にする

右の塔の「きのや」以外のアイテムをすべて回収（「せいなるや」、「ポーション」、「ゆみ」）

封印の洞窟へ

## PTの状態

ルーネス すっぴん 後列

ゆみ せいなるや ミスリルのかぶと ふく なし

ケアル

アルクゥ すっぴん 後列

ロングソード かわのたて かわのぼうし かわのよろい なし

ポイズナ ブリザド

レフィア すっぴん 後列

ダガー かわのたて かわのぼうし かわのよろい なし

イングス すっぴん 後列

ロングソード ブロンズナックル かわのぼうし かわのよろい なし

封印の洞窟前でセーブ

## ○封印の洞窟

### ☆方針

最初数戦のバックアタックはほぼ全滅なのでリセットした方がいいです。「ケアル」は回復のみに使い、アルクゥの「ブリザド」はなるべく使わないようにします。また、ルーネスのMPが切れたら「ケアル」をアルクゥに装備させます。

のろいのどうか、ラルウアイ

「ポーション」のみで攻撃

それ以外の敵

「ポーション」＋「ブリザド」の全体化やルーネスとイングスの「たたかう」で攻撃

B1F

「ケアル」を回収→レフィアに装備

B2F

「500 ギル」を回収

B3F

「なんきよくのかぜ」を回収

ジン戦の前でアルクウの MP が切れていない場合、アルクウの「ブリザド」をイングスに

**BOSS** ジン（レベルは 6~7）

ルーネス「たたかう」

レフィア「ケアル」

アルクウは「ポーション」なり「ケアル」なり「たたかう」なり

イングス「ブリザド」

3 ターン目にイングス以外が「なんきよくのかぜ」を使って倒す

戦闘後、魔法陣から外に出る

ジョブチェンジ

ルーネス：黒魔導師

アルクウ：黒魔導師

レフィア：赤魔導師

イングス：赤魔導師

ここからカナーンまではすべて逃げる

歩いてサスーン城へ

サスーン城 4F でサスーン王に会い、折り畳みカヌーを貰う

歩いてカズスへ

宿屋 1F にいるシドに話しかける

宿屋のすぐ上の鍛冶屋のタカに近づく

魔法屋で「ブリザド」を購入

武器屋で「ミスリルロッド」×4 を購入

防具屋で「ミスリルアーマー」×2、「ミスリルのたて」×4、「ミスリルのうでわ」×4、「ミスリルのかぶと」を購入

このとき、「かわのよろい」、「ロングソード」×2、「ダガー」、「ナイフ」×4、「ふく」、「かわのたて」、「ブロンズナックル」を売却

## PTの状態

ルーネス 黒魔導師 後列

ゆみ せいなるや かわのぼうし かわのよろい ミスリルのうでわ

アルクゥ 黒魔導師 後列

ミスリルロッド ミスリルロッド かわのぼうし かわのよろい ミスリルのうでわ

ブリザド

レフィア 赤魔導師 後列

ミスリルロッド ミスリルロッド ミスリルのかぶと ミスリルアーマー ミスリルのうでわ

ケアル ポイズナ ブリザド

イングス 赤魔導師 後列

ミスリルのたて ミスリルのたて ミスリルのかぶと ミスリルアーマー ミスリルのうでわ

ケアル

## ○カナーン

### ★解説

川を下った先にあるエリクサーは遠いので取らないが、封印の洞窟でのバックアタック等で「フェニックスの尾」の数が減っている場合（目安は2個以上使用した場合）、エリクサーを回収し、シドの家の地下から回収します。この場合、ルーネスには「グレートボウ」と「てつのや」を装備させます。

入ってすぐ左の宿屋の横の家でサリーナに話しかける

道具屋で「きんのはり」を5個ほど購入（「どくけし」がない場合は1個購入）

ドラゴンの住む山へ

ドラゴンの住む山の前でセーブ

## ○ドラゴンの住む山

### ☆方針

このダンジョンでイングス（またはレフィア）のレベルを8にしておきます（「ミニマム」を使えるようにするため）。アルクゥやレフィアのMPが切れたら「ブリザド」適宜イングス、ルーネスに装備させます。

ファイアフライ

「ブリザド」全体1発で倒す

それ以外の敵

「ブリザド」全体やルーネスの攻撃などで適宜倒す

「フェニックスの尾」、「きんのはり」を回収

**BOSS** バハムート

逃げる

セーブ

トーザス付近まで全逃げ

トーザス付近でイングス（またはレフィア）に「ミニマム」を覚えさせ、全体化でこびと状態に

○トーザス、トーザスの抜け道

☆方針

ここで「ほのおのつえ」を入手できるので以後しばらくは「ほのおのつえ」で戦います。ここからしばらくは杖が活躍します。

左上のシェルコの家でアイテムをすべて回収（「ミスリルのうでわ」、「ほのおのつえ」、「ファイラ」、「ケアルラ」）

シェルコに「どくけし」を使う

抜け道前の「フェニックスの尾」×2を回収

道具を整頓し、「ほのおのつえ」を一番上にもってくる

装備変更

レフィア：「ミスリルのたて」×2

ルーネス：「ミスリルロッド」×2

抜けたらバイキングのアジトへ

○バイキングのアジト

「スパークタガー」を回収

道具屋で「ポーション」×10程購入

ネプト神殿側へ

アイテムをすべて回収（「バイキングアクス」、「3000ギル」、「ブリザラ」、「ファイラ」、「サンダラ」）

ベッド付近のバイキングのボスに話しかける

ネプト神殿へ



ネプト神殿前でセーブ

○ネプト神殿

☆方針

ブラッドウォームとリリパット以外は大体「ほのおのつえ」1発で倒せますが全員で「ほのおのつえ」を使って先制で倒せる確率を上げます。ここでのバックアタックは非常に危険で特に3体出現は無理なので2人以上生存している場合は30%に賭けて逃げたほうがいいでしょう。

B1F

右の穴から B2F へ

B2F

「サーペンドソード」を回収

BOSS おおネズミ

「ほのおのつえ」を連打

2 ターン目以降は HP が多いほうの赤魔導師が「ケアル」

戦闘後、徒歩で 1F へ

「ネプトのめ」を竜の像に返す

「ミニマム」全体でこびと状態を解除

セーブ

バイキングのアジトでボスに話しかけてエンタープライズを貰う

★解説

ストーリー上では次はグルガン族の谷ですが、アイテムや資金を調達するためにトックルと古代人の村に立ち寄ります。トックルでは「こおりのつえ」「バックスのさけ」などの RTA 上貴重なアイテムが落ちているほか、高価なアイテムも落ちているのでこれを売って古代人の村での買い物の資金にします。古代人の村では買い物に加えて宿に泊まっておきます。ここでレベル 11 の状態であれば赤魔導師と黒魔導師がレベル 3 の魔法（＝ラ系魔法とテレポ、ケアルラ）を使用できるようになるので古代人の村に入る前にレベル 11 まで上げておきます。資金は結構ギリギリですが、ここでのレベル上げで調整されるので大抵は足りません。

トックルへ

○トックル

村内にあるアイテムと奥の村長の家にあるアイテムをすべて回収（「バックスのさけ」、「グレートボウ」、

「ラミアのうろこ」、「サーペンドソード」、「けんぼうぎ」、「ソニックナックル」、「こおりのつえ」)

古代人の村へ（ここまですでレベル 11 以上にしておく）

○古代人の村

宿屋の右奥あたりの「サーペンドソード」を回収

防具屋で「フレイムメール」×2、「まどうしのふく」×2を購入

このとき、「サーペンドソード」×3、「ソニックナックル」、「けんぼうぎ」、「バイキングアックス」、「せいなるや」、「きのや」、「ゆみ」、「グレートボウ」、「スパークダガー」、「ファイラ」、「スパークダガー」、「ラミアのうろこ」を売却

魔法屋で「ケアルラ」、「ブリザラ」、「テレポ」×2を購入

PT の状態

ルーネス 黒魔導師 後列

こおりのつえ ミスリルロッド かわのぼうし まどうしのふく ミスリルのうでわ

アルクゥ 黒魔導師 後列

ほのおのつえ ミスリルロッド かわのぼうし まどうしのふく ミスリルのうでわ

レフィア 赤魔導師 後列

なし ミスリルのたて ミスリルのかぶと フレイムメール ミスリルのうでわ

イングス 赤魔導師 前列

ミスリルのたて ミスリルのたて ミスリルのかぶと フレイムメール ミスリルのうでわ

魔法の装備

ルーネス：「ブリザド」「ブリザラ」

アルクゥ：「ブリザド」「ブリザラ」

レフィア：「ケアル」「ポイズナ」「ケアルラ」「テレポ」「サンダラ」

イングス：「ケアル」「ミニマム」「ケアルラ」「テレポ」「ファイラ」

武器屋で「ひかりのつえ」を購入

このとき、「かわのよろい」×2、「ミスリルアーマー」×2、「ミスリルロッド」×2を売却

宿に泊まる

道具屋で「きんのはり」を3個になるまで、「やまびこそう」×3、残り「ポーション」を買えるまで購入  
アイテムを整頓し「ひかりのつえ」を一番前にもってくる

以後、しばらくは「ひかりのつえ」で戦う

古代人の村を出てすぐ右のチョコボの森でチョコボを捕まえてトックルへ  
エンタープライズ+徒歩でグルガン族の谷へ

○グルガン族の谷

**B1F** 中央の族長に話しかけて「トード」を貰う

隠し通路奥で「まどうしのふく」、「こおりのつえ」、「ほのおのつえ」を回収

グルガン族の谷の北のチョコボの森でチョコボを捕まえてオーエンの塔へ  
装備の変更

レフィア：「トード」、なし→「ほのおのつえ」

オーエンの塔の前でセーブ

○オーエンの塔

☆方針

「ひかりのつえ」で戦います。プティメイジの「ブリザラ」が強力なので現れたら先に倒します。沈黙状態は **BOSS** 戦前まで放置でもいいですが、「ケアル」を使いたい場合は治します。道中で沈黙状態になったキャラが多い、あるいは古代人の村での購入数が少ない場合などは、状況に応じて **2F** と **5F** に落ちている「やまびこそう」を回収します。

**B1F**

左から回って「トード」全体化でカエル状態にして **1F** へ

**1F**

「トード」を解除

**7F**

「ボムのかげら」、「やまびこそう」を回収

**8F**

「ソニックナックル」を回収

**9F**

「サラマンドソード」、「フレイムメール」、「ゼウスのいかり」を回収

**10F**

イングスを後列にし、「ミスリルのたて」→「こおりのつえ」

沈黙のキャラを治す

**BOSS** メデューサ

ルーネスとアルクゥはラ系魔法を使いきった後「ひかりのつえ」で攻撃

石化や沈黙はレフィアかイングスで回復させる

レフィアとイングスは「ひかりのつえ」で攻撃か「ケアル」全体で回復

ピンチのときは「ぼうぎょ」をしつつ「ケアルラ」全体など

ルーネスかアルクゥが「ボムのかげら」を1個使う

敵のHPが減ってきたときにレフィアとイングスがまだレベル3の魔法が使えるならラ系魔法を使用して

押し切る

#### ★解説

資金が足りないので買い物は地底湖をクリアしてからにします。レベルが15になると赤魔導師と黒魔導師はレベル3の魔法の使用可能回数がそれぞれ1回増えるので、グツコー撃破時点でレベル15に上がるように調整しておきます。

