

DQ1RTA 並走・一発勝負用 先岩山 Lv18 チャート

オリジナル執筆者 : Maru

<http://com.nicovideo.jp/community/co1180473>

tips・メモ追加 : bwscar221

<https://twitch.tv/bwscar221>

2021/5/5 更新

[1.はじめに](#)

[2.ラダトーム～岩山の洞窟](#)

[3.リムルダール～ゴーレム撃破](#)

[4.ドラゴンループ～悪魔の騎士撃破](#)

[5.メルキド強エンカ経験値稼ぎ～THE END](#)

1.はじめに

本チャートはDQ1RTAの並走・一発勝負用のチャートです。
主な特徴として

- ・先岩山。
- ・主要武器：鋼の剣。
- ・岩山の洞窟～ガライの墓までの徹底的な回復ラインの維持と経験値管理
⇒ガライの墓でのLv7待ちの防止。

が挙げられます。
事故無し 1:33～1:37 くらいのタイム目標です。

目標ラップタイム	
ガライの町イン	6:30
岩山デスル	14:00
リムルダールイン	17:30
ガライの墓デスル	27:00
ゴーレム撃破	33:30
悪魔の騎士撃破	58:30
竜王城イン	1:22:00
THE END	1:35:00

参考：執筆者が3回通したタイム						
計測区間	1回目		2回目		3回目	
ガライの町イン	6:25	メイジドラキー カ3	6:42	おおさそり カ2	6:39	メイジドラキー カ2
岩山デスル	14:18	首飾り12ツモ カ2	13:48	首飾り10ツモ カ3	15:14	首飾り51ツモ カ3
リムルダールイン	17:51		17:45		18:54	
ガライの墓デスル	27:23		26:17		28:43	
ゴーレム撃破	33:00	会心1	38:50	ゴーレム道中2乙	34:30	会心1
悪魔の騎士撃破	58:27		1:03:54		59:47	
竜王城イン	1:22:14		1:26:35		1:22:33	
THE END	1:34:49	ダース1 ベホイミ0	1:38:50	ダース0 ベホイミ0	1:35:51	ダース0 会心1、ベホイミ2

次にDQ1RTAを始めるにあたって知っておきたいことを書いておく。

1. 種・木の実について

DQ1 では種・木の実の上昇値の違いがタイムや安定度に大きく出る作品である。

特に重要なのが『力の種』であり、本チャートでは2つ合計で4以上の吟味を推奨する。

力の種	<ul style="list-style-type: none">・回収場所：マイラ、岩山の洞窟 B2F・リムルダール周辺でのギラ+殴りの安定化。・ゴーレム・ドラゴンなどのボス戦の加速。・メルキド強エンカでの経験値稼ぎ時の打撃二発撃破の確率確保。 本チャートでは合計で4以上の吟味を推奨する。
素早さの種	<ul style="list-style-type: none">・回収場所：ラダトーム城・ドラゴン5戦目以降の先行率確保による安定化。・ガライの墓、メルキド強エンカなどの先行確率確保。・竜王2戦では先行率の上昇により安定度は落ちる。 本チャートではメリットのほうを重要視し、回収・使用する。
守りの種	<ul style="list-style-type: none">・回収場所：リムルダール、メルキド・上昇値は4固定、全使用。
命の木の実	<ul style="list-style-type: none">・回収場所：リムルダール、ラダトーム城、ガライの墓・ゴーレム道中の影の騎士の打撃2耐えのラインに大きくかかわってくる。 吟味はしない。
不思議な木の実	<ul style="list-style-type: none">・回収場所：岩山の洞窟 B2F、ラダトーム城、メルキド・合計10以上でLv17時MP96(=ベホイミ12回)・合計12以上でLv17時MP98(=+レミーラ)→買い物カットの選択肢。

2. 偶奇フレーム調整によるメタル狩りについて

SFC版DQ1・2のメタルへのダメージ判定はフレームという時間の単位(1F=1/60s)が偶数か奇数かで決められている。

コントローラーのAボタン固定による攻撃間のフレーム数を固定することにより、2ターン目以降の打撃で必ず1ダメージ与えられるようになる。

手順は以下の通り。

1.初ターン攻撃を選択する。なお、こちらの攻撃が始まるまではX連射を使ってよい。

2.こちらの攻撃エフェクトが始まる時からAボタンを押しっぱなしにする。

初ターンのダメージ判定によって以下のように分岐する。

ダメージを与えられた場合：武器のエフェクトが終わり、敵が点滅している間にAボタンを一瞬離す。

ダメージを与えられなかった場合：Aボタンを押しっぱなし

3.以降、1ダメージが必ず入るはずなので、同様に点滅している間にAボタンを一瞬離す。

3. 半歩テクニックによるエンカウント減少について

フィールドやダンジョンなどのエンカウント判定があるところで、陸地や壁の角などに上下から当たった場合、左右にずれた半歩分はエンカウント判定がなく、エンカウント係数も増加しない。

