

PS2DQ5RTA チャート：前半編

(カジノ未使用・ザオリクカットチャート)

作成者：たらひろ

◎本書について

本攻略チャートは、プレイステーション2版ドラゴンクエスト5を、「乱数調整なし」「オープントレイ技なし」で短時間でクリア（ラスボス撃破後のエンディングの羽ペン消失）するための助けになるように作られています。お役に立てば幸いです。

◎戦略について

作成者の趣味のため、「稼ぎのための行動」をほぼ行わない戦略となっています。具体的には「グランバニア山の洞窟におけるはぐれ狩り」を行わない戦略です。

また、時間をより縮めるため、他の多くのプレイヤーが習得している「ザオリク」を基本的に習得せずに進みます。これにより「稼ぎのための行動」を行わず、「ザオリク」を習得した場合と比べて10分弱の短縮が見込まれます。

道中やボス戦での安定度があまり高くないので、状況に応じた正確な判断が出来るだけの知識等がないとクリアすることが難しいということをご了承下さい。

なお、戦略の概要は以下ようになります。状況により変化するというのも有り得ます。

- ・カジノ技 使用なし
- ・結婚相手 フローラ
- ・ラストダンジョン突入メンバー 主人公・男の子・サンチョ・ピエール・アプール・ボロンゴ

◎書式について

本攻略チャートでは、行動の前や特定の文章・単語の外に印を、多用する固有名詞について略称を使っています。

・印一覧

◆…進行する上で必須の行動。アイテムの回収、フラグ、アイテム整理など

◇…進行する上で必須ではないが、行ったほうが後の展開が安定する行動。攻める際には行わないことが多い。

※…雑魚戦処理の方法等、臨機応変に対応しなければならない際に行動を決定する抽象的な指針や注意点

《》…条件・場合分け

》の次のスペース、及びその下から始まっている文章は基本的に全て《》内の場合に当てはまるときに行動することである。

ただし売買中にこの記号が使われる場合は《》内の条件が適用される全ての行動の前に《》が使われている。

【】…回収するアイテムの場所

[] …コマンドの動き

() …アイテム名。◆や◇の横にこの印がある時、そのアイテムを回収するということを表している。戦闘「」…戦闘をするモンスターの名前など。

・略称一覧

主…主人公

ビ…ビアンカ

ボ…ボロンゴ

ベ…ベラ

へ…ヘンリー

四…四人目（青年前半において仲間になった、アプール、ピエール、ボロンゴ以外のモンスター）

ア…アプール

ピ…ピエール

フ…フローラ
レ…レックス、男の子
タ…タバサ、女の子
サ…サンチョ
武…武器屋、武器屋に話しかける
防…防具屋、防具屋に話しかける
道…道具屋、道具屋に話しかける、よろず屋、よろず屋に話しかける
並…並び替え。：の後に続いているキャラクターの並び順通りに並び替える。ただしカンマで区切られていない部分の並び順は無視しても良い。

◎謝辞

本攻略チャートを書くに当たって、以下の文献等を参考にさせていただきました。

○書籍

- ・プレイステーション2 版ドラゴンクエストV 天空の花嫁公式ガイドブック上巻 世界編（スクウェア・エニックス）
- ・プレイステーション2 版ドラゴンクエストV 天空の花嫁公式ガイドブック下巻 知識編（スクウェア・エニックス）

雑魚敵のHP や店での品揃え等を参考にさせていただきました。

○攻略サイト

- ・ドラクエ5・極限攻略データベース <http://dq5.net/>（極限攻略研究会様）
- ボスの行動ルーティン等を参考にさせていただきました。

○プレイヤー

- ・右式さん

PS2DQ5RTAに興味を持つきっかけを与えてくださった方です。フラグ、大部分の戦略、チャートの書式などを参考にさせていただきました。

- ・くねおさん

この方のご協力により、RTAを早い段階で始めることができました。

- ・ガーネットさん
- ・まーくさん
- ・やまPさん

この方々との記録争いが、この戦略を構築し、実践し、洗練する原動力となりました。また、この戦略において重要な意見も頂きました。

直接的なものは以上ですが、この他にもここまで挙げた方に影響を与えて下さった方々、また今まで私が影響を受けた全ての方や文献がこの戦略を作り上げて下さったと思っています。この場を借りて御礼申し上げます。