戦闘後、レフィアを前列する

海上にいるのでそのままドワーフの洞窟に向かう

ドワーフの洞窟前でセーブ

○ドワーフの洞窟、地底湖

祭壇前のドワーフに話しかける

アイテムを整頓し、「こおりのつえ」を一番上にもってくる

左の階段を降り、「トード」全体化でカエル状態になり、地底湖へ

☆方針

ボム

「こおりのつえ」で攻撃

その他の敵

「ひかりのつえ」で攻撃

「トード」解除

地底湖のアイテムはすべて回収（「きんのはり」×3、「ゼウスのいかり」×2、「3000ギル」×2）

BOSS戦までにレベル15までの経験値が576より少ない状態にしておく

B3Fの2個目の宝箱を取ったらイングスを後列にし、「アイスシールド」→「こおりのつえ」

BOSS とうぞくグツコー（HP 3500）

☆方針

敵はHPが80%（2800）を切ったら「ミニマム」を使い始めるのでHPが2800を切ってからラ系魔法を

使います。

HP2800 までは「ひかりのつえ」で攻撃や「ケアル」で回復など

そこから黒魔導師は「ブリザラ」

ピンチのときは「ぼうぎょ」なり「ケアルラ」なり赤魔導師 2 体で回復なり

戦闘後、イングスを前列にし、「こおりのつえ」→「アイスシールド」

イングスの「ファイラ」を外す

「テレポ」で脱出

再びドワーフの洞窟へ

防具屋で「アイスヘルム」×4、「アイスシールド」×4、「アイスアーマー」を購入

PT の状態

レフィア 赤魔導師 後列

ほのおのつえ アイスシールド アイスヘルム フレイムメイル ミスリルのうでわ

ケアル ポイズナ トード ケアルラ テレポ サンドラ

イングス 赤魔導師 前列

アイスシールド アイスシールド アイスヘルム フレイムメイル ミスリルのうでわ

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ

宿屋に泊まる

道具屋で「ポーション」×80、「ハイポーション」を買えるだけ購入

このとき、「サラマンドソード」、「ソニックナックル」、「ミスリルのかぶと」×2、「ファイラ」、「ミスリルのたて」を売却

祭壇に行き、二本の角を奪われるイベントを見る

レフィアの「テレポ」で脱出

炎の洞窟へ向かう

炎の洞窟前でセーブ

#### ★解説

次の BOSS であるサラマンダーは強敵で、特に「ファイアブレス」が強力です。レベル 15 のままだと黒魔導師が「ファイアブレス」1 発で落とされることも珍しくないので、レベル 16 まで上げて耐えるようにします。

○炎の洞窟

☆方針

ミルメコレオ

「ひかりのつえ」で攻撃

その他の敵

「こおりのつえ」で攻撃

B1F

「なんきょくのかぜ」×2を回収

B3F-A

「インパクトクロウ」、「フェニックスの尾」を回収

B3F-B

ここで全員のレベルを16にしておく

B3F-Cに来たらイングスを後列にし、「アイスシールド」→「こおりのつえ」

BOSS サラマンダー (HP 5700)

☆方針

敵はHPが50% (2850) を切ると「ファイアブレス」を使ってくるのでHPを3000程度まで削った後、回復させて一気に削ります。以下のように行動すればうまくいけば4ターンで倒せますが、2ターン目終了時に黒魔導師が「ファイアブレス」を耐えるだけのHPが残っていない場合は1ターン待ちます。また、4ターン目に敵の「ファイアブレス」などで黒魔導師が戦闘不能になることがありますが、黒魔導師が「ブリザラ」を使いきっていれば赤魔導師の「なんきょくのかぜ」で削りきれるので無理に立て直そうとはせず攻撃します。ただ、経験値に差がでると後に影響してくるので手が空いている味方がいれば「フェニックスの尾」を使用し、蘇生→味方の攻撃で撃破を狙います。

1 ターン目

黒魔導師「ブリザラ」、レフィア「サンダラ」、イングス「ケアル」全体

2 ターン目

黒魔導師「ブリザラ」、レフィア「ケアル」全体 or 「ポーション」「ハイポーション」、イングス「ケアルラ」全体

これで相手の残りHPが3000付近のはず

3 ターン目

黒魔導師「ブリザラ」、レフィア「なんきょくのかぜ」、イングス「ケアルラ」全体

4 ターン目

ルーネス、アルクゥ、イングス「なんきょくのかぜ」レフィア「ケアルラ」全体 or 「ポーション」など

戦闘後、レフィアの「テレポ」で脱出、ドワーフの洞窟へ

祭壇前のドワーフに話しかける

右の階段を降り、ドワーフに話しかけ、その先の右下以外の宝箱をすべて回収（「ラッコのあたま」、「ガンレット」、「やまびこそう」、「がくしゃのふく」、「がくしゃのぼうし」、「ナイトのよろい」、「フェニックスの尾」、「ゆうしゃのたて」、「エリクサー」、「キラールボウ」、「きんのはり」、「ほのおのほん」、「こおりのほん」、「ひかりのほん」）

レフィアの「テレポ」で脱出後、再度ドワーフの洞窟に入り、トックルの使者が倒れるイベントを見る  
洞窟の外に出る

#### PT の状態

ルーネス 風水師 後列

なし なし かわのぼうし まどうしのふく ミスリルのうでわ

ブリザド ブリザラ

アルクゥ 風水師 後列

なし なし かわのぼうし まどうしのふく ミスリルのうでわ

ブリザド ブリザラ

レフィア 風水師 後列

なし なし かわのぼうし まどうしのふく ミスリルのうでわ

ケアル ポイズナ トード ケアルラ テレポ サンダラ

イングス 赤魔導師 前列

ミスリルのたて アイスシールド アイスヘルム フレイムメイル ミスリルのうでわ

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ

トックルまで移動し、トックルに入る前にセーブ

ハインの城に連れて行かれる

○ハインの城

☆方針

道中エンカウントも **BOSS** もすべて「ちけい」です。ただし、風水師は打たれ弱いのでバックアタックには注意です。

#### 1F

ツボで回復

「ミニマム」全体化で 2F-A へ

2F-A

「ミニマム」解除

左上の「フェニックスの尾」×2を回収

3F

3つの扉すべてに入り、すべてのアイテムを回収

3F-E

「キングスソード」を回収

4F (外)

「フェニックスの尾」を回収

5F-A

入って左の「エリクサー」を回収

奥の「ルーンのゆみ」を回収

BOSS 戦までにレベル 17 までの経験値が 866 より少ない状態にしておく

5F-B に入ったら、イングスを後列にする

BOSS まどうしハイン

風水師は「ちけい」

イングスは「ケアル」全体で回復しつつ他に睡眠や混乱などならその味方を殴る

ピンチなら「ケアルラ」も惜しみなく

戦闘後、自動的に生きている森に移動

PT の状態

ルーネス 学者 後列

ひかりのほん なし がくしゃのぼうし がくしゃのふく ミスリルのうでわ

ブリザド ブリザラ

アルクゥ 黒魔導師 後列

こおりのつえ ほのおのつえ かわのぼうし まどうしのふく ミスリルのうでわ

ブリザド ブリザラ サンダラ

レフィア シーフ 後列

なし なし なし なし なし

ケアル ポイズナ トード ケアルラ テレポ

イングス 赤魔導師 前列



ミスリルのたて アイスシールド アイスヘルム フレイムメイル ミスリルのうでわ  
ケアル ミニマム ケアルラ テレポ

ルーネスとレフィアを入れ替え（鍵のかかった扉を開けるため）  
徒歩でトックルへ行き、船でアーガス城へ

○アーガス城

3F-B で王に話しかけて「ときのはぐるま」を貰う

右の階段を降り、部屋にあるアイテムをすべて回収して戻る（「ボムのかげら」、「なんきよくのかぜ」、「ほつきよくのかぜ」）

左の階段を降り、右の隠し通路を通り、さらにその先の宝箱×3 を回収（「1000 ギル」×3）

戻って階段をのぼり、右上と右下以外の宝箱 4 つを回収（「1000 ギル」×3、「1500 ギル」）

階段から外に出て、左の塔へ

左奥の薬師に話しかけ、「エリクサー」×2 を貰う

右奥のダンスのスイッチを押して、その先の宝箱×3 を回収（「ひかりのや」、「キラールボウ」、「メデューサのや」）

右の塔に行き、アイテムをすべて回収（「ほのおのや」、「こおりのや」、「ほのおのほん」、「こおりのほん」、「ひかりのほん」、「がくしゃのふく」）

イングスの「テレポ」で脱出

PT の状態（ルーネスとレフィアを入れ替え）

レフィア 赤魔導師 後列

こおりのつえ アイスシールド アイスヘルム フレイムメイル ミスリルのうでわ

ケアル ポイズナ トード ケアルラ テレポ

イングス 赤魔導師 前列

アイスシールド アイスシールド アイスヘルム フレイムメイル ミスリルのうでわ

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ

アルクゥに「ひかりのほん」を装備

#### ★解説

カナーンの後にはストーリー上は地上大陸に向かえばいいですが、ギザールで「まほうのカギ」（時の神殿の扉を開ける）と「しゅりけん」（くらやみのくも戦で使う）といった貴重なアイテムを回収します。また、カナーンで購入する「ミスリルのこて」はクラーケン撃破後、魔剣士の装備として使います。

カナーンへ

シドの家でシドに話しかけて飛空艇にしてもらう

防具屋で「ミスリルのこて」を購入

「きんのはり」が5個より少なければ5個になるまで道具屋で購入

ギザールへ

○ギザール

中央奥橋付近にカギ屋に入り、「まほうのカギ」×3を購入

右の隠し通路から奥に行き、「しゅりけん」を回収

カギ屋の上から外に出る

ギザールの東から浮遊大陸を出て難破船へ

○難破船

「ゼウスのいかり」、「ブラッドソード」を回収

ベッドの横のおじいさんに話しかけて回復アイテムを使う

イングスの「テレポ」で脱出

○水の神殿、水の洞窟

奥でクリスタルのかけらを手に入れる

右の通路を進んで左の泉で回復

水の洞窟前でセーブ

☆方針

水の洞窟の敵のHPはやや高く、1ターンでは倒しきれないのでエンカウントは全部逃げます。エリアの「プロテス」が非常にありがたいです。

B3F

最初の階段をのぼり「ブリザガ」を回収

B4F-Bに入ったら、イングスを後列にし、「アイスシールド」→「ほのおのつえ」

ルーネスに「ブリザガ」を覚えさせる

BOSS クラーケン

☆方針

クラーケンは非常に強いのでとにかく毎ターンどちらかの赤魔導師が「ケアルラ」全体で回復させます。「ブライン」を連発してくれれば助かりますが、「ブリザラ」単体はほぼ即死です。基本的に学者のルーネ

スさえ生き残っていればこちらからのダメージは大丈夫ですが、長引くこちらに不利なので黒魔導師もしっかり蘇生させ、短期決戦を狙います。ダメージは学者の「ゼウスのいかり」が 900 に届かないくらいで、黒魔導師の「ブリザガ」も同じくらいです。