基本的にエンカウントカットしたいところはこのテクニックを最大限に活用すること。

2. ラダトーム～岩山の洞窟

【ラダトーム】

- ・ 名前：ぼぼ(力・HP 型) 表示速度 8 連射は X と B に設定。
- ・ 王様との会話後、下の 3 つの宝箱からアイテムを回収（下回りから取る）。
1F に降り、薬草を回収してラダトームの町へ。

- ・ 回収：120G(ラダトーム城 2F 左の宝箱)
たいまつ(ラダトーム城 2F 真ん中の宝箱)
まほうのカギ(ラダトーム城 2F 右の宝箱)
薬草(ラダトーム城 1 F 真ん中付近の左側のツボ)

- ・ 武器防具屋で買い物
- ・ 購入：こんぼう(60G 装備しない)

- ・ 回収：キメラのつばさ(ラダトーム町 宿屋ダンス)

- ・ 道具屋で買い物
- ・ 購入：薬草×2(20G)
たいまつ×2(16G)
りゅうのうろこ(20G)

- ・ 棍棒と竜の鱗を装備し、フィールドへ。

右から外に出る。

- ・ 左上のゴーストエンカギリギリのラインで経験値を 6 まで稼ぐ。
- ・ 6 まで稼げたら、ラダトームからすぐ上の岩山の真上付近のゴーストエンカ手前でレベル 2 まで上げる。ゴーストのエンカ域のラインは以下の通り。



- ・ LV2 まで上がったらず毒沼を回避し上の橋からマイラへ向かう。
HP が残っているうちは山や森を歩きエンカを増やして経験値を稼ぐ。
HP が少ないうちは平地を歩きマイラエンカ手前まで向かう。
ゴーストは落とされる可能性があるので、HP がよっぽど高くない限りは逃げてよい。
(レベル 2 でのゴーストへの与ダメ・被ダメは共に 2~4、ゴーストの HP は 6~7 なので
2~3 ターンかかり、最大で 12 ダメージもらう可能性がある。)
- ・ 沼地の洞窟付近の橋を渡ったあたりで薬草を使用して HP を満タンにし、マイラへ向かう。
なるべくここで初めて薬草を使いたいが、やむを得ない場合はその前で回復してもよい。
- ・ マイラエンカのメイジドラキーかおおさそりをたいまつ 3 個使って倒す。
(マイラエンカのたいまつ使用時は 1 個目は左 1 回で使える)
メイジドラキー：初ターンでギラされた場合は 2 ターン目に回復。
以降、HP が危ない場合は回復すること。
おおさそり：HP 満タン状態からであれば薬草を消費せず勝てる。
魔法使い、ゴーストは逃げてよい。

【マイラ】

- ・ **回収：ようせいのふえ(マイラ 温泉下の茂み)**
布の服(マイラ 温泉の一番右のタンス)
力の種(マイラ 温泉右から 3 番目のタンス)
- ・ 布の服を装備。
- ・ 力の種を使用し、街の中の毒沼でデスル後でラダトームから徒歩でガライへ向かう。
たいまつを購入費を減らすためキメラのつばさを残す。
- ・ ガライ周辺でレベル 4 まで経験値を稼ぐ。(ゴーストエンカするギリの岩山で稼ぐ)
レベル 4 になったら南の橋を渡ってギラで 2 エンカ (ゴースト以外) 狩る。
それをやりつつ薬草消費数によってお金を確認し、ガライの町へ。
(薬草 10G×4~6 + たいまつ 8G×5 + 宿泊費 6G = 86~106G)

○安定化のための tips: マイラデスルチャート

- ・ マイラで手に入れた力の種を先に吟味し、同時に MP を 4 回復することで
ギラ 2 発分を確保し狩りの回数を 2 回分増やすことが出来るチャートである。
ガライでの資金不足によるロスが無くなるほか、
序盤で余計に狩っている分 Lv7 あたりまでの経験値稼ぎの安定性がやや増すが、
余剰な狩り・種吟味を厳しい条件で先行しているなどの理由でタイムとしては遅れる

(以下手順)

- ・ マイラ入りするときに確実に Lv3 にしておき、マイラで力の種を取得後毒沼で死ぬ。
- ・ 城に戻ったらセーブ

・セーブ後力の種を吟味。3 が出るまで粘る 出ない場合はリセット

・ガライ南の橋そばで Lv4 まで上げた後に橋付近の強エンカゾーンへ突入、
まほうつかい・メイジドラキー・おおさそりを相手にギラ 2 発を使って経験値を稼ぐ

※マイラデスルを使うときは経験値 19 以上にしてから強エンカを狩りに行くこと。

(19 ならゴーストでも Lv3 が入る)