文責：たらひろ

1. 幼年時代 {電源投入～ゴールドオーブ粉碎}

◎大まかな戦略の流れ

- ・アルカパで（ブーメラン）を購入する。
- ・親分ゴーストには「主Lv5、ビLv5or4」で挑む。
- ・雪の女王には「主Lv7、ボLv3」で挑む。

◎気をつけるべき部分

- ・所持金によって複雑にアルカパでの買い物が変わる。その為サンタローズに着いた時点で分岐表を見て、サンタローズの洞窟でのエンカウントの選び方等、今後の進み方を考えた方がよい。
- ・親分ゴースト戦では、1回のコマンドミスがすぐに全滅に繋がる。
- ・親分ゴースト戦後のアルカパでの買い物も、全滅や（皮の盾）の有無などにより分岐する。
- ・雪の女王戦後の妖精の村 or ラインハットでの買い物も、全滅や主の盾の有無、目的の展開等により分岐する。

◎電源投入～オープニング

- ◆：電源を投入する。
- ◆：《コントローラーに連射機能があれば》△、×ボタンの連射を設定する。
クレジット、OPなど [×連打]
- ◆：ぼうけんのしょをつくる>名前入力¹>ステレオ>BGM3>表示速度1 [←←←←] >いいえ
- ◆：イベントを進める。 [×連打]

◎船上～ビスタの港

- ◆：（守りの種）【タンス左】
 - ◆：（やくそう）【タンス右】
 - ◆：船長に話しかける [×連打] 【船長室】
 - ◇：（すごろく券）【上部甲板タル、一番上】
 - ◆：船員に話しかける [×連打] 【奥B2】
 - ◇：（やくそう）【B2タル、左上】
 - ◇：（すごろく券）【B2タル、左下】
- 船が港に着く。
- ◆：（やくそう）【甲板タル、左の上から三番目】²
 - ◆：パパスに話しかける [×連打] 【船室】
 - ◆：西北西を上を画面回転しながら、パパスのところへ行く。
 - ◆：パパスに話しかける [△連打]
- イベントを見る。 [△連打]
- ◆：北を上を画面回転しながらパパスのところに行く
 - ◆：パパスに話しかける [以降上固定で△連打] >はい>はい

船を降りる。

イベントを見る。

（不思議な地図）入手。

- ◆：（10G）【タル、真ん中】
- ◆：外に出る

◎フィールド～サンタローズ

- ◆：適当に歩く
スライム3匹が出現する。
- ◆：戦闘「スライム×3」

パパスに連れられて歩く。

エンカウントが2回起こる。

- ◆：戦闘「ランダムエンカウント」×2

※：ここで獲得したExpや主のステータスの伸びを確認しておく。
サンタローズに入る。

1 1文字がメッセージ送りの際に有利だと思われる。

2 タルを燭台に当てるようにして投げると早く壊れる。

イベントを見る [△連打]

◆：（皮の帽子）【自宅2階タンス】

◆：サンタローズの洞窟に入る

※：別にある買い物分岐表を見つつ、どの程度戦えばいいのかを考えながら進む。

Lv2とLv3の違いは雑魚処理をする上でかなり大きいのが、アルカパでLv3に到達していないとホイミを撃つ回数が減ってしまう事にも注意する。

◇：《（皮の盾）を取る前にエンカウントしたら》戦闘中に（皮の帽子）装備

◆：（皮の盾）【B1F左】

◆：さくせん>そうび [以下△連打] >主>ぶき>よろい>たて>かぶと

◆：（旅人の服）【B2F上】

◆：戦闘中に（旅人の服）装備

◆：岩をどかす

イベントを見る [△連打]

◆：（50G）【B1F右下】

◇：（薬草）【1F】³

◆：（手織りのケープ）【道タンス】

◇：（薬草）【武タンス】⁴

◆：（力の種）【自宅地下】

◆：（おなべのふた）【自宅1階タンス】

◆：（薬草）【自宅1階壺】

◆：サンチョに話しかける [△連打]

朝になる

◆：1階に降りる

イベントを見る [△連打]

アルカパに到着する。

◎アルカパ～親分ゴースト撃破

イベントを見る。 [△連打]