赤魔導師のどちらかが常に「ケアルラ」全体で回復

3 ターン目にどちらかの MP が切れるので「エリクサー」

ルーネスは「ほっきょくのかぜ」→「ゼウスのいかり」

アルクゥは「ブリザガ」→「サンダラ」

することのない赤魔導師は「ゼウスのいかり」(1 個だけ使う)や「なんきょくのかぜ」、「ボムのかげら」

戦闘後、自動的にアルムに移動

○アルム、下水道

「テレポ」で一旦外に出てセーブ

街の入り口付近の女性に話しかけ、4 じいさんのイベントを見る

中央の島の右の武器屋で「マインゴーシュ」を購入

PT の状態

ルーネス 魔剣士 後列

マインゴーシュ ミスリルのたて アイスヘルム フレイムメール なし

ブリザド ブリザラ

アルクゥ 魔剣士 後列

ブラッドソード ミスリルのたて アイスヘルム フレイムメール なし

ブリザド ブリザラ サンダラ ブリザガ

レフィア ナイト 前列

ゆうしゃのたて アイスシールド アイスヘルム ナイトのよろい ガントレット

ケアル ポイズナ トード ケアルラ テレポ

イングス 魔剣士 後列

キングスソード ミスリルのたて アイスヘルム フレイムメール ミスリルのこて

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ

武器屋の右の島のジルの家でジルに話しかける

上の島の階段から水路に入り、南に下って下水道へ

## ☆方針

下水道ではこちらにダメージを与える特殊攻撃をしてくる敵が出てこないのので、ピンチ状態の味方をナイトでかばい続けるだけで完封できます。よって魔剣士が「あんこく」で攻撃し、ナイトは「まもる」を使います。

## B2F

「ネコのつめ」を回収

## B4F-A

左の部屋（2つ目）に入って「カイザーナックル」、「ポイズンダガー」、「パワーリスト」を回収  
イングスに「パワーリスト」を、ルーネスに「ポイズンダガー」、「ガントレット」を装備

## B4F-D

デリラに近づいて「ふゆうそうのくつ」を貰う

自動的に村に戻る

## PTの状態

ルーネス 魔剣士 後列

ブラッドソード ポイズンダガー アイスヘルム フレイムメール ガントレット

ブリザド ブリザラ

アルクゥ 魔剣士 後列

キングスソード マインゴーシュ アイスヘルム フレイムメール ミスリルのこて

ブリザド ブリザラ サンダラ ブリザガ

レフィア 赤魔導師 前列

ミスリルのたて アイスシールド アイスヘルム フレイムメール ミスリルのうでわ

ケアル ポイズナ トード ケアルラ テレポ

イングス 赤魔導師 後列

ミスリルのたて アイスシールド アイスヘルム アイスアーマー ミスリルのうでわ

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ

セーブしつつ、南東のチョコボの森に行き、チョコボを捕まえてゴールドの館へ  
ゴールドの館前でセーブ

## ★解説

次の BOSS のゴールドルは基本的にそこまで強くありませんが、運悪く「サンダラ」を連発されると普通に勝てないので、先に倒しておいて、一旦ダンジョン外に出てセーブをしてから再度入ってアイテムを回収しに行きます。

○ゴールドルの館

☆方針

すべて「あんこく」で倒します。「あんこく」でどんどん HP が減るので HP は高く保ちます。

1F

右上の部屋を「まほうのかぎ」で開けて進む

2F

下から回る

3F に来たらレフィアを後列にする

BOSS ゴールドル

☆方針

敵は HP が 30% (2700) を切ったら「サンダラ」を使い始めるので、2700 手前まで「あんこく」で削ってから全回復し、その後一気に倒します。魔剣士が敵の攻撃で眠ったり混乱したら赤魔導師が殴って治します。「サンダラ」単体は耐えないので連発されないことを祈ります。

戦闘後、クサリのカギを拾って「テレポ」で脱出

セーブしてレフィアを前列に

再びゴールドルの館に入る

1F-A

真っ直ぐ進んで階段をのぼる

2F-A

最奥まで進んで宝箱をすべて回収（「きんきらのつるぎ」×11、「ひりゅうのつめ」）

テレポで脱出

セーブして南のチョコボの森に行き、チョコボを捕まえてアルムへ

エンタープライズのカギを外す

★解説

次の BOSS はあの悪名高いガルーダさんです。このまま突っ込んでも勝ち目はほぼないので準備を行います。主なやるべきことは

- ・レベル上げ

- ・ジョブ移行期間の消化
- ・装備品の回収、購入

の3つです。今回の RTA では、次のガルーダ戦やその後の時の神殿などの安定性などを重視して、レベルを 24 まで上げてガルーダに挑みます。また、場所は吟遊詩人の熟練度を上げるために下水道で行います。使用ジョブは竜騎士、吟遊詩人、幻術師×2 です。

ダスターへ

○ダスター

防具屋で「はねつきぼうし」×4、「しじんのふく」、「ルーンのうちわ」×3 を購入

このとき、「インパクトグロー」、「ネコのつめ」、「カイザーナックル」、「ひりゅうのつめ」、「きんきらのつるぎ」×11、「ほのおのほん」×2、「ひかりのほん」×2、「こおりのほん」×2、「がくしゃのふく」×2、「がくしゃのぼうし」、「かわのぼうし」×3、「ミスリルロッド」×2、「ひかりのや」、「こおりのや」、「ほのおのや」、「メデューサのや」、「キラーボウ」×2、「ルーンのゆみ」を売却

武器屋で「マドラのたてごと」、「ロキのたてごと」を購入

奥の水路の近くの「だいちのドラム」×2 を回収

「テレポ」で脱出

PT の状態

ルーネス 魔剣士 後列

ブラッドソード ポイズンダガー はねつきぼうし フレイムメール ガントレット

ブリザド ブリザラ

アルクゥ 吟遊詩人 後列

マドラのたてごと なし はねつきぼうし しじんのふく ルーンのうちわ

ブリザド ブリザラ サンドラ ブリザガ

レフィア ナイト 前列

ゆうしゃのたて アイスシールド はねつきぼうし ナイトのよろい パワーリスト

ケアル ポイズナ トード ケアルラ テレポ

イングス 魔剣士 後列

キングスソード マインゴーシュ はねつきぼうし フレイムメール ミスリルのこて

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ

再びアルムに戻り、セーブ後下水道へ

下水道でレベル 24 までの経験値があと 1125 以下になるまで稼ぐ

魔剣士は「あんこく」、アルクゥは「ぼうぎょ」、レフィアは「まもる」

残り 2 回になったらルーネスを竜騎士にする

稼ぎが終わったら、PT の状態変更

#### PT の状態

ルーネス 竜騎士 前列

ゆうしゃのたて アイスシールド はねつきぼうし フレイムメイル パワーリスト

ブリザド ブリザラ

アルクゥ 吟遊詩人 後列

ポイズンダガー マインゴーシュ はねつきぼうし しじんのふく ルーンのでわ

ブリザド ブリザラ サンダラ ブリザガ

レフィア 幻術師 後列

ほのおのつえ ほのおのつえ はねつきぼうし まどうしのふく ルーンのでわ

ケアル ポイゾナ トード ケアルラ テレポ

イングス 幻術師 後列

こおりのつえ こおりのつえ はねつきぼうし まどうしのふく ルーンのでわ

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ

7 回戦闘を行い、すべて逃げる

下水道を出たら、ルーネス以外を後列にする

アルムを出てセーブ、レプリトへ

#### ○レプリト

魔法屋で「ヒートラ」×2 を購入

一番奥の家を裏の隠し入口から入り、右の隠し通路を通過して「エリクサー」を回収

村に落ちている「エリクサー」と「かめのこうら」×2 を回収

「フェニックスの尾」が減っている場合「フェニックスの尾」も回収

サロニアへ

#### ○サロニア

サロニア城に近づき、エンタープライズを撃墜される

サロニア南西へ

・サロニア南西

右奥の酒場でゴールドナイト×3との戦闘、幻術師の「だいちのドラム」×2で倒す  
水路を通過して街の左下の老人に話しかけ、「ウインドスピア」を貰う  
街の中央の老人に話しかけ、「ドラゴンメイル」を貰う  
「ラッコのあたま」で脱出

・サロニア北東

左奥の武器屋で「ウインドスピア」を購入  
このとき、「アイスヘルム」×3、「アイスアーマー」、「ミスリルのうでわ」×4を売却  
右の武器屋の下の木の根元にある「エリクサー」を回収  
宿に泊まる  
道具屋で「ラッコのあたま」、「ハイポーション」×99までを購入（ただし12000ギル残しておく）  
装備変更  
ルーネス：「フレイムメイル」→「ドラゴンメイル」  
ルーネスを前列にする  
レフィアとイングスに「ヒートラ」をそれぞれ装備

サロニア城前でセーブ

**BOSS** ガルーダ

☆方針

以下のように行動します。このレベルだとガルーダの「いかずち」＋通常攻撃は「ぼうぎょのうた」込みでほとんど耐えます。「ぼうぎょのうた」が切れても竜騎士が耐えるように「かめのこうら」を使い、ダメージ効率を上げるために「バッカスのさけ」を使用します。回復の優先度は、竜騎士＞吟遊詩人＞幻術師2人です。「ヒートラ」は白が出ればほぼ味方全体が回復しますが、黒が出れば敵にダメージ（1400程）です。理想としてはターンの最後に白と黒が出るのですが、白が出続ければまず負けません。逆に黒が多き時は敵への蓄積ダメージが増え、最後は竜騎士単独で倒しきることもあります。レベル24では練習では1度も負けたことがないのでそれなりに安定するでしょう。

1 ターン目

ルーネス：「かめのこうら」を自分に使う

アルクゥ：「ぼうぎょのうた」

幻術師2人：「ヒートラ」



## 2 ターン目

ルーネス：アルクゥに「バッカスのさけ」を使ってもらう→装備を「ウインドスピア」×2にして「たたかう」

使ってもらわない→自分に「バッカスのさけ」

アルクゥ：装備を「ポイズンダガー」＋「マインゴーシュ」にする

誰かの HP が減っている→「ハイポーション」

誰も減っていない→ルーネスに「バッカスのさけ」

幻術師：誰かの HP が減っている→「ハイポーション」

誰も減っていない→「ヒートラ」

## 3 ターン目以降

ルーネス：ジャンプ

アルクゥ：「ぼうぎょのうた」 or 「こうげきのうた」 or 「ハイポーション」

幻術師：「ヒートラ」 or 「ハイポーション」

戦闘後、下から出て右の部屋に入り科学者に話しかけてノーチラスを貰う

再び中央から城に入り、右の隠し通路の先とその部屋の階段下の部屋の右の隠し通路先のアイテムをすべて回収（「こおりのぼう」、「メデューサのや」、「ドラゴンハンマー」、「マインゴーシュ」、「ほのおのじてん」、「こおりのじてん」、「ゴーレムのつえ」、「がくしゃのぼうし」、「ブーメラン」、「セレーネボウ」、「ひかりのじてん」、「バイキングヘルム」、「だいちのベル」、「ドラゴンヘルム」、「だいちのころも」、「バイキングメール」）