あるいは強エンカを狩って Lv3 入らないときは弱エンカで Lv3 入れてからマイラに入る。

※マイラデスルでは 1 個目の力の種を必ず 3 にするので、

岩山の洞窟で手に入れた力の種は 2 以上なら吟味完了としてよい

【ガライ】

宿泊⇒買い物順。

・宿泊

・道具屋で買い物

・購入：薬草持てるまで(10G×4～6)

たいまつ×5(40G) ※キメラを残している場合は 4 個でよい。

・南の岩山の洞窟へ向かう。

【岩山の洞窟】

・岩山道中・内部は出来る限り半歩テクを使用しエンカを減らすことを心がける。

岩山は絶対に落ちたくない場所だが、ここでの薬草消費数はなるべく抑えたいので

以下のモンスターデータを元に乱数幅をしっかり把握しておき、後攻薬草などを駆使すること。

・なおここからの経験値戦略がガライ墓内での Lv7 到達がスムーズにいくかどうかのカギである。
主な戦略として

・岩山道中・B 1 F のメイジドラキー、おおさそり、メーダをギラ一発(+殴り)で
MP が尽きるまで倒す。

・なるべく早く Lv5 にする。(大体 MP 消費 6～8 くらいでレベルアップ)

Lv5 になった後は B1F の残りエンカ数を見計い、メーダから逃げたりしておおさそりを狙う。

・魔法使いは殴りで倒す。(力 1 の場合は Lv5 から)

力 2 以上 Lv 5 の場合、魔法使いは打撃確定二発である。

・B2F に入った時に MP がまだ残っている場合は、鉄の盾回収・装備後にドロル、ドラキーマ、
まどうしなどを狩る。

・B1F の回復ラインは **HP14** 程度(メーダの打撃最大乱数 2 耐え)

ただし、魔法使いの初ターン時の行動や打撃の乱数、メーダへのギラの乱数などによって
危険な場合は後攻薬草を使うこと。

・B2F の回復ラインは **HP25** 程度(ギラ 2 発耐え> がいこつの打撃最大乱数 2 耐え)

なるべくこのラインを維持したいが薬草も節約したいので戦闘中の後攻薬草を活用すること。

状況によっては HP23 程度なら薬草を使わずに粘れる。

モンスターデータ(岩山の洞窟道中～岩山の洞窟 B2F))				
名前	HP	与ダメージ	被ダメージ	備考
ゴースト	6～7	4～6(力 1) 5～7(力 2,3)	1～3	殴り
まほうつかい	9～12	3～5(力 1) 4～6(力 2,3)	0～1	敵行動にギラあり(6～12) 力 2 以上であれば Lv4 から殴りで倒す。 力 1 の場合は Lv4 では逃げ、Lv5 から殴り。
メイジドラキー	12～15		2～4	ギラ
おおさそり	12～15		4～6	ギラ 一番美味しいので一番狩りたい敵。
メーダ	17～22	2～4(力 1,2) 3～5(力 3)	5～7	ギラ+殴り 1～2 発 Lv5 先行率 56%
がいこつ	24～30		9～11 6～8(鉄の盾)	逃げ 危ない場合は後攻薬草
まどうし	22～28	2～4(力 1) 3～5(力 2,3)	8～10 5～7(鉄の盾)	敵行動にギラあり。 MP が残っている場合、倒せれば経験値が美味しい (経験値 28)が、ラリホーで返り討ちあり。
メトロゴースト	18～23		4～6 1～3(鉄の盾)	敵行動にギラあり
ドロル	28～35	7～9(力 1,2) 8～10(力 3)	7～9 4～6(鉄の盾)	
ドラキーマ	16～20		6～8 3～5(鉄の盾)	敵行動にギラ、ホイミあり。 狩ろうとした場合、ホイミされたら諦める。

- ・ B1F から死の首飾りまではたいまつを使わず、心眼で進む。
B1F ではアイテムは回収せず、左上の階段から B2F へ。

・ 回収 : 約 650 G(岩山の洞窟 B2F 宝箱)

しのくびかざり(岩山の洞窟 B2F 宝箱)

※1/16 で出現 たいまつの場合は入手せず再度宝箱をあけることを繰り返す。

記録狙いでないなら事故ってこんぼうを捨ててしまっても続行可。

デスル後買い直せば良い

- ・ 死の首飾り回収後、たいまつを使用

・ 回収 : てつのたて(岩山の洞窟 B2F 宝箱) 即装備

ちからのたね(岩山の洞窟 B2F 宝箱)