ピアンカが仲間になる。

◆：男の子に話しかける [×連打] 【ベビーパンサーの上】

◆：道>うりにきた>チェックしたもの

※：売却の際には、主、ビの道具の個数に気をつける。

基本的に主の持っている売却物は6個である。⁵⁶よって、購入する（薬草）の数が5個以下であれば主の売却物を道具屋で購入する（薬草）分だけ売却した後（薬草）を購入⁷し、6個以上ならば売却をせずにそのまま購入する。

また、（聖水）を購入する際には、主の持ち物を売らずに（薬草）を購入し、ビの持ち物を全て売った後に（聖水）を購入する。

かいにきた>チェックしたもの

3 アルカパ買い物分岐表を参照して判断する。取りに行く道中で敵を撃破しGが増えることも考慮する。

4 アルカパ買い物分岐表を参照して判断する。

5 ただし船上での回収任意の（薬草）、サンタローズの洞窟での（薬草）の回収、その他アイテムドロップ等で売却物の数が変わってくることに注意する。

6 （皮の盾）を温存する分岐ならば売却物は1個減る。

7 後取る（守りの種）（キメラの翼）をビに入れるため。

◆：パパスに話しかける [△連打] 【宿屋 1F】
イベントを見る。 [△連打]
夜になる。

◆：(守りの種) 【宿屋 3F タンス左】
◆：(キメラの翼) 【宿屋 3F タンス右】
◆：武>うりにきた>チェックしたもの
 かいにきた>ブーメラン
◆：アルカパを出す

◆：レヌール城に向かう
※：出現した敵はほぼ全て倒す。主：打撃、ビ：防御
◆：レヌール城に入る

◆：(キメラの翼) 【外観タル左】
◆：(薬草) 【外観タル右】
◆：レヌール城内部に入る 【裏の最上部】
◆：北を上にしたが階段に入る 【中にはいった最初のフロア】
イベントを見る。 [×連打]

ビが仲間から抜ける。

◆：墓を調べる 【外観左】

ビが仲間になる。

◆：《主の持ち物が11個未満ならば》並：ビ, 主

◆：王妃に話しかける 【本棚がある部屋の奥】

◆：(薬草) 【王妃の部屋タンス左】

◆：(手織りのケープ) 【王妃の部屋タンス右】

※：出現した敵の対処は臨機応変に行う。

目安として、「ナイトウィップス×3」がHPMAXでなんとか安全に倒せる敵の代表である。

◆：《まだ並び替えていなければ》並：ビ, 主 【戦闘中】

◆：そうび>手織りのケープ 【戦闘中】

◆：エリックに話しかける [△連打] >はい [×連打] 【外観】

◆：下への階段に向かう 【エリックに話しかけて戻ったフロア】

エリックに話しかけられる。 [△連打]

※：地下1階に行くのに、内部から行くか外部から行くかを考える。

地下1階は一般的に敵が強いので、HPMAXで行きたい。弱い敵なら倒せるくらいのHPが残っていれば、回復させずに内部を通して弱い敵とのエンカウトを狙う。

◆：(薬草) 【B1F 壺左】

◆：(たいまつ) 【B1F 壺右】⁸

◆：宿屋に泊まる 【1F】

◆：(30G) 【外観から行ける B1F 宝箱左】

◆：(力の種) 【外観から行ける B1F 宝箱右】

◆：真っ暗なフロアに向かう

◆：どうぐ>ビ>力の種 [以下△連打] >つかう>主
 [以下△連打] たいまつ>つかう

◆：北を上にしたが親分ゴーストの所へ向かう

◆：親分ゴーストに話しかける [以下△連打] >はい
イベントを見る。 [△連打]

◆：戦闘「おばけキャンドル×3」

8 ツボを持ったら動かずに割る。ツボを持っている時にエンカウトするとツボが消失するため。

略

- ◆：アルカパ買い物分岐表を参考にし、目標のレベルまで上げる【宿屋の周り】
- ◆：宿泊する

- ◆：真っ暗なフロアに向かう
- ◆：ビに（薬草）2個、残り全ての（薬草）を主に持たせる
- ◆：ビ>たいまつ [以下△連打] >つかう
- ◆：親分ゴーストに話しかける [△連打] 【外観ベランダ】
- ◆：戦闘「親分ゴースト」