ただし、1つ目の部屋の真ん中上の宝箱と2つ目の部屋の左上の宝箱は回収しない

ルーネスとアルクゥの魔法を外す

レフィアとイングスの「ヒートラ」を外す

## PT の状態

ルーネス 魔剣士 後列

ミスリルのたて アイシールド はねつきぼうし フレイムメール ガントレット

アルクゥ 吟遊詩人 後列

マドラのたてごと なし はねつきぼうし しじんのふく ルーンのうちわ

レフィア ナイト 前列

ゆうしゃのたて アイシールド はねつきぼうし ナイトのよろい パワーリスト

ケアル ポイズナ トード ケアルラ テレポ

イングス 赤魔導師 後列

アイスシールド アイスシールド はねつきぼうし フレイムメール ルーンのおでわ

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ

イングスの「テレポ」で脱出、サロニア南東へ

サロニア南東に入る前にセーブ

・サロニア南東

ドラゴンの塔へ

戦闘は「にげる」

バックアタックは「テレポ」

6F 右→左の順にアイテムをすべて回収（「ドラゴンヘルム」×4、「ドラゴンメール」×3、「フェニックスの尾」×2、「サンダースピア」×3）

イングスの「テレポ」で脱出、サロニア北東へ

・サロニア北東

左中の魔法屋で「プロテス」、「ケアルダ」×2、「レイズ」×2を購入

このとき、「ほのおのつえ」×2、「こおりのつえ」×2、「ひかりのつえ」、「メデューサのや」、「ドラゴンヘルム」×5、「ドラゴンメール」×4、「ヒートラ」×2、「がくしゃのぼうし」「バイキングヘルム」、「バイキングメール」、「だいちのころも」、「セレーネボウ」、「ひかりのじてん」、「ドラゴンハンマー」、「ブーメラン」、「こおりのぼう」、「サンダースピア」×3、「だいちのベル」、「まどうしのふく」×3、「ウインドスピア」×2を売却

右奥の武器屋で「ゴーレムのつえ」×2、「ルーンのおでわ」を購入

イングスの「テレポ」で脱出、ドーガの館へ

ドーガの館前でセーブ

#### ★解説

ガルーダ撃破後しばらくは **BOSS** が出てきません（次は暗黒の洞窟のヘカトンケイル）。ストーリー上では、その間の主なダンジョンは魔法陣の洞窟、時の神殿、古代遺跡ですが、時の神殿は現状の装備ではこちらの防御力が低いため危険であり、古代遺跡では優秀な装備品が買えるものの分裂する敵の経験値効率が非常に悪いです。したがって、前者では倒そうとするとかなり危険であり、後者は倒しても得るものが少ないということです。そこで、この2つのダンジョンでは基本的に逃げることにし、次の **BOSS** に向けての稼ぎは古代遺跡を突破後、インビンジブルで行けるバハムートの洞窟で行うことにします。このバハムートの洞窟は1戦当たりに入手できる経験値が非常に多く、また、複数体出現の敵はステータスがそれほど高くなく倒しやすいからです。

○ドーガの館、魔法陣の洞窟

内部 A

入って右の魔法屋で「ヘイスト」を購入

階段をのぼって回復のツボで回復

右のロウソクを調べて奥へ

イングスの「ミニマム」全体化で魔法陣の洞窟へ

☆方針

このダンジョンの敵はそれほど強くなく、HP がそれなりに残っている魔剣士の「あんこく」1 発で片付くので倒しながら進みます。小人状態で移動することになるので、HP には気を配ります。

最奥までいくと自動的にドーガの館の外へワープ

「ミニマム」でこびと状態を解除

ルーネスとレフィアの魔法を「こうかん」

PT の状態

ルーネス 赤魔導師 後列

アイスシールド アイスシールド はねつきぼうし フレイムメール ルーンのうちわ  
ケアル ポイズナ トード ケアルラ テレポ

アルクゥ 吟遊詩人 後列

マドラのたてごと なし はねつきぼうし しじんのふく ルーンのうちわ

レフィア ナイト 前列

ゆうしゃのたて アイスシールド はねつきぼうし ナイトのよろい パワーリスト

イングス 赤魔導師 後列

ポイズンダガー マインゴーシュ はねつきぼうし フレイムメール ルーンのうちわ  
ケアル ミニマム ケアルラ テレポ

道具を整頓し、「ゴーレムのつえ」を一番上にもってくる

再びドーガの館に入り、回復のツボで回復

ルーネスの「テレポ」で脱出、時の神殿へ

時の神殿前でセーブ

## ○時の神殿

### ☆方針

先にも述べたように基本的に逃げますが、逃げるのも危険なので「テレポ」を多用します。先制で逃げられるように、赤魔導師1人（ここではイングス）にナイフを装備させ、素早さを上げて先に「テレポ」が発動しやすくするようにします。特に危険な特殊攻撃を敵が使ってくるときは、重量の関係でこちらの「テレポ」が先制で発動しやすいです。戦闘は基本的に「ぼうぎょのうた」＋「にげる」で逃げますが、キングシーホース（ブリザガ使用）とメイジキマイラ（いかずち使用）がいる場合やベヒーモスの場合は赤魔導師（ナイフ装備）の「テレポ」で逃げます。MPが切れたら「エリクサー」も惜しみなく使います。ワイバーンは単体出現で石化で倒せるので倒してもいいです。メイジキマイラのバックアタックは諦めましょう。

### B1F-A

最初の扉に入り、「ダイヤのかぶと」を回収、すぐにレフィアに装備させる  
最奥まで進んで階段を降りる

### B2F-A

右奥の「ディフェンダー」を回収  
中央下の階段を降りる

### B2F-B

右上の階段を降りる

### B3F-A

右の滝の後ろの隠し通路を通り奥へ  
「ブラッドランス」、「まもりのゆびわ」、「ラミアのたてごと」を回収  
「まもりのゆびわ」を入手したらすぐにイングスに装備  
下に降りて右の扉を進む

### B3F-C

ノアのリュートを入手後、「テレポ」で脱出、ウネのほこらへ向かう

### セーブ

ウネのほこらで奥のベッドに近づき、ウネを仲間にする  
古代遺跡南西のわりと開けたところにノーチラスを止め、チョコボの森でチョコボを捕まえる  
そのまま大陸の西端を北上していくと山に突き当たって進めなくなるのでそこを東に進む  
ルーネスとレフィアを後列に

### 装備の変更

イングス：「ミスリルのたて」、「アイスシールド」

古代遺跡の前でセーブ

## ○古代遺跡

### ☆方針

B1F-Cに行くまでは「ぼうぎょのうた」＋「ぼうぎょ」＋「テレポ」で逃げます。すぐに宿に泊まるのでどんどん「テレポ」を使っていきます。

### B1F-A

1つ目の扉に入り、「リフレクトメール」を回収、すぐにレフィアに装備

戻って2つ目の扉に入る

奥まで進んで右の防具屋で「しろのローブ」×2、「ダイヤのうでわ」×2、「ダイヤシールド」を購入

このとき、ギルが足りなければ「フレイムメール」×2、「キングスソード」を売却

それでもギルが足りなければ装備を変更して「ルーンのうでわ」×2を売却

### PTの状態

ルーネス 白魔導師 後列

ゴーレムのつえ ゴーレムのつえ はねつきぼうし しろのローブ ダイヤのうでわ

ケアル ポイズナ トード ケアルラ テレポ プロテス ケアルダ レイズ ヘイスト

アルクゥ 吟遊詩人 後列

マドラのたてごと なし はねつきぼうし しじんのふく ダイヤのうでわ

レフィア ナイト 前列

ゆうしやのたて ダイヤシールド ダイヤのかぶと リフレクトメール パワーリスト

イングス 赤魔導師 後列

ゴーレムのつえ アイスシールド はねつきぼうし しろのローブ まもりのゆびわ

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ ブリザガ ケアルダ レイズ

左の部屋の中央の人に話しかけて宿に泊まる

右下の階段を降りる

### ☆方針

#### 基本

「ぼうぎょのうた」＋「にげる」

ガーブがいる場合や「テレポ」の使用回数が余っている場合

「ぼうぎょのうた」＋「ぼうぎょ」＋「テレポ」

ピュラリス

石化で倒す

B7F

インビンジブルへ移動する

インビンジブルのベッドで回復し、ファルガバードへ向かう

ファルガバード前でセーブ

#### ★解説

次はバハムートの洞窟でレベル上げをします。レベル上げは魔剣士の「あんこく」で行いますが、敵を1ターンで倒せるようにするため、ファルガバードに寄って攻撃力の高い武器を入手しに行きます。ファルガバードの洞窟でのエンカウントは「テレポ」で逃げます。また、ここに落ちているアイテムは高価なものが多く、後の資金にもなります。

#### ○ファルガバード

左上のファルガバードの洞窟に行き、「ブレスドハンマー」を回収

右の隠し通路を通過して奥に進み、「デモンズメイル」を回収

さらにその右の隠し通路を通過して奥に進み、「こてつ」、「あしゅら」を回収

「テレポ」で脱出

もう一度村に入り、右上の滝の裏から水路を下り、その先の小島で「ブレスドハンマー」、「デモンズシールド」、「デモンズメイル」を回収

「テレポ」で脱出、セーブ後再度村へ入る

村中央の武器屋に入り、「あしゅら」×2、「よいちのや」×10を購入

このとき、「ブレスドハンマー」×2、「デモンズシールド」を売却

#### PTの状態

ルーネス 魔剣士 後列

あしゅら こてつ はねつきぼうし デモンズメイル まもりのゆびわ

ケアル ポイズナ トード ケアルラ テレポ ケアルダ レイズ プロテス ヘイスト

アルクゥ 魔剣士 後列

アイスシールド アイスシールド はねつきぼうし フレイムメイル ガントレット

レフィア ナイト 後列

ゆうしゃのたて ダイヤシールド ダイヤのかぶと リフレクトメイル パワーリスト

イングス 魔剣士 後列

あしゅら あしゅら はねつきぼうし デモンズメイル ミスリルのこて

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ ブリザガ ケアルダ レイズ

滝の裏の老人に話しかける

vs にんじゃ

☆方針

にんじゃは単体物理攻撃しかしてこないなので、ナイトでかばい続ければ勝てます。しかし、こちらのレベルが低いので、「ディフェンダー」を使ってナイトをプロテス状態にしておきます。また、魔剣士も後列から「あんこく」で攻撃します。攻撃力が高いので、複数の味方が戦闘不能にならないようにします。また、ここまでで「フェニックスの尾」が少ない場合は「ぼうぎょ」するなどしてなるべく「フェニックスの尾」を使わないようにします。

魔剣士は「あんこく」、ナイトは「まもる」

アルクゥが1ターン目に「ディフェンダー」をレフィアに使う

誰かが戦闘不能になったら「フェニックスの尾」で蘇生させる

戦闘後、「きくいちもんじ」入手

村の入口付近の道具屋で「ハイポーション」×99個になるまで購入

バハムートの洞窟へ向かう

装備の変更

ルーネス：「あしゅら」→「きくいちもんじ」、「まもりのゆびわ」→なし

アルクゥ：「ブラッドソード」→「あしゅら」、

レフィア：「パワーリスト」→「まもりのゆびわ」

ルーネスとレフィアの魔法を「こうかん」

イングスを前列に

バハムートの洞窟でセーブ

★解説

レベル上げですが、今回はレベル40まで上げます。レベル40まで上げる理由は、

- ・レベル40にすると暗黒の洞窟のすべての敵とドーガの洞窟のペリュトン以外の敵から確実に逃げられる
- ・この時点でレベル40の時、くらやみのくも戦前にレベル45に到達することが多い

の2つです。くらやみのくも戦前にレベルが45に到達したらなぜよいかについては後述します。恐らくレベルを1~2程下げても今後のBOSSには勝てると思いますが、くらやみのくも戦で苦勞すると思います。