ふしぎなきのみ(岩山の洞窟 B2F 宝箱)

- ・ デスルーラ

3 リムルダール～ゴーレム撃破

【ラダトーム】

- ・デスル後セーブする。
Lv6 までの残り経験値の目標は 80 以下程度。
力の種を吟味する場合は合計 5 以上になるように吟味。
キメラでフィールドに出た後沼地の洞窟を経由し、リムルダールへ。
- ・下ルートで沼地の洞窟へアプローチする
- ・沼地の洞窟は心眼で進む。
- ・ここの経験値稼ぎも非常に重要な部分であるので意識すること。
主な戦略として
 - ・沼地の洞窟周辺の**メイジドラキーは打撃二発**で倒す。
沼地の洞窟を抜けリムルエンカに入る際に初めて回復をするようになれば、
ギラを食らっても何ら問題ない。
 - ・リムルダールエンカに入る際に初めて回復するように心がける。
ただし沼地の洞窟を抜けた直後のエンカ域でがいこつをエンカした場合は後攻薬草を使うこと。
 - ・リムルダールエンカ域に入ってからには戦闘終了後かならず回復をするようにする。
一回くらいはホイミを打つようになると思うので、残り HP によってホイミと薬草を使い分ける。
 - ・リムルエンカの狩り方は以下の通り。
 - ・がいこつ、まどうし：ギラ+殴り
 - ・リカント：ギラ 2 発 倒しきれなかったら祈りながら逃げる
 - ・てつのさそり：ギラ(+たいまつ)
防御された場合はギラ 2 発(+たいまつ)
- ※リカント戦を想定して MP4 は絶対にキープすること。キープ不能になったら街に入る。
- ・MP が尽きたらリムルダールへ入る。
目標は Lv6+リムルエンカ 2 体。
余裕があれば薬草を 1 個以上残しておく、購入時間や道具欄の面で楽になる。
※リカントの最大被ダメは 15

乙って金が足りなくなったらとりあえずリムルダールで数回狩ってカギを買い足す。

(リムルカギ 3 個 48G・ラダトームカギ 6 個 124G・キメラ 2 個 48G・やくそう 5 個 50G・
はがねのつるぎ 1500G (・たいまつ 1 個 8G) - しのくびかざり 1200G)

計 578G 必要

LV6 になった後に乙った場合、先に 324G 稼いで一泊+はがねのつるぎを買いと安定出来る

※くさりかたびらの分はラダトームで取れるから考えなくてよい

【リムルダール】

- ・町の外周を回り、カギ屋へいく。

たいまつが2個残っている場合は1個捨てておくこと。

・回収：約120G(リムルダール カギ屋左のツボ。よほど金が無いときだけ取る)
まもりのたね(リムルダール カギ屋右のツボ)

・購入：まほうのカギ6個(96G)
(薬草を使いきっているならまほうのカギ3個(48G))

・再度町に入り直す。

・武器防具屋で買い物。

売却：しのくびかざり(1200G)

購入：はがねのつるぎ(1500G 装備しない)

・道具屋で買い物

購入：キメラのつばさ×2(48G)

やくそう(所持数と合わせて合計5個)

たいまつ(1個も持っていない場合)

・回収：いのちのきのみ(リムルダール 宿屋宝箱)

※入手時に棍棒と入れ替える

・布の服(+棍棒)を捨て、命の木の実と守りの種を使用。

・使用：キメラのつばさ

・ラダトーム城へ

【ラダトームの城】

・回収：ふしぎなきのみ(ラダトーム城宝物庫 一番下の宝箱)
約350G(ラダトーム城 下から二番目の宝箱)
すばやさのたね(ラダトーム城 下から三番目の宝箱)
まほうのカギ(ラダトーム城 一番上の宝箱)

・不思議な木の実と素早さの種を即使用。

・購入：まほうのカギ×1
(リムルで3つ買ったならまほうのカギ×6)

・回収：いのちのきのみ(ラダトーム城)B1F 右のタンス)
たいようのいし(ラダトーム城 B1F 宝箱)

・徒歩でフィールドへ出て、ガライへ。

下のエリアまでは確定逃げできるので、即逃げ。



それ以降のエンカは打撃で倒す。

ここでの戦闘中に命の木の实を使用しておくこと。

【ガライ】

- ・ 武器防具屋で買い物。
- ・ 購入：くさりかたびら(350G 装備しない)
- ・ 鋼の剣と鎖帷子を装備。
- ・ 宿泊

- ・ ガライの墓へ。

【ガライの墓】

- ・ たいまつを使い進む。
B1Fのエンカは全て打撃で狩る。
HP回復ラインは **25**(ギラ最高乱数2 耐え)
ここではなるべく経験値を稼ぎたいため、半歩はしなくてよい。