略

イベントを見る。 [△連打]

（ゴールドオーブ）を取得する。

- ◆：どうぐ>主 or ビ>キメラの翼 [以下△連打] >つかう
- ◆：アルカパに入る

◎ボロンゴ IN～雪の女王撃破

イベントを見る。 [×連打]

ピアンカに話しかけられる。 [以下△連打] >はい>はい

ボロンゴが仲間になる

- ◆：防>かいにきた>《（皮の盾）が残っている場合》きのぼうし2個 [↓→△連打] >主>はい
《（皮の盾）が残っていない場合》うろこのたて [↓↓△連打] >主>はい
《（皮の盾）が残っていない場合》きのぼうし [↓△連打↑] >袋

- ◆：道>かいにきた>やくそう9個>主
キメラのつばさ 3or4個⁹ [↓↓→→△連打↑] >袋

- ◆：パパスに話しかける>はい [△連打]

イベントを見る。 [以下△連打] アルカパを出す。

- ◆：戦闘「マッドプラント×2+くびながイタチ×3」

サンタローズに入る。

イベントを見る。 [△連打] 朝になる。

- ◆：ベラに話しかける [×連打] 【酒場】

- ◆：ベラに話しかける [△連打] 【自宅地下】

妖精の村に入る。

イベントを見る。 [△連打] >はい [以下×連打]

ベラが仲間になる

- ◆：どうぐ>《（うろこの盾）を買っていないければ》主>きのぼうし>わたくし>ボロンゴ>はい
《（うろこの盾）を買っていないければ》袋>ておりのケープ>わたくし>ボロンゴ>はい
《（うろこの盾）を買っていないければ》キメラのつばさ [以下△連打] >つかう
《（うろこの盾）を買っていれば》袋>ておりのケープ>わたくし>ボロンゴ>はい
《（うろこの盾）を買っていれば》キメラのつばさ [以下△連打] >つかう

- ◆：ドワーフの洞窟へ向かう

9 100G以上所持していれば4つ購入する。

- ◆：並：ベ, ボ, 主【戦闘中】
- ◆：ドワーフの洞窟に入る
- ※：（石の牙）を買うまではすべての敵から逃げる。

- ◆：（100G）【ドワーフの洞窟 1F 宝箱】
- ◆：（25G）【1F 宝箱】
- ◆：（素早さの種）【B2F 宝箱】
- ◆：（カギの技法）【B3F 宝箱】
- ◆：（120G）【B3F 宝箱】
- ※：《（ブロンズナイフ）、その他換金物をドロップしていれば》自殺ルーラも狙いながら脱出する
- ◆：洞窟を出る

- ◆：どうぐ>袋>キメラのつばさ [以下△連打] >つかう
- ◆：妖精の村に入る

- ◆：防>《自殺ルーラしていれば》うりにきた>主 or 袋>ブロンズナイフその他
 《自殺ルーラしていれば》《必要があれば》ボ>すばやさのたね
 《自殺ルーラしていれば》かいにきた [以下△連打] >いしのきば>ボ>はい
 《自殺ルーラしていれば》 やくそう n 個>袋
 《自殺ルーラしていなければ》かいにきた [以下△連打] >いしのきば>ボ>はい
 《自殺ルーラしていなければ》 やくそう n 個>袋
- ◆：どうぐ>袋 [以下△連打] >キメラのつばさ>つかう

- ◆：氷の館に向かう
- ※：主 lv7、ボ Lv3 になるように敵を倒しながら進む。
 主の経験値条件は最もきつい場合 89¹⁰、ボの条件は 64 である。
- ◆：（薬草）を使う際に主人公のアイテム欄を 11 個目まで薬草で埋めておく¹¹
- ◆：氷の館に入る

- ※：氷の館では強い敵が多い。場合によっては主の個人逃げも上手く使っていく。
- ◆：回復する【ザイル前】
- ◆：ザイルに話しかける【外観 2 階】
- ◆：戦闘「ザイル」
- 略