レベル上げはバハムートの洞窟のB1Fで行います。B2Fの方が経験値効率はいいいですが、B1Fの敵は1ターンで倒している限り単体物理攻撃しかしてこないの、ナイトのかばう戦法がとれます。レベルが低いうちは、ナイトは「まもる」を使っても3発喰らうとピンチ状態になるので回復を怠ると全滅します。レベルが低いうちは注意が必要です。にんじゃとの戦闘後は回復しないので、大抵の場合魔剣士は最初からピンチ状態に入れるので予め魔剣士のHPを削っておく必要はありません。

#### ○バハムートの洞窟

##### B1Fでレベル40まで上げる

魔剣士は「あんこく」、イングスは「まもる」

瀕死状態の魔剣士は鎧を外す

適宜移動中にイングスのHPを「ハイポーション」で回復

レベルが33ぐらいになったら装備の変更

ルーネス：なし→「ガントレット」

アルクゥ：「ガントレット」→「まもりのゆびわ」

レフィア：「まもりのゆびわ」→「パワーリスト」

適宜外に出てセーブ

B1Fでレベルをあげながらアイテムをすべて回収

レベルが全員40に到達したら一旦外に出てセーブ

全員前列にするB2F、B3Fのアイテムを回収しに行く

「ラッコのあたま」で脱出

#### PTの状態

ルーネス 魔剣士 前列

アイスシールド アイスシールド はねつきぼうし デモンズメイル まもりのゆびわ

アルクゥ 吟遊詩人 後列

ポイズンダガー マインゴーシュ はねつきぼうし しろのローブ ダイヤのうでわ

レフィア 白魔導師 後列

ルーンのおえ ゴーレムのつえ はねつきぼうし しろのローブ ダイヤのうでわ

ケアル ポイズナ トード ケアルラ テレポ ケアルダ レイズ プロテス ヘイスト

イングス 魔剣士 前列

アイスシールド アイスシールド はねつきぼうし デモンズメイル ガントレット



ケアル ミニマム ケアルラ テレポ ブリザガ ケアルダ レイズ

インビンジブルのベッドで回復

「めぐすり」を5個程度、「きんのはり」を3個になるまで購入

「ドラゴンランス」、「しろのロープ」、「ケアルガ」(レフィアに覚えさせる)を購入

#### ★解説

暗黒の洞窟に向かう前に、アイテムを回収しに行きます。目的は「イージスのたて」入手ですが、今回は後に攻撃アイテムを使うのでドールの湖から回収します。入手アイテムを売却して得られるギルは海底洞窟のほうが多いですが、その分今後のアイテム回収ポイントやこれまでのところも増やしています。

ドールの湖へ

○ドールの湖

☆方針

レベル上げの直後ですべての敵から確実に逃げられるので戦闘はすべて逃げます。

**B1F**

右上の「ハイパーション」×3以外のアイテムを回収（「フェニックスの尾」、「かみがみのいかり」、「ほっきよくのかぜ」、「だいちのドラム」、「エリクサー」）

**B2F、B3F**

アイテムをすべて回収（「プラチナハンマー」×2、「イージスのたて」、「バッカスのさけ」、「かめのこうら」、「しろのかおり」、「くろのかおり」、「リフレクトメール」、「ブラックホール」、「リリスのくちづけ」、「てんぐのあくび」）

「テレポ」で脱出、暗黒の洞窟へ

暗黒の洞窟前でセーブ

○暗黒の洞窟

☆方針

ここもすべて確定で逃げられるので逃げます。

**B1F**

魔剣士から「こてつ」をもらう

「ダーククロー」を回収

**B2F**

「リリスのくちづけ」を回収

**B3F-B**

「げんじのこて」を回収

B5F

「きくいちもんじ」を回収

B6F

「げんじのたて」を回収

B7F

「げんじのかぶと」を回収

B8F

「げんじのよろい」を回収

PTの状態

ルーネス 魔剣士 前列

げんじのたて アイスシールド はねつきぼうし げんじのよろい まもりのゆびわ

アルクゥ 吟遊詩人 後列

マドラのたてごと なし はねつきぼうし しろのローブ ダイヤのうでわ

レフィア 白魔導師 後列

ルーンのおえ ゴレムのつえ はねつきぼうし しろのローブ ダイヤのうでわ

ケアル ポイズナ トード ケアルラ テレポ ケアルダ レイズ プロテス ヘイスト ケアルガ

イングス 魔剣士 前列

アイスシールド アイスシールド げんじのかぶと デモンズメイル げんじのこて

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ ブリザガ ケアルダ レイズ

BOSS ヘカトンケイル

魔剣士組はひたすら「たたかう」

アルクゥは最初「ぼうぎょのうた」→「はめつのうた」→「ぼうぎょのうた」→「こうげきのうた」→…

レフィアは「アルクゥ」→「ルーネス」とヘイストをかけてから回復にまわる

戦闘後、「テレポ」で脱出

#### ★解説

ストーリー上は次はドーガの洞窟ですが、ドーガとウネを忍者の「なげる」を使って速攻撃破するため、先に古代の民の迷宮でティターンを倒し、土のクリスタルの称号を入手しに行きます。また、ファルガバードで「なげる」用の武器を、アルムで防具を買っておきます。

ティターンはヘカトンケイルとほとんど行動パターンは同じですが、ヘカトンケイルよりも攻撃力が高く、ヘカトンケイル戦と同じPT編成で行くと防御を固めてから攻撃開始になり時間がかかってしまうので学者を使います。学者を使うとヘカトンケイルよりも速く倒せます。

#### PTの状態変更

ルーネス 学者 後列

ほのおのじてん こおりのじてん はねつきぼうし しろのローブ ダイヤのうでわ

アルクゥ 吟遊詩人 後列

マドラのたてごと なし はねつきぼうし しじんのふく ルーンのうでわ

レフィア 学者 後列

なし なし はねつきぼうし しろのローブ ダイヤのうでわ

ケアル ポイゾナ トード ケアルラ テレポ ケアルダ レイズ プロテス ヘイスト ケアルガ

イングス 学者 後列

なし なし はねつきぼうし しろのローブ まもりのゆびわ

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ ブリザガ ケアルダ レイズ

ラストダンジョンに向かう入口付近のチョコボの森でチョコボを捕まえて四つの石像を壊す  
インビンジブルに乗って古代の民の迷宮へ向かう  
古代の民の迷宮前でセーブ

○古代の民の迷宮（クリスタルの間）

真っ直ぐ進んでクリスタルの間へ

#### BOSS ティターン

##### 1 ターン目

ルーネス：「チョコボのいかり」

アルクゥ：「ぼうぎよのうた」

レフィア、イングス：「しろのかおり」

##### 2 ターン目

ルーネス、レフィア：「かみがみのいかり」

アルクゥ：「はめつのうた」 or ナイフに持ち替えて「ハイパーション」

イングス：「ほっきょくのかぜ」

戦闘後、イングスの「テレポ」で脱出、ファルガバードへ向かう

インビンジブルのベッドで回復

ファルガバードの武器屋で「あしゅら」×15を購入

このとき、「プラチナハンマー」×2、「リフレクトメイル」、「ほのおのじてん」、「こおりのじてん」、「ダイヤのかぶと」、「ダイヤシールド」を売却

下から村を出る

ノーチラスに乗り換えてアルムへ

防具屋で「くろおびどうぎ」×2を購入

PTの状態

ルーネス 忍者 後列

なし げんじのたて はねつきぼうし くろおびどうぎ ダイヤのうでわ

アルクゥ 忍者 後列

マインゴーシュ マインゴーシュ げんじのかぶと くろおびどうぎ まもりのゆびわ

レフィア 忍者 後列

ポイズンダガー かわのたて はねつきぼうし げんじのよろい げんじのこて

ケアル ポイズナ トード ケアルラ テレポ ケアルダ レイズ プロテス ヘイスト

イングス 赤魔導師 前列

イービスのたて アイスシールド アイスヘルム しろのローブ ダイヤのうでわ

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ ブリザガ ケアルダ レイズ

下から村を出てドーガの館へ向かう

ドーガの館の前でセーブ

○ドーガの洞窟

☆方針

ベリュトンのみ「ぼうぎょ」+「テレポ」で逃げ、それ以外の敵からは普通に逃げます。

**B1F-B**

「10000 ギル」×2を回収

**B2F**

左上の階段の先の部屋に入り、「ライジングサン」、「ラストダガー」、「しろのかおり」を回収

右上の階段を進み、「チョコボのいかり」を回収

**B3F-A**

「フェニックスの尾」×2を回収

B3F-Bに来たらHPを回復させ、イングスを後列に

装備の変更

ルーネス：なし→「ラストダガー」

**BOSS** ドーガ

忍者は「あしゅら」を投げる

2T目は入ったダメージを見ながら「よいちのや」を投げるなり「ハイポーション」で回復なり

イングスは「ケアルダ」

**BOSS** ウネ

ドーガと同じく「あしゅら」を投げる

戦闘開始時にすでにダメージを受けている味方がいれば「ハイポーション」などを使ってもよいが基本は投げる

戦闘後、イングスの「テレポ」で脱出

インビンジブルに乗り換える

PTの状態

ルーネス 忍者 後列

ラストダガー げんじのたて はねつきぼうし げんじのよろい まもりのゆびわ

アルクウ 吟遊詩人 後列

マドラのたてごと なし はねつきぼうし しろのローブ ダイヤのうでわ

レフィア 導師 後列

ゴーレムのつえ ゴーレムのつえ はねつきぼうし しろのローブ ダイヤのうでわ

ケアル ポイズナ トード ケアルラ テレポ ケアルダ レイズ プロテス ヘイスト ケアルガ

イングス 赤魔導師 前列

ゴーレムのつえ イージスのたて はねつきぼうし しろのローブ ダイヤのうでわ

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ ブリザガ ケアルダ レイズ

インビンジブルのベッドで回復

古代の民の迷宮前でセーブ

○古代の民の迷宮

☆方針

ウネクローン

石化で倒す

ボーンドラゴン

「レイズ」1発で倒す

それ以外の敵

「ぼうぎょのうた」 + 「ぼうぎょ」 + 「テレポ」で逃げる

1F 入口

右から回り「エリクサー」を回収

1F-A

アイテムをすべて回収

装備の変更

イングス 赤魔導師 前列

ゴーレムのつえ イージスのたて クリスタルヘルム クリスタルメイル クリスタルのこて

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ ブリザガ ケアルダ レイズ

1F-B

アイテムをすべて回収

装備の変更

レフィア：「はねつきぼうし」→「クリスタルヘルム」

1F-C

アイテムをすべて回収

装備の変更

レフィア：「ダイヤのうでわ」→「まもりのゆびわ」

1F-D

アイテムをすべて回収

クリスタルタワー前でセーブ

★解説

ストーリー上はエウレカには行かなくてもよいですが、「しゅりけん」や「アレイズ」、「リボン」等の入手のために立ち寄ります。また、今回は忍者を物理攻撃の主力とするので「マサムネ」も入手します。