- ・ 回収：いのちのきのみ(ガライの墓 B1F マップ右上の一番右の宝箱)
ゴールド(ガライの墓 B1F マップ右上の真ん中の宝箱)

○高速化のための tips：ガライ B1 のいのちのきのみ使い方

いのちのきのみは B1 でドルル・がいこつとエンカしたときの 2 ターン目に使用すると早い。
B1 の全ての敵は殴り 2 ターン消費するため、1 ターン目は連射押しっぱなしで経過し、
2 ターン目に敵を見ていのちのきのみを使う。道中に該当の敵が出ないまま
回復ラインが下回ったり B2 の階段付近まで行ってしまった場合は非戦闘画面で
どうぐから選んで使う

- ・ B2F のエンカ対処は以下の通り。

- ・ リカント：ギラ+殴り
- ・ 鉄のさそり：ギラ(+α)
- ・ まどうし、がいこつ：打撃二発

HP回復ラインは **30** 程度にするとよい。ホイミを優先的に使う。メルキドに挑む際にやくそうを 6 個キープしておくため。

- ・ Lv7 に到達したら B3F へ。

もしレベルが上がらなければ B2F で Lv7 にする。

○高速化のための tips:LV6 でガライ B3 に入っても狩れる

- ・残 EXP が大体 50-60 ぐらいならもう B3 に入ってもいいが、
当然 B2 で歩いている場合はそのまま歩いて 1 エンカ出してから B3 に入る
- ・基本竖琴ゲットで、でも B3 で 1 エンカ出しておきたい
- ・ドロルメイジ以外はギラ後殴りで行ける(或いはギラ 2)
- ・やくそうを 1 個 2 個使うことも視野に入れても良い。2 個はよほどの事が無い限り控える
- ・ドロルメイジ相手にギラは振らない。殴りとギラの乱数が大体同じなので比較的割に合わない

- ・ B3F 以降のエンカ対処は以下の通り。

- ・ リカントマムル：ラリホー後打撃 マホトーンに注意。
- ・ ドロルメイジ：ラリホー後殴り。
- ・ ヘルゴースト：打撃 2,3 発 MP に余裕があれば一発ギラを混ぜると 2 ターンで撃破しやすい。
- ・ メーダロード：ギラ+殴り ホイミをされて長期戦になる可能性がある。
- ・ しりょうのきし：即逃げ。例えば 4 5 で遭遇した場合はホイミ 1 回入れてから逃げるのはアリ

HP回復ラインは **49** 程度(死霊の騎士の打撃最高乱数 2 耐え)

道中はそこそこ落ちる危険性がある上に、落ちた場合のロスが大きいいため
安定をとるのであれば真っ先に銀の竖琴を入手していくこと。

- ・ **回収：ぎんのとてごと(ガライの墓 B3F)**

- ・ 回収後は銀の竖琴を使い、経験値を稼ぐ。

B3F に入ってから狩った敵の数が 4 体になったらデスルーラ。

(大体 700 ぐらい稼げていればもうデスルしてもよい。道中の B3 で狩った数も含む。例えば道中

2・竖琴付近 2 になったらもう OK)

※例外として、4 回狩り終わった後でもまだ狩れる状態になっている場合は LV8 になった直後に死ぬる程度に狩り続けても良い(たとえホイミ 1 回で MP が尽きるとしても)。この後のドムドーラ狩りでの MP 消費を考えれば、むしろここで LV8 にできてデスル⇒セーブ⇒逃げオンリーでゴーレムチャレンジの方が安定しやすい。仮に LV8 に出来なかったとしても元からデスルする予定なのでリスクは無い

- ・ 力の種吟味時にリセットしている場合はデスル時にセーブ。

Lv8 までの残り経験値を把握しておくこと。(100 前後が理想：LV8 の必要経験値は 800)

キメラの翼で脱出し、メルキドへ向かう。

- ・逃げ確エンカ域は逃げ、岩山の洞窟周辺のエンカから狩る。
ドムドーラ周辺エンカで 1,2 エンカ狩れば Lv8 になればよい。
(ドムドーラエンカの最低経験値は死霊の 42)
- ・ドムドーラエンカでキメラ、リカントマムル、しりょうを 1,2 匹くらい狩って、Lv8 にする。
3 匹ともラリホーがよく効くので使用すること。

キメラ：ラリホー後 2 殴りで起きた場合ギラでとどめを狙うと割に合う

ゴールドマンは即逃げ。

- ・ドム南エンカエリア以後の道中狩りも出来ないことは無い。狩れるのは：
よろいのきし：ラリホー⇒効いたら殴り連打。2 回効かなかったら終わり
メイジキメラ：ラリホー⇒効いたら殴り連打。同上
しのさそり：ギラ 2～3 発
メタルスライム：偶奇技を狙う