- ◆：戦闘「雪の女王」
- 略

- ◆：（ブーメラン）【外観 2 階宝箱左】
- ◆：（妖精のホルン）【外観 2 階宝箱右】
- ◆：氷の館を出る

- ◆：どうぐ>袋>つかう>キメラのつばさ [以下△連打] >つかう
- ※：ここで所持 G を把握しておく。ここまで全滅がなかったら（青銅の鎧）代をどうやって捻出するかを考え、売る物をチェックしておく。
- ◆：妖精の村に入る

10 ただし親分ゴースト戦までにぴったり Lv5 になったということは少ないので、実際はこれよりも低くなることが多い。また、ここでの Exp89 とは、強制戦闘を除いた戦闘で稼ぐべき値のことである。

11 ザイルがドロップする（魔法の聖水）を主人公に入れるため。

◎ゴールドオーブ粉碎まで

- ◆：《今までで全滅していたら》防>うりにきた>主>ブーメラン非E
《今までで全滅していたら》 かいにきた>うるこのよろい [↓↓↓△連打] >主>はい
- ◆：(命の木の実)【中央小島少し右上】
- ◆：ポワンに話しかける [×連打] 【外観2階】
サンタローズに入る。

- ◆：家を出る
サンチョに話しかけられる。 [×連打]
もう一度サンチョに話しかけられる。 [以下×連打] >いいえ
- ◆：パパスに話しかける [△連打] 【教会】
- ◆：パパスに話しかける [△連打] 【入口】
イベントを見る。 [△連打]
ラインハットに入る。

- イベントを見る。 [△連打]
- ◆：ヘンリーに話しかける [△連打] >はい [×連打] 【2階右、壁越しに話しかける¹²】
- ◆：王妃に話しかける [×連打] 【2階左、王妃の部屋】
- ◆：兵士に話しかける [×連打] 【2階手前のフロアの右】
- ◇：(不思議な木の実)【教会の近くタンス左】
- ◆：王様に話しかける [×連打] 【3階】
- ◆：ヘンリーの部屋に向かう
パパスに話しかけられる。 [×連打]
- ◆：ヘンリーに話しかける [△連打] >はい [×連打] 【ヘンリーの部屋】
- ◆：宝箱を調べる [×連打] 【ヘンリーの部屋を通過して小部屋】
- ◆：イスを調べる [△連打] 【ヘンリーの部屋】
- ◆：現れた階段で下に降りる
イベントを見る。 [△連打]
- ◆：パパスのところへ行く
パパスに話しかけられる。 [△連打]
- ◆：《(鱗の鎧)を買っていないければ》防>うりにきた>チェックした物売る
《(鱗の鎧)を買っていないければ》 かいにきた>せいどうのよろい [↓△連打] >主>はい
- ◆：ラインハットを出る

- ◆：古代の遺跡に向かう
- ◆：並：ボ, 主
- ※：パパスと合流するまでは全逃げで進む。ただし笑い袋1匹のエンカウントを除く。
主のMPを2、できれば4残しておく。¹³
- ◆：古代の遺跡に入る

- ◆：(力の種)【一番広いフロアの右下】
- ◆：どうぐ>ボ>ちからのたね>つかう [O↓O] >主
- ◆：パパスの所へ行く
パパスと合流する
- ◆：ヘンリーのところへ行く
- ※：以降は個人逃げも使いつつ、結果は関係なく最も早く敵を対処できるように進む。

12

13 ゲマ戦での自殺を円滑にするため。炎一発で落とされるHP40まではバギ反射で削りたい。

- ◆：最深部に入る
- イベントを見る。[×連打]
- ヘンリーが仲間になる。
- ◆：入口に向かう
- ◆：（エルフの飲み薬）【水路の上の宝箱】
- ◆：（まものエサ）【水路の左下の宝箱】
- ◇：（180G）【一番広いフロアの中央上】
- ◆：ゲマの所に行く
- ◆：戦闘「ゲマ」

イベントを見る。[△連打]

2. 青年時代前半の前半 {大神殿～ニセたいこう撃破}

◎大まかな戦略の流れ

- ・絶対に仲間にするのはアプール・ピエール。その他スラりん、ドラきち、マッシュ、ニトロ等四人目も積極的に狙っていく。
- ・四人目の有無により、今後の進行が大きく異なる。
- ・最低でもニセたいこう直前でアプールLv7までは上げる。