○禁断の地エウレカ

## ☆方針

アバイ単体、オケアノス

石化で倒す（ニンジャ戦後は「ぼうぎょのうた」＋「ぼうぎょ」＋「テレポ」で逃げる）

それ以外の敵

「ぼうぎょのうた」＋「ぼうぎょ」＋「テレポ」で逃げる

## クリスタルタワー1F

真っ直ぐ進んでエウレカの扉からエウレカへ

### B1F

左から回り、「ふうまのころも」と「チョコボのいかり」を回収

装備の変更

ルーネス：「げんじのよろい」→「ふうまのころも」

### B2F

右から回り、階段をのぼって「しろのかおり」、「チョコボのいかり」、「フェニックスの尾」を回収

隠し通路を通り、中央の宝箱の前でPTの状態変更

## PTの状態

ルーネス 忍者 前列

きくいちもんじ ラストダガー はねつきぼうし ふうまのころも まもりのゆびわ

イングス ナイト 後列

クリスタルのたて イーゼスのたて クリスタルヘルム クリスタルメイル クリスタルのこて

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ ブリザガ ケアルダ レイズ

宝箱を開け、ニンジャとの戦闘

vs ニンジャ

## ☆方針

物理攻撃のみなのでナイトでかばいます。

ルーネスはひたすら「たたかう」

アルクゥは「ぼうぎょのうた」を使った後「こうげきのうた」と「はめつのうた」を交互に

レフィアはルーネスに「ヘイスト」をかけた後、「ケアル」などでイングスの回復なり

イングスは「ディフェンダー」を自分に使った後「まもる」

戦闘後、回復させてイングスを前列に

ルーネス：「きくいちもんじ」→「げんじのたて」

レフィア：「はねつきぼうし」→「リボン」

左から B3F へ

**B3F**

「しゅりけん」を回収した後一旦 B2F に戻り、右から再び B3F へ

「しゅりけん」、「フェニックスの尾」を回収

**B5F**

右に行って武器の前でイングスを後列に

回復させる

武器を調べてくのいちとの戦闘

**BOSS** くのいち

☆方針

特に変わった点はなく、力押しします。ナイトはすることがないですが、ピンチのときにかばってくれるので MP が切れた赤魔導師よりは活躍します。

ルーネスは「たたかう」

プロテス後は「げんじのたて」→「きくいちもんじ」

アルクゥは「ぼうぎよのうた」と「はめつのうた」を交互に

レフィアはイングスとともにプロテスをかけつつ回復

プロテスが完了したらルーネスに「ヘイスト」

イングスは「ディフェンダー」を使いつつ適宜ルーネスに「めぐすり」など

戦闘後、ルーネスを後列、イングスを前列に

装備の変更

ルーネス：「マサムネ」「げんじのこて」

「フェニックスの尾」を回収

**B6F-C**

ここに来たら、PT の状態を変更

ルーネス 忍者 後列

マサムネ げんじのたて はねつきぼうし げんじのよろい まもりのゆびわ

アルクゥ 吟遊詩人 後列

マドラのたてごと なし はねつきぼうし しろのローブ ダイヤのうでわ

レフィア 導師 後列



ルーンのつえ ゴーレムのつえ リボン しろのローブ まもりのゆびわ

ケアル ポイズナ トード ケアルラ テレポ ケアルダ レイズ プロテス ヘイスト ケアルガ

イングス 赤魔導師 前列

クリスタルのたて イージスのたて クリスタルヘルム しろのローブ ダイヤのうでわ

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ ブリザガ ケアルダ レイズ

「しゅりけん」×2、「エリクサー」×2を回収

左の魔法屋で「アレイズ」を購入（アルクゥに覚えさせる）

右の回復の泉で回復

### ★解説

最後の大きな買い物です。「しゅりけん」は3個以上ですが基本的に3個でもいっぱいいっぱいです。「ダーククロウ」、「じごくのつめ」まではほぼ確定で売り払います。その後はギルを見ながら暗黒剣を売ります。ここではできるだけ売る暗黒剣の本数が少なくなるように売る暗黒剣を選びます。1000ギル程度なら「ハイポーション」などで調節します。

隠し通路先の道具屋で、「アポロンのハーブ」、「しゅりけん」×買えるだけ（3個以上）を購入

このとき、「くろのかおり」、「ゼウスのいかり」全部、「なんきよくのかぜ」全部、「ボムのかげら」全部、「だいちのドラム」全部、「ブラックホール」、「リリスのくちづけ」×3、「ミスリルのこて」、「しじんのふく」、「フレイムメール」、「ルーンのうでわ」×3、「ブリザド」×2、「ブリザラ」×2、「サンダラ」、「デモンズメール」×2、「パワーリスト」、「ガントレット」、「クリスタルメール」、「クリスタルのこて」、「がくしゃのふく」×2、「がくしゃのぼうし」×2、「はねつきぼうし」×2、「アイスシールド」×4、「ナイトのよろい」、「ミスリルのたて」×2、「アイスヘルム」、「ダイヤのうでわ」、「ゴーレムのつえ」、「マインゴーシュ」を売却

必要に応じて、以下の物を売却

「ダーククロウ」、「じごくのつめ」、「きくいちもんじ」などの暗黒剣、「ハイポーション」

アイテムを整頓、「ゴーレムのつえ」を先頭にもってくる

イングスの「テレポ」で脱出、セーブ

○クリスタルタワー

☆方針

ブラク

全員で「にげる」

ほのおのまじん、ゴモリー、ドーガクローン、プラティナル、ダークジェネラル、グラシャラボラス

「ぼうぎょのうた」をかけて石化で倒す

バックアタックされた場合は「ぼうぎょのうた」＋「ぼうぎょ」＋「テレポ」で逃げるか石化で倒す。

しのび、トール

「ぼうぎょ」＋「テレポ」で逃げる。

バックアタックされた場合は「ぼうぎょのうた」＋「ぼうぎょ」＋「テレポ」で逃げる

クムクム、グリーンドラゴン、イエロードラゴン、レッドドラゴン

「ぼうぎょのうた」＋「テレポ」2人で1ターンで逃げる

バックアタックされて全滅しそうになったら、「エリクサー」などを使ってでもとにかく逃げる

MPが切れたら「エリクサー」も使いつつ進みます。ほとんどの場合MPが切れることはないです。石化で倒せる敵のバックアタックの対処はその時の状況によります。

1F

階段付近の「しろのかおり」を回収

2F

道中の「フェニックスの尾」を回収

3F

突き当たりの「エリクサー」を回収

4F

道中の「フェニックスの尾」、「しゅりけん」を回収

3F

道中の「フェニックスの尾」、「エリクサー」を回収

7F-A

左にある「クリスタルのこて」を回収

7F-B

鏡を調べる

7F-C

ルーネスを前列に、イングスを後列に

#### ★解説

ここからBOSSが6体ですが、ここからのBOSS戦での基本的な動きを説明しておきます。

##### ・忍者

前列にいるときは「たたかう」で攻撃。プロテス状態になるまでは片手に盾。後列にいるときは「なげる」。

##### ・吟遊詩人

奇数ターン：「ぼうぎょのうた」

偶数ターン：基本は「まもりのうた」だが、余裕があれば「はめつのうた」

・ 導師

1 ターン目：「プロテス」を味方に

2 ターン目以降：「ケアルダ」「ケアルガ」で回復に回る。物理攻撃役がいるときは「ヘイスト」も使う。

・ 赤魔導師

最初数ターンは「ディフェンダー」でプロテスをかけていく。その後は導師が「ヘイスト」などを使っているときは「ケアルダ」で回復に回ったり、「ルーンのおえ」で敵にかかる補助魔法を打ち消したりと臨機応変に動く。特にすることがないときは「ブリザガ」。

基本的にはこれに沿って行動しますが、各 BOSS によつての動きの詳細はチャート中に示してあります。もし、誰か（ほとんどの場合忍者か吟遊詩人）が戦闘不能になれば、導師：「アレイズ」、赤魔導師「ケアルダ」か導師「ケアルガ」、赤魔導師「レイズ」 or 「フェニックスの尾」などと行動します。

BOSS まおうザンデ

☆方針

ほとんど上記に述べた基本の動き通りに行動します。HP が少なく、まだこちらの防御力が低いので「はめつのおた」はあまり使いません。

ルーネスはひたすら「たたかう」

プロテス後は「げんじのたて」→「ラストダガー」

アルクゥは「プロテス」がかかるまで「ぼうぎょのおた」→「まもりのおた」

その後余裕があれば「ぼうぎょのおた」→「はめつのおた」

HP が 10000 に近づいたら「ぼうぎょのおた」→「まもりのおた」

レフィアはルーネスに「プロテス」をかけてからルーネスに「ヘイスト」

イングスはアルクゥ→レフィア→自分と「ディフェンダー」を使い、その後は「ケアルダ」や「ブリザガ」など

適宜「ルーンのおえ」でザンデにかかる補助魔法を打ち消す

戦闘後、くらやみのくもとの戦闘。「にげる」を連打する

○闇の世界

☆方針

テレボが使用できないので逃げる時は「ぼうぎょのおた」+「にげる」で逃げます。おかしらとかげは石化が効きませんが、それ以外の敵には石化が有効なので「ぼうぎょのおた」（「まもりのおた」）をかけて石化で倒します。バックアタックではとにかく生き残るように行動します。全滅するとクリスタルタワー前からなのでとにかく道中は生き延びます。

## ★解説

ダーククリスタルを守る4体のBOSSはどの順に倒してもよいですが、今回は

- ・アーリマン戦ではルーネスは竜騎士になるが、戦闘後10回のジョブ移行期間が発生する
- ・2ヘッドドラゴン戦ではレフィアはナイト、イングスは学者を使うが、戦闘後のジョブ移行期間はそれぞれ7回、2回程である
- ・アーリマンと2ヘッドドラゴンがいる南東と北東は寄り道せずに「リボン」が取れる
- ・エキドナ戦では「リボン」が3個必要
- ・2ヘッドドラゴンではナイトのかばう戦法をとるため、勝率は100%
- ・ケルベロス戦では忍者は「なげる」を使うので、ジョブ移行期間でもダメージは変わらない
- ・くらやみのくもにはジョブ移行期間を消化した状態で挑みたい

などの観点から、ザンデクローン（リボン入手）→アーリマン→ザンデクローン→2ヘッドドラゴン→ケルベロス→エキドナの順番に決まりました。

ルーネスを後列、イングスを前列にする

まずは右下（南東）から

- ・闇の世界（南東）

道中（入ってすぐ）の宝箱の前でイングスを後列にし、回復

宝箱を開け、ザンデクローンとの戦闘

ザンデと同じように倒す

戦闘後、PTの状態変更

ルーネス 竜騎士 後列

ホーリーランス ゆうしゃのたて はねつきぼうし リフレクトメール まもりのゆびわ

アルクゥ 吟遊詩人 後列

マドラのたてごと なし リボン しろのローブ ダイヤのうでわ

レフィア 導師 後列

ルーンのおえ ゴーレムのつえ リボン しろのローブ まもりのゆびわ

ケアル ポイズナ トード ケアルラ テレポ ケアルダ レイズ プロテス ヘイスト ケアルガ

イングス 赤魔導師 前列

クリスタルのたて イージスのたて クリスタルヘルム しろのローブ ダイヤのうでわ

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ ブリザガ ケアルダ レイズ

クリスタルの間に来たら回復させ、ルーネスを前列、イングスを後列に

## BOSS アーリマン

### ☆方針

通常攻撃に石化の追加効果があるので、「リボン」、「イービスのたて」、「リフレクトメール」のうちいずれかを装備させておきます。アーリマンの魔法は強力なので、「はめつのうた」は慎重に使います。また、敵はHPが50000を切ると「メテオ」を使ってくるのがたまにあるので注意します。竜騎士の「ジャンプ」で10000を超えるダメージが入るので竜騎士が生き残っていれば打点は大丈夫です。前列で物理攻撃に弱いので「プロテス」をかけ、「ブラッドランス」で回復します（ほとんど全回復します）。また、「ドラゴンランス」ではなく「ホーリーランス」を「ブラッドランス」と持ち替えるのは重量による攻撃回数との関係です。