- ・Lv8 到達後、メルキドへ向かう。
キラリカントはラリホー⇒回復逃げ、メタルスライムは狩る。それ以外のエンカは即逃げ。
スターキメラもラリホー⇒回復逃げ（ラリホー 85%）
よろいのきしもラリホーを使っても構わない（ラリホー 60%）
よろいのきしの立ち回り例：逃げ⇒ラリホー⇒（ラリホーが通った時に回復）⇒逃げ
ラリホーが通らない場合は逃げでワンチャンを狙う

この区間は非常に危ないので半歩テクを最大限に活用し、エンカを最小限に減らすこと。
最初は **HP50** 台後半、橋を過ぎるころには **HPMAX** をキープ。最初はホイミを優先して使うこと。

**道中で HP20 欲しい時は薬草を使ってもよい。残数と残 MP を見てどっちを使うか決めるように
(ホイミ：HP25～30 薬草：HP20～35)**

例) 最大 HP60、現 HP30 程度の時

ホイミを使っても最大 HP に届かないので先に薬草を使う。

※HP50 ちょっとで歩くのは危険！特に橋過ぎでは HP を常に最大にキープする

- ・ロトの印のある場所へ向かう橋を越えたあたりから HP をなるべく満タンに保つ。
ここから HP の回復量によって薬草とホイミをうまく使い分けていくこと。
ゴーレム戦が終わったときにやくそうが 1 個以下になっていればベスト。
- ・落ちてしまった場合はセーブし再度メルキドへ向かう。
二度目の全滅はリセット。
- ・HP を 56 以上まで回復し、ゴーレム戦へ。

・ゴーレム：HP155

妖精の笛を使い、HPを回復してから殴りはじめる。

回復手段が残っている場合は2ターンおきに妖精の笛で眠らせなおす、ダメージを食らったら回復。

(回復手段が多く残っている場合は笛の間隔を減らしてもよい。)

回復手段がない場合は1ターンおきに笛で眠らせなおすこと。

ダメージを計算しておき、なるべく少ないターン数で倒すこと。

(不思議な木の実の上昇値と薬草の残り数によっては薬草を残してもよい。)

※ゴーレム戦で薬草を2回使ってもHP56に届かない事がある

(24以下を2回引く可能性も十分にある)

【注意事項が下記に続く】

※やくそうはゴーレム戦中に使い切るのがベストだが、先が長いうちにやくそうを使い切るとようせいのふえを選ぶ時にロスが大量に発生するリスクがある。兼ね合いを考えると

MPがまだ十分ある場合は攻撃*2⇒笛⇒攻撃*2⇒笛・・・でいい。

MPが足りなくなったら体力が確保出来なくなったら攻撃*1⇒笛⇒攻撃*1⇒笛・・・にすること。

MPが足りるうちはHP56以上を確保するように

常に後攻に回るつもりで考えること

高速化のためのtips：ゴーレム戦終盤で殴り続けられる状況がある

ゴーレムに与えたダメージが100を超えた時にゴーレムの攻撃を1回耐えられるだけのHPを確保できている場合、ゴーレムが目を覚ますまで殴り続けて短縮を図ることも出来る。