◎気をつけるべき部分

- ・青年時代以降、タルやツボの中のアイテムを取る際には「しらべる」コマンドを使う。
- ・アプールを仲間にするアルカパに着くまでに全滅しないように気をつける。
- ・四人目が仲間になった場合、その種類によって装備などが異なってくることに気をつける。

◎四人目紹介（四人目の種類とその特徴について）

四人目の候補を挙げる。

- ・スラりん（スライム）：仲間になる確率1/2。Lv8で賢さが20に達する。（ブーメラン）装備可。スクルト・ニフラム習得。初期HPが低いため、仲間にしたもののサンタローズの洞窟で経験値をほとんどもしくは全く稼げずに死んでしまった場合は四人目として扱わない。
- ・ドラきち（ドラキー）：確率1/4。Lv10程度で賢さが20に達する。（チェーンクロス）装備可。ラリホー・マヌーサ習得。スラりんと同様、経験値を稼げず死んでしまった場合は四人目として扱わない。
- ・マッシュ（おばけキノコ）：確率1/16。Lv7前後で賢さが20に達する。（チェーンクロス）（鉄の胸当て）装備可。甘い息・眠り攻撃習得。最も欲しいキャラである。
- ・ニトロ（ばくだんベビー）：確率1/16。Lv7前後で賢さが20に達する。（チェーンクロス）（鉄の胸当て）装備可。マッシュには劣るが、それでも強い。
- ・クックル（クックルー）：確率1/16。Lv1で賢さが20を超える。（鉄の胸当て）装備可。ルカナン・マヌーサ習得。攻撃面では役に立たないが、賢さと素早さが高いことから、逃げ要因として使用できる。
- ・ガンドフ（ビックアイ）：確率1/16。Lv2で賢さが20を超える。（チェーンクロス）装備可。ベホイミ習得。

◎大神殿～トム殴打

- ◆：ヘンリーに話しかける [×連打] 【外観右下】
- ◆：マップを1度切り替え、再度外観に戻る【外観左の階段】

室内に入る。

- ◆：部屋の中の人全てと話す
イベントを見る。

扉が開く。

- ◆：地下の広間へ行く。
イベントを見る。 [△連打]
- ◆：ヘンリーに話しかける [×連打]
- ◆：ムチ男に話しかける【右】
- ◆：戦闘「ムチ男×2」

略

牢屋に入る。

- ◆：ヘンリーに話しかけられる。
- ◆：ヘンリーに2回話しかける [△連打]
- ◆：ヨシュアに話しかける [△連打] >はい [×連打]
- ◆：タルの中に入る
イベントを見る。 [△連打]

修道院に入る。

- ◆：部屋を出る
- ◆：ヘンリーに話しかけられる。 [△連打]
- ◆：マリアに話しかける [×連打]
- ◆：ヘンリーに話しかける [△連打] 【外観入口】
- ◆：修道院を出る

- ◆：オラクルベリーに向かう
- ※：雑魚戦は笑い袋を除いて全て逃げる

- ◆：（銀の髪飾り）【カジノ内左上のタンス上】
- ◆：（絹のローブ）【タンス下】
- ◆：《（キメラのつばさ）が2個以上ある時》

《（旅人の服）が残っていれば》 どうぐ>ふくろ>たびびとのふく>わたす>ヘンリー>はい

《（木の帽子）が残っていれば》（どうぐ>ふくろ>）きのぼうし>わたす>ヘンリー>はい
>キメラのつばさ [以下△連打] >つかう

- ◆：防>うりにきた [以下△連打] >主>ぎんのかみかざり>はい [以下△連打]
きぬのローブ>はい

《1830Gに足りていなかったら》へ>ブロンズナイフ>はい

《1830Gに足りていなかったら》袋>まものエサ>はい

《1830Gに足りていなかったら》まほうのせいすい>はい

《1830Gに足りていなかったら》すばやさのたね>はい¹⁴

かいにきた>チェーンクロス [↑↑△↓↓△連打] >へ>はい

- ◆：《所持金が630Gに足りていなかったら》（まものエサ）【モンスターじいさん】
モンスターじいさんに話しかける [△連打] >はい>

14 ここには書いていないが、（ドレイのふく）2個と（すごろく券）も有効に活用する。不足Gが25G以下ならばこれら売って（チェーンクロス）を買うことができる。

はい [×連打]