ルーネスは自分に「バックスのさけ」を使ってから「ジャンプ」

HPが減っていたら「ホーリーランス」→「ブラッドランス」として自分で回復

アルクゥは「プロテス」がかかるまでの間「ぼうぎょのうた」と「まもりのうた」を交互に使う

その後「ぼうぎょのうた」→「はめつのうた」など

HPが50000を切ったら「ぼうぎょのうた」→「まもりのうた」

レフィアはルーネスに「プロテス」をかけ、回復に

ルーネスの「バックスのさけ」が切れたら「ヘイスト」

イングスはアルクゥ→レフィア→自分と「ディフェンダー」を使い、その後は「ケアルダ」や「ブリザガ」など

### 戦闘後、PTの状態変更

ルーネス 忍者 後列

マサムネ げんじのたて はねつきぼうし ふうまのころも まもりのゆびわ

イングス 赤魔導師 前列

クリスタルのたて イービスのたて クリスタルヘルム しろのローブ ダイヤのうでわ

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ ブリザガ ケアルダ レイズ

次に右上（北東）に向かう

### ・闇の世界（北東）

道中の宝箱の前でルーネスを前列、イングスを後列にし、回復

宝箱を開け、ザンデクローンとの戦闘

ザンデと同じように倒す

戦闘後、ルーネスを後列、イングスを前列に

ルーネスに「リボン」を装備

クリスタルの間に来たら回復し（レフィア以外のピンチ状態の味方は回復しない）、PTの状態変更

ルーネス 忍者 前列

マサムネ げんじのたて リボン ふうまのころも げんじのこて

アルクゥ 吟遊詩人 後列

マドラのたてごと なし リボン しろのローブ まもりのゆびわ

レフィア ナイト 後列

クリスタルのたて イージスのたて クリスタルヘルム リフレクトメイル クリスタルのこて

ケアル ポイズナ トード ケアルラ テレポ ケアルダ レイズ プロテス ヘイスト ケアルガ

イングス 学者 後列

なし なし リボン しろのローブ ダイヤのうでわ

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ ブリザガ ケアルダ レイズ

## BOSS 2ヘッドドラゴン

### ☆方針

普通に戦えば強いですが、物理攻撃しかしてこないなのでナイトでかばわせれば完封できます。そこで、回復役を抜いて打点を増やします。忍者の「しゅりけん」を除くと現時点で最も火力が出るのは学者の「チョコボのいかり」で、8000を超えるダメージが入ります。また、今回はギルの都合で「クリスタルメイル」を売却しているのでナイトの防御力が低く、2回で600程喰らいます。クリティカルが怖いのでほぼ毎ターン回復させます。敵のHPが多いうちは「チョコボのいかり」より「はめつのうた」の方がダメージが大きいので序盤は学者で、後半からは吟遊詩人で回復させます。「チョコボのいかり」を使い切るぐらいで倒すのが理想です。

ルーネスは1T目「かめのこうら」をレフィアに使う

その後「げんじのたて」→「ラストダガー」とし戦う

アルクゥは1ターン目「ぼうぎよのうた」

2ターン目以降は「はめつのうた」、敵のHPが減ってきたら「こうげきのうた」

レフィアはひたすら「まもる」

イングスは1ターン目はガ系魔法攻撃アイテムを使う

その後「てんぐのあくび」、「チョコボのいかり」で攻撃しつつ、適宜「ハイポーション」でレフィアを回復

レフィア以外が戦闘不能の仲間を「フェニックスの尾」で蘇生させる

戦闘後、PTの状態変更

ルーネス 忍者 後列

マサムネ げんじのたて リボン ふうまのころも まもりのゆびわ

アルクゥ 吟遊詩人 後列

マドラのたてごと なし リボン しろのローブ ダイヤのうでわ

レフィア 導師 後列

ルーンをつえ ゴーレムのつえ リボン しろのローブ まもりのゆびわ

ケアル ポイズナ トード ケアルラ テレポ ケアルダ レイズ プロテス ヘイスト ケアルガ

イングス 赤魔導師 後列

クリスタルのたて イージスのたて クリスタルヘルム しろのローブ ダイヤのうでわ

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ ブリザガ ケアルダ レイズ

レフィアとイングスに「エリクサー」を使いMPを回復

次に左上（北西）へ向かう

・闇の世界（北西）

クリスタルの間に来たら回復させ、イングスを後列に

装備の変更

ルーネス：「マサムネ」→「かわのたて」

**BOSS** ケルベロス

☆方針

敵の3回攻撃に対して前列配置はかなり危険なので忍者は後列から「なげる」を使います。しかし、投げる用の武器が足りないため敵のHPが多いうちに「はめつのうた」を何度か使う必要があります。残っている暗黒剣の本数や「なげる」を失敗した回数にもよりますが、大抵2、3回は使います。「はめつのうた」のダメージを上げるために攻撃力の低いものから投げます。もし「ドラゴンランス」まで投げて倒せなかった場合は「よいちのや」を投げます。

ルーネスはひたすら「なげる」を使う

投げる順番は攻撃力が90~99の物（「エウリュトスボウ」、「ブラッドランス」）→「あしゅら」→「こてつ」

→攻撃力が100~115の物（「きくいちもんじ」、「ドラゴンランス」）

「ホーリーランス」、「ブレイクブレイド」、「ダブルハーケン」、「じごくのつめ」、「ポイズンダガー」

「マインゴーシュ」、「マサムネ」、「ラストダガー」、「ディフェンダー」は投げない

誰かがピンチなら「かわのたて」→「マサムネ」とするなどして「ハイパーシオン」「エリクサー」

アルクゥは「プロテス」がかかるまでの間「ぼうぎょのうた」と「まもりのうた」を交互に使う

その後「ぼうぎょのうた」→「はめつのうた」

HPが50000ぐらいになってきたら「まもりのうた」

レフィアはアルクゥに「プロテス」をかけた後回復に

イングスはレフィア→ルーネス→自分と「ディフェンダー」を使い、その後は「ケアルダ」や「ハイパーシオン」など

HPが減ってきたら「ブリザガ」で攻撃参加など

戦闘後、イングスを前列にする

装備の変更

ルーネス：「かわのたて」→「マサムネ」

最後に左下（南西）に向かう

・闇の世界（南西）

クリスタルの間に来たら回復させ、ルーネスを前列、イングスを後列に

**BOSS** エキドナ

☆方針

敵の「デス」や「トルネド」対策に「リボン」か「イージスのたて」を装備させます。アーリマンと同じようにHPが50000を切ると「メテオ」を使ってくることがあるので注意が必要です。「デス」や「トルネド」の無駄撃ちが多く、また「クエイク」もそれほどダメージを受けないのでHP50000まではどんどん「はめつのうた」を使います。基本の動きでほとんど問題なく勝てます。

ルーネスはひたすら「たたかう」

プロテス後は「げんじのたて」→「ラストダガー」

アルクゥは「ぼうぎょのうた」と「はめつのうた」を交互に使う

HPが50000を切ったら「まもりのうた」

レフィアは1T目に「プロテス」をルーネスに使う

2T目からは回復しつつルーネスに「ヘイスト」

イングスはアルクゥ→レフィア→自分と「ディフェンダー」をかけた後、「ブリザガ」で攻撃参加する

戦闘後、ルーネスを後列、イングスを前列にする

装備の変更



ルーネス：「ラストダガー」→「げんじのたて」

中央の魔法陣へ

魔法陣で3Fについたら回復させ、ルーネスを前列、イングスを後列に

PTの状態（レベル45のとき）

ルーネス 忍者 前列（体力32 精神29 防御106 魔防81 素早さ（武器なし）45）

マサムネ げんじのたて リボン ふうまのころも まもりのゆびわ

アルクゥ 吟遊詩人 後列（体力31 精神44 防御67 魔防81 素早さ31）

マドラのたてごと なし リボン しろのローブ ダイヤのうでわ

レフィア 導師 後列（体力33 精神59 防御72 魔防83 素早さ29）

ルーンのおえ ゴレムのつえ リボン しろのローブ まもりのゆびわ

ケアル ポイズナ トード ケアルラ テレポ ケアルダ レイズ プロテス ヘイスト ケアルガ

イングス 赤魔導師 後列（体力31 精神43 防御111 魔防110 素早さ27）

クリスタルのたて イージスのたて クリスタルヘルム しろのローブ ダイヤのうでわ

ケアル ミニマム ケアルラ テレポ ブリザガ ケアルダ レイズ

**BOSS** くらやみのくも+しょくしゅ×2

☆方針

くらやみのくも（以下、本体）のみを倒せばクリアですが、今回は安全のために両方のしょくしゅを倒します。方針を決める前にまず敵の情報を確認しておきましょう。

くらやみのくも HP120000 素早さ31

HP80%（96000）から「はどうほう」（重量25）発動率30%、HP30%（36000）から発動率100%

しょくしゅ（画面上右） HP66666

魔法攻撃のみ有効

「くさいいき」、「プロテス」、「ヘイスト」、（まれに通常攻撃）を使用

しょくしゅ（左） HP66666

物理攻撃のみ有効

「いかずち」のみを使用

しょくしゅが残っている状態で「はどうほう」を使われると非常に危険なので「はどうほう」を使ってくるギリギリ手前まで削っておいて、しょくしゅ×2を倒したあと、準備をしてから本体を攻撃することにししましょう。具体的には、

「プロテス」などで防御を固める

↓

しょくしゅ（左）を忍者で攻撃しつつしょくしゅ（右）を赤魔導師で攻撃

↓

しょくしゅ（左）撃破後、忍者を後列にして「なげる」で右への攻撃参加

↓

「プロテス」のかけ直しなどの準備

↓

本体への攻撃開始

です。また、最初のプロテスがかかっているうちに、本体を HP96000 の手前まで削っておくために「はめつのうた」を2回使用し、その後、赤魔導師の「ブリザガ」でギリギリまで削っておきます。

続いて本体への戦闘方針ですが、ここで重要になってくるのが「行動順」です。

本体の行動パターンとしては、1回目の行動で「はどうだん」を使ってくるときと使っていないときの2パターンに分類できます。この「はどうほう」の重量が25もあるため、上記の2パターンで本体の行動順<sup>1</sup>が大きく変わります。以下では、行動順を決定する数値のことを「行動数値」と呼ぶことにします。

本体の1回目の行動	最高乱数での行動数値	最低乱数での行動数値
通常攻撃	87	56
はどうほう	62	31

上の表のように、2パターンで行動数値が大きく変わることがわかります。ここで問題になってくるのは、“味方の回復→「はどうほう」→「通常攻撃」でターンが終了したとき、次のターンでこちらの回復の前に“「通常攻撃」→「はどうほう」と行動された時で、これは敵のHPが30%~80%の時に起こり得ます。この場合は「はどうほう」を2発連続で喰らうこととなりますが、レベル45の場合は忍者と吟遊詩人が2発ギリギリ耐えるかどうかぐらいのHPなので、通常攻撃が入ったりすると最悪の場合2人戦闘不能になり、厳しい状況に陥ってしまいます。