途中で目覚めたら笛⇒殴り⇒笛・・・

・ゴーレム撃破後、メルキドへ。

4 ドラゴンループ～悪魔の騎士撃破

【メルキド】

・残っている薬草を捨てる。

残り数が多い場合は預けてもよい。

・預り所で以下のアイテムを預ける。

・ようせいのふえ

・たいようのいし

・ぎんのたてごと

・りゅうのうろこ

・宿泊

・回収：まもりのたね(メルキド 宿屋タンス) ※タンスの1歩半前から調べられる。

- ・道具屋で買い物。
- ・購入：キメラのつばさ×1

- ・回収：ふしぎなきのみ(メルキド聖水屋の上の部屋 タンス)
- ・守りの種と不思議な木の実を使用。

- ・購入：せいすい×5
- ・聖水を一個使用。
- ・購入：せいすい

- ・キメラの翼を使用し、沼地の洞窟へ。

- ・ここから沼地の洞窟のドラゴン撃破⇒ローラ姫を抱えリレミト⇒デスルを7体狩るまで繰り返す。
フィールドは聖水を使用し、エンカウントをカットすること。

・洞窟に入った後、まほうつかい以外が出たらホイミ⇒逃げで体力を回復しておく。ドラゴンの撃破が少し早くなる（沼地分の消耗を回復出来るため）

まほうつかいはギラを使ってくるので即逃げが無難

ドラム中は基本逃げで凌ぐ。撃破後も死ぬまで逃げる

・ドラゴン：HP153

ドラゴン撃破後、沼地の洞窟入口の毒沼でデスルするので

ドラゴンの残りHPを暗算し、HPをなるべく減らした状態で倒すこと。

基本的に殴りで戦う。回復ラインは後攻前提の場合 **HP41**(火の息最大乱数2耐え)だが、38くらいまで落としてもよい。

会心が出たりして計画が狂った場合は装備を道具として使ったりして無駄なターンを作っても良い
細かい戦略は以下の通り。

	Lv	最後の一撃	先行率	
1体目	11	後攻前提	53~67%	与ダメが少なく長期戦になるが 力の種4以上であればリレミトのMPは残るはず。
2体目	12		75~85%	Lv11よりは楽なはず。
3体目				2体目は必ず安定を取り、落ちることのないように。 (ただしHP42以上で撃破することがないように過剰な回復は避けること) 3体目はバリアデスルがあるので、あまり残りHPに気を取られなくてよい。 トドメも後攻前提で安定を取ること。
4~5体目	13	できれば先攻前提	93~97%	ドラゴンループ一番の難所。 安定を取るのであれば後攻前提で倒したいが、 HPもなるべく減らして倒したいところでもある。 回復は後攻前提で行うこと。
6体目	14	先攻前提	99 ~	回復、トドメともに先攻前提でよい。

			100%	5 発目までのダメージの平均値をざっくりと計算しながら殴り、平均ダメージが 27 以上なら 6 発目確定、26 以下なら 7 発かかる可能性がある。 トドメのところで HP が 10 台ぐらい残っているように調整を仕掛けてから挑むと進行が (HP が過剰に余っている場合は鉄の盾を使うなどしてターンを消費する)
7 体目				撃破後デスルがないので HP はシビアでなくてよい。 ただし沼地の洞窟脱出後沼地を踏んでいく必要があるため、最低でも HP7 以上で撃破するように (撃破後雨雲のほこらに向かう際半歩がすべて成功すれば HP6 消費で沼地から抜けられる)

ドラゴンループ中の与ダメージ範囲と確殺ライン

レベル	ダメージの振れ幅 (力の種が 5 か 6 の場合)	確定で撃破出来る残り攻撃回数 (累計ダメージが下記数値圏内なら n 回で撃破可能)		
		3 回	2 回	1 回
11	14 - 18	111 - 116	125 - 134	139 以上
12	17 - 22	102 - 108	119 - 130	136 以上
13	19 - 24	96 - 104	115 - 128	134 以上
14	22 - 28	撃破出来ず	109 - 124	131 以上

- ・上記表の「確定で撃破出来るのこり攻撃回数」の数値をすべて覚えきれない場合、
最低限として表中の「残 2 回で撃破可能」なダメージの数値の下限を覚えるだけでも短縮に繋がる
- ・Lv13 でルーラを習得するので、活用すること。
- ・**3 体目撃破、デスル後ラダトームの町で聖水 6 個購入⇒1 個使用⇒1 個購入。ルーラで出てからラダトームの城でカギ 6 個購入後カギ屋下のバリアでデスル。**
- ・**5 体目撃破、デスル後ラダトームの町で竜の鱗、銀の堅琴、太陽の石を引き出す。(竜の鱗は装備)**
- ・**6 体目は 5 発目までのダメージの平均値をざっくりと計算しながら殴って、平均ダメージが 27 以上なら 6 発目確定、26 以下なら 7 発かかる可能性がある。
トドメのところで HP が 10 台ぐらい残っているように調整を仕掛けてから挑むと早い
(HP が過剰に余っている場合は鉄の盾を使うなどしてターンを消費する)**
- ・**ギリで行くと 7 体目で LV15 に足りないの道中のメーダとさそりで稼ぐ。
ドラゴン 1 体の経験値が 950 なので、王様から聞かされる次への経験値の値が 50 の倍数より上回っていればその分追加で狩る必要が出てくる**

※聖水について

- ・聖水の有効歩数は64歩である。(効果終了後のメッセージをカットするのであれば63歩)
ラダトーム城の城のグラフィック左横(ルーラ先の場所)から沼地の洞窟まで99歩なので、
聖水一個目をラダトーム出発時に使用したとすると、聖水二個目が切れる場所は
沼地の洞窟に入り、ドラゴン撃破した後 $126-99=27$ 歩である。
よって27-ドラゴン撃破時の残りHPの歩数が次のドラゴンループの聖水持続にプラスされる。
このようにして聖水の有効歩数を最大限に活用することで、ドラゴン4~7体目を聖水7個で
うまくやりくりすることができる。