◆：防>《630Gに足りていなかったら》うりにきた>主>まものエサ>はい
かいにきた>スライムのふく [↑△↑△連打]>袋

◆：裏から出る

◆：海岸足踏み¹⁵で夜にする

◆：オラクルベリーに入る

◆：《まだモンスターじいさんに会っていなかったら》(まものエサ)【モンスターじいさん】
モンスターじいさんに話しかける [△連打]

>はい>はい [×連打]

◆：オラクルや店主に話しかける [△連打] >はい [×連打] 【左上の民家内】

馬車が手に入る。

◆：《(旅人の服)が残っていれば》どうぐ>ふくろ>たびびとのふく>わたす>ヘンリー>はい
《(木の帽子)が残っていれば》(どうぐ>ふくろ>)きのぼうし>わたす>ヘンリー>はい
(どうぐ>ふくろ>)キメラのつばさ [△連打] >つかう

◆：アルカパに向かう

※：全滅しないことが第一。次に敵をできるだけ倒してGを入手することを考える。四人目を狙うことも大事。

◆：アルカパに入る¹⁶

◆：アルカパを出る

◆：アルカパ西の山で戦闘する¹⁷

◆：アプールの仲間にする¹⁹

◆：どうぐ>ふくろ>スライムのふく>わたす>アプール>はい
いしのキバ>わたす>アプール>はい

◆：アルカパに入る

※：400G強を目標して売却する。

◆：武>《目標の金額に足りていなかったら》うりにきた>へ>ブロンズナイフ>はい
《目標の金額に足りていなかったら》袋>まものエサ>はい
《目標の金額に足りていなかったら》まほうのせいすい>はい
《目標の金額に足りていなかったら》すばやさのたね>はい
かいにきた>キメラのつばさ7個 [↓↓↓←←←△連打]>主
やくそう9個 [↑↑↑←○↓○]>へ
やくそうn個²⁰>ふくろ

◆：宿泊する【北の宿屋】

イベントを見る。

◆：どうぐ>主>まものエサ>わたす>主

15 海岸に向かって歩くと、エンカウントを起こさずに夜にすることができる。

16 全滅した際にアルカパからのスタートにするため。

17 アプールの仲間にするため。

18 街に戻って回復を入れつつ戦う。主が死んだ状態で街に入るとMPが回復すること・へが死んだ状態で宿に泊まると復活すること等を頭に入れておく。場合によっては、先に買い物を済ましてしまっても良い。

19 エビルアップルが他の仲間になるモンスターと同時に出現した場合、最後にエビルアップルを倒すこと。後に倒したモンスターについてしか仲間になるかどうかの判定がされないため。

20 買えるだけ薬草を購入する。ただしこの後に宿泊する場合は人数×3Gを消費することに注意する。

キメラのつばさ>つかう

- ◆：サンタローズに向かう。
- ◆：並：ア, 主, へ²¹【戦闘中】
- ◆：《サンタローズまでにエンカウントしなかったら》並：ア, 主, へ
- ◆：サンタローズに入る

- ◆：（賢さの種）【洞窟前タル】
- ◆：洞窟に入る

- ◆：最深部に向かう
- ※：ガメゴンからは基本的に逃げ、その他の敵とは戦う。ニセたいこう前でアプールのLvが最低でも7になっているように。
- ※：最深部まで回復は袋の（薬草）で行う。
- ◆：（850G）【B2F 右上】
- ◆：（鉄の胸当て）【B3F 右上宝箱右】
- ◆：（素早さの種）【B3F 右上宝箱左】
- ◆：どうぐ>ア>てつのむねあて>わたす>ヘンリー>はい
- ◆：（闇のランプ）【B3F 左宝箱】
- ◆：並：主, ア, へ【B4F 二回目くらいの戦闘中】
- ◇：（皮の腰巻き）【B5F タンス】
- ◆：（力の種）【ツボ】
- ◆：（天空の剣）
- ◆：どうぐ>主>ちからのたね [以下△連打] >つかう>主
- ◆：洞窟の入口へ向かう
- ※：回復は主のホイミ・ベホイミで行う。ただしバギを数回使える程度のMPは残しておく。²²
- ◆：洞窟を出る