ここで活躍してくれるのが“レベル45の赤魔導師”です。赤魔導師は魔道士系ジョブの中で唯一ナイフを装備することができ、戦闘中に持ち替えることで自らの素早さをあげることができます。戦闘前の素早さは27ですが、装備を「クリスタルのたて」「イーゼスのたて」から「ポイズンダガー」「マインゴージュ」（赤魔導師が装備できるナイフの中で最も素早さが上がる組み合わせ）に持ち替えることで、素早さが34まで上昇します。この状態で「ケアルダ」を使ったとすると、行動数値は以下のようになります。

ヘイスト状態の有無	最高乱数での行動数値	最低乱数での行動数値
有	136	89
無	97	63

つまり、ヘイスト状態の赤魔導師はナイフを装備させることで確実に本体より先に「ケアルダ」を打てることわかります。また、ヘイスト状態でなくても、本体の1回目の行動が「はどうほう」の時（敵がHP30%を切ったからは1回目に必ず「はどうほう」を打つ）は先に「ケアルダ」を打てます。そのため、赤魔導師はなるべくレベル45にしてくらやみのくもに挑むようにします（レベル44だと素早さが1下がってしまう）。赤魔導師は防御力が高いのでBOSS戦が戦闘不能状態で終わることは少ないのでエンカウント運が

<sup>1</sup> 行動数値=素早さ×2-すべての重量+乱数（0~素早さと同じ値）

悪くない限りはレベル 45 になってくれます。今回は、このナイフによる行動順調整を大いに活用します。また、ヘイスト状態の持続ターンには気をつけます。

基本的に以下のように動きますが、誰かが落ちそうなときは忍者の「エリクサー」、「ハイポーション」も役立ちます。その際は「かわのたて」→「マサムネ」と持ち替えて素早さを上げておきます。

#### 1 ターン目

ルーネス：自分に「かめのこうら」を使う

アルクゥ：「ぼうぎよのうた」

レフィア：自分に「プロテス」

イングス：アルクゥに「ディフェンダー」

#### 2 ターン目

ルーネス：自分の残り HP に応じて「げんじのたて」→「ラストダガー」と持ち替えるかを判断し、しょくしゅ（左）に「たたかう」

アルクゥ：「まもりのうた」

レフィア：「ケアルガ」全体

イングス：自分に「ディフェンダー」か本体に「ヘイスト」がかかっているならば「ルーンのおえ」で消す

#### 3 ターン目～しょくしゅ（左）撃破まで

ルーネス：しょくしゅ（左）に「たたかう」

アルクゥ：「ぼうぎよのうた」と「まもりのうた」を交互に使うが、プロテス状態が消える（約 12 ターン）

<sup>2</sup>までの間に偶数ターン（「まもりのうた」を使うターン）に「はめつのうた」を 2 回使う

レフィア：「ケアルダ」全体か「ケアルガ」全体で回復

イングス：本体に「ヘイスト」がかかっているならば「ルーンのおえ」で消す

レフィアの MP が少ないときはレフィアに「エリクサー」

誰かが落ちそうな時などは適宜「ケアルダ」「ケアルラ」「ハイポーション」など

それ以外のときはしょくしゅ（右）に「ブリザガ」

#### しょくしゅ（左）撃破後～しょくしゅ（右）撃破まで

ルーネス：装備を「マサムネ」「げんじのたて」として後列に下げた後、しょくしゅ（右）に「なげる」（投げる武器は攻撃力が 2 桁の物と残った（マサムネ以外の）暗黒剣）

アルクゥ：「ぼうぎよのうた」と「まもりのうた」を交互に使う（以下、この行動を続ける）

レフィア：「ケアルダ」全体か「ケアルガ」全体で回復

イングス：本体に「ヘイスト」がかかっているならば「ルーンのおえ」で消す

レフィアの MP が少ないときはレフィアに「エリクサー」

誰かが落ちそうな時などは適宜「ケアルダ」「ケアルラ」「ハイポーション」など

それ以外のときはしょくしゅ（右）に「ブリザガ」だが、「はめつのうた」が 2 回入った後は一

度だけ本体に「ブリザガ」を使う

---

<sup>2</sup> 持続ターン数 = 10 + ジョブ熟練度 ÷ 12

「ブリザガ」の MP がないときは「エリクサー」を自分に使うほか、残っている攻撃アイテムも使う

しょくしゅ（右）撃破後

ルーネス：「げんじのたて」「かわのたて」に持ち替え、MP の少ないレフィアやイングスを「エリクサー」で回復させたりすることがないときは「ぼうぎょ」など

レフィア：「ケアルダ」全体か「ケアルガ」全体で回復

イングス：レベル 5 の魔法の使用回数を MAX まで回復させておく

後は「ケアルラ」全体など

これでターン終了時に味方全員の HP がほぼ全回復している状態になるまで待つ

準備完了後 1 ターン目（「プロテス」1 ターン目）

ルーネス：自分に「かめのこうら」

レフィア：自分に「プロテス」

イングス：アルクゥに「ディフェンダー」

攻撃開始ターン（「プロテス」2 ターン目）

ルーネス：本体に「しゅりけん」を「なげる」

レフィア：「ケアルガ」全体

イングス：自分に「バッカスのさけ」（熟練度 24 以上で 6 ターン持続<sup>3</sup>）

攻撃開始 2 ターン目～本体の HP が 30% 以上でイングスのヘイスト状態が消える or 本体の HP が 30% を切るまで……………（※）

ルーネス：本体に「しゅりけん」を「なげる」

レフィア：「ケアルガ」全体かイングスのレベル 5 の MP が残り 1 回でかつイングスが自分に「エリクサー」を使えない時はイングスに「エリクサー」

イングスのヘイスト状態が消える前に自分に「ヘイスト」（切れるターンをイングスから 1、2 ターンずらしておく）

イングス：前のターンの「はどうほう」のダメージが残っているとき→ナイフに持ち替えて「ケアルダ」全体

残っていないとき→自分のレベル 5 の MP が残り 1 のときは自分に「エリクサー」

そうでないときはレフィアの MP が少ないときはレフィアに「エリクサー」を使い、それ以外の場合は本体に「ブリザガ」

本体の HP が 30% 以上でイングスのヘイスト状態が切れたとき

☆方針

この状態が一番危険です。というのも、このターンはこちらの回復が本体より確実に先に入るとは限らないからです。そのため、イングスのヘイスト状態が切れる前にレフィアは自分に「ヘイスト」をかけておきます。イングスのヘイスト状態が切れてからレフィアのヘイスト状態が切れるまで 2 ターン程あるとよいでしょう。

<sup>3</sup> 持続ターン数=5+ジョブ熟練度÷24

・前のターンの「はどうほう」のダメージが残っているとき

ルーネス：状況に応じて「なげる」か「エリクサー」か「ハイポーション」

レフィア：「ケアルダ」全体

イングス：装備を盾に持ち替えて「ケアルダ」（「ケアルラ」）全体

これでターン終了時に「はどうほう」のダメージが残らないようになるまで粘る

・前のターンの「はどうほう」のダメージが残っていないとき

ルーネス：基本は「なげる」だが、前のターンに自分かアルクゥが通常攻撃を2連続で喰らい、そのダメージが残っているときは「ハイポーション」

レフィア：イングスに「ヘイスト」

イングス：装備を盾に持ち替えて「ケアルダ」全体

これで（※）に戻る

本体のHPが30%を切った後

ルーネス：「なげる」

「しゅりけん」がなくなった場合は攻撃力の高いものから順次使っていく

レフィア：イングスが「ケアルダ」を使うターンに自分に「ヘイスト」

その後「ケアルダ」全体か「ケアルガ」全体

イングス：レフィアが「ヘイスト」を使うターンはナイフに持ち替えて「ケアルダ」全体（使えない場合は「ケアルラ」を使うが、その場合は状況に応じてルーネスで「ハイポーション」）

その後プロテス状態が切れた味方に順次「ディフェンダー」を使っていく（優先度はアルクゥ→ルーネス→レフィア→イングス）

することがないときは「ブリザガ」や「エリクサー」など

戦闘後、エンディング（約12分）。A連打を忘れない。

## 5. 改善案

さらなるタイム向上のために、今回のチャートの改善案をいくつか提案したいと思います。

・安定を切る

手っ取り早くタイムを縮めるなら安定を切ればいいでしょう。大きなものとしては

- ・ガルーダ戦時点でのレベルを1下げる
- ・くらやみのくも戦でしょくしゅを倒さない

などが考えられます。一発勝負には向きませんが、これだけでかなり速くなると思います（20分程は速くなると思います）。

その他では「エリクサー」や「フェニックスの尾」などの事故対策のアイテムの回収を少し減らすといったところでしょうか。あるいは金策用のアイテム回収を減らして「しゅりけん」の購入数を減らすか「アレイズ」を買わないといった手段も考えられます。

- ・クラーケン戦で学者2人

クラーケン戦で黒魔導師を学者に変え、火力を上げるという案です。攻撃アイテムが少し足りない可能性があり、赤魔導師が「サンダラ」を1回使うことになりそうですが黒魔導師を使う場合よりも1、2ターン早く戦闘が終わるでしょう。

- ・ガルルーダ戦前の稼ぎの場所を変える

ガルルーダ戦前の稼ぎは、今回は下水道で行いましたが、より経験値の多いゴールドの館やワールドマップ上に変えるというものです。その場合は吟遊詩人の熟練度が少し落ち、20に届かないかもしれないです。

## 6. さいごに

FF3は、“ダンジョン内でセーブできない”という仕様のため、RTAでもBOSS戦ではかなりの安定が求められます。特にラストダンジョン突入からは2時間以上ノーセーブが続くため、最後のくらやみのくも戦ではかなり緊迫した雰囲気が漂います。この“ダンジョン内でセーブできない”という仕様に加えて、“時間が長い”“休憩がない”（DS版では乱数調整での公平性の問題も存在する）などといったことも相まって、リメイク版FF3のRTAは敬遠されがちで、まだまだ未開拓の部分も多いと思います。もしこの記事を読んで下さった皆様が、これをきっかけにリメイク版FF3のRTAに挑戦しようというなら大歓迎ですし、この記事が少しでも参考になれば幸いです。このチャートでは運がいい方向に傾いたとしても10時間40分ぐらいが限度だと思いますが、改善していけば10時間ぐらいの記録は狙えるのではないかと思います。私もいつかまた気が向いたら挑戦しているかもしれません。

最後になりましたが、今回のRTAをするにあたって参考にさせていただきました書籍・サイト様を紹介したいと思います。

- ・ULTIMAGARDENより、iPhone版FF3RTA 詳細レポート（プレイヤー：ヤス）様

今回のRTAのチャートを組むにあたっての骨組みとなっています。ガルルーダ戦や金策等、大いに参考にさせていただきました。

- ・cheapなゲーム攻略情報様

ダメージ計算スクリプトを大いに活用させていただきました。また、ヘイストによる素早さ上昇を調べるきっかけにもなりました。

- ・FF3完全攻略-navi [DS版 ファイナルファンタジー3 攻略情報サイト]-F-navi様

アイテム入手方法や各種内部計算式等を参考にさせていただきました。

- ・FF3(DS版) タイムアタック - 改様

RTAとは別種のTAの記事でしたが、各BOSSの攻略法などを参考にさせていただきました。

- ・ファイナルファンタジーIII 公式コンプリートガイド様（書籍）

マップやモンスター図鑑、各種アイテムや装備品一覧など大いに活用させていただきました。

長々と書きましたが、最後まで読んでいただきありがとうございました。