- ◆：どうぐ [以下△連打] >主>キメラのつばさ>つかう

- ◆：関所に向かう
- ◆：関所に入る

- ◆：トムに話しかける [△連打]
- ◆：関所を通過して出る

◎ラインハット～ニセたいこう撃破

- ◆：ラインハットに向かう
- ◆：ラインハットに入る

- ◆：《四人目がいない、またはピが仲間になっている》
武>《2000G以下ならば》うりにきた>へ>てつのむねあて
《2000G以上ならば》かいにきた>はがねのつるぎ「↓↓↓」>主, へ, ピの誰か²³>はい
- ◆：ラインハット地下道に入る
- ◆：並：主, ア, 四, へ

21 四人目がいる場合は加える。順番は四人目の種類による。

22 メタルスライムとガメゴンが同時に出てきた時に、スムーズに戦闘を進めるため。

23 ピが仲間になっている場合はピに渡す。ピがおらず四人目がスラリンなら主、それ以外ならへに渡して武器をやりくりする。

- ◆：（鋼の牙）【B1F 宝箱左】
- ◆：どうぐ>主>はがねのキバ>わたす>ア>はい
《スラりんがいなければ》ふくろ>ビアンカのリボン>わたす>主
- ◆：《ピエールが仲間になったら》並：ア, 主, 四 or ピ, ヘ
- ※：ピエールをするために、画面切り替え直前でわざと戦闘を起こすことも考える。
- ◆：地下道を出る

- ◆：《ヘンリーが死んでいれば》ヘンリーを復活させる【1F 教会】
 - ◆：《幼年時代で取っていなければ》（不思議な木の実）【タンス左】
- ◆：デールに話しかける【3F】
- ◆：《ピエールが仲間になっていなければ》どうぐ [以下△連打] >主>キメラのつばさ>つかう
 - ◆：ピエールを仲間にする【ラインハット北の山】
 - ◆：ラインハットに入る
 - ◆：《夜だった場合》宿泊する
 - ◆：武>かいにきた>はがねのつぎ [↓↓↓] >ピ>はい
 - ◆：（命の木の実）【2F 宝箱右】
 - ◆：（1200G）【2F 宝箱中央】
 - ◆：（鉄の鎧）【2F 宝箱左】
- ◆：《ピエールが仲間になっていれば》（命の木の実）【2F 宝箱右】
 - ◆：（1200G）【2F 宝箱中央】
 - ◆：（鉄の鎧）【2F 宝箱左】
 - ◆：武>かいにきた>はがねのつぎ [↓↓↓] >ピ>はい
- ◆：どうぐ>主>てつのよろい>ピ>はい
- ◆：旅の扉に入る【1F 奥から行ける扉の先】

- ◆：修道院に向かう
- ◆：修道院に入る

- ◆：マリアに話しかける [△連打] >はい
マリアが仲間になる
- ◆：《MP が減っていれば》宿泊する
 - ◆：どうぐ [以下△連打] >主>キメラのつばさ>つかう
- ◆：《MP が減っていなければ》どうぐ>ア>やみのランプ>つかう
 - ◆：外に出る

- ◆：神の塔に向かう
- ◆：《四人目がいれば》並：ア, 四, 主, ピ【戦闘中】
《四人目がいなければ》並：ア, 主, ヘ, ピ【戦闘中】
- ◆：神の塔に入る

- ◆：最上階に向かう
- ◆：《四人目がおらず、経験値を稼ぐ必要があれば》（650G）【2F 右下】
- ◆：《四人目がいる、または経験値を稼ぐ必要があれば》（うろこの盾）【3F 上宝箱左】
 - ◆：（不思議な木の実）【3F 上宝箱右】
 - ◆：どうぐ>ア>うろこのたて>主>はい
- ◆：（ラーの鏡）【最上部】
- ◆：神の塔を出る

- ◆：《ヘンリーが外に出ていなければ》並：ア, 主, ピ, ヘ
- ◆：旅の扉に入る
- ◆：回復する【4F 左の王妃前】

- ◆：どうぐ>ア>ラーのかがみ>つかう【4F 左の王妃前】
- ◆：戦闘「ニセたいこう」