ここから聖水を使ったとして



聖水2個目はここで使用

○高速化のためのtips : こういう考え方も出来る

- ・3体目で聖水を購入する際に聖水を使うことで歩数がリセットされるので、
3体目までは常に城を出てすぐに聖水を使う→64歩歩いてから使用 としてもよい。
細かい残歩数計算は4体目からで大丈夫

参考動画 : DQ1(SFC) DragonLoop speedrun tips: how to count steps at dragonloop segment

<https://youtu.be/uqufUqbzDYs>

(続)



- ・7体目のドラゴンを倒しに行くときに、最後の1個の聖水をここで使う

- ・ドラゴン7体目撃破後、雨の祠へ向かう
Lv15でトヘロスを習得するので、道中はトヘロスを活用すること。

・ **回収：あまぐものつえ(雨の祠 宝箱)**

- ・ルーラ（あまぐものつえ入手後に即使用）

【ラダトームの町】

- ・ドムドーラへ向かう。
ドムドーラエンカ域まではトヘロスが有効なので使用すること。
途中の岩山の洞窟エリアでエンカする敵を相手にホイミでHPを78以上にしておく。
道中はゴールドマン以外は狩ってもいい

○安定化のためのtips:

あめのほこらからルーラで帰還したら宿泊してもよい。宿泊後ルーラで外に出る
チャートに示すとおりホイミで乗り切れるので、宿泊後ルーラまでの分でタイムが遅れる

【ドムドーラ】

- ・HPを満タンにし、毒沼中で悪魔の騎士と戦闘。
寝たら負け。

回復ラインは **HP78**。
スターキメラ：ラリホー後殴りで狩る
だいまどう：**HP78以下の時は狩るべきではない**。殴り2発
キラリリカント：ラリホー後殴りで狩る

・ **回収：ロトのよろい(ドムドーラ 毒沼の奥茂み)**

鎖帷子を捨て、ロトの鎧を装備。
フィールドへ

5 メルキド強エンカ経験値稼ぎ～THE END

- ・メルキド南の口トのしるしを回収しに行く。
道中は全て狩る。

・回収：口トのしるし(フィールド メルキド南毒沼)



- ・ここから毒沼右上の山で経験値を稼ぐ。
ドラゴン、だいまどう、キラーリカント：殴り2,3発。
スターキメラ：初ターン殴り、ダメージ32未満か自分のHP70付近の場合はラリホー
ベホイミされたらラリホー必須。
ベホイミは連打してこないで、殴り⇒ラリホー⇒殴り連打
回復ラインはHP60。
回復ラインに近付いたら半歩技を駆使して山地北の平原で体力を回復してもよい。
エンカを抑制しつつ半歩でHP回復を見込める

- ・Lv17+4 エンカ前後で口トの鎧を外し、毒沼を使ってデスル。
悪魔の騎士で乙ってる場合はデスルでなくルーラ。

ルーラでラダトームを脱出し、沼地の洞窟へ。

口トの鎧を装備し、道中はトヘロスで抜ける。

・沼地の洞窟でドラゴンを一体狩り、リレミト後再突入し沼地の洞窟を抜ける。(姫に話しかけずに即リレミト)

- ・聖なる祠へ向かい、虹のしずくを回収。道中はトヘロスで抜ける。
- ・回収：にじのしずく(聖なる祠)

- ・リムルダール直前で**トヘロス**を使い、リムルダールへ。
道具屋で買い物

購入：薬草×6(60G)

たいまつ(8G)

宿泊

宿泊後竜王城へ向かう。

- ・使用：にじのしずく(魔の島手前)

※ここから先は MP96 を絶対に確保すること

- ・魔の島のエンカは全て狩る。
竜王城へ。

【竜王の城】

- ・竜王城 B1F までのエンカ対処は以下の通り。

キラーリカント、ドラゴン、だいまどう：狩る

スターキメラ：ベホイミされたら逃げる

悪魔の騎士：ロトの剣入手までは逃げ、入手後は狩る

- ・竜王城 B2F からのエンカ対処は以下の通り。

キースドラゴン：狩る。

ストーンマン：逃げる、ロト剣入手後、残り経験値や HP 状況（93 以上）によっては狩ってもよい。

MP が残っている場合はラリホーも有効。（98 以上なら 1 回だけ使える）

回復ラインは HP55。切ったら基本的に薬草を使う

MP 管理に関して：

ベホイミが 8MP 消費するので、必ず 8 の倍数で MP を管理しなければならない。

竜王城入城にトヘロスを使って 96MP になっているならば、

ベホイミは 12 回使える計算になるのでそこから MP を全く消費せずに竜王戦に突入すべき

=ストーンマンは狩れない

ベホイミ残 9 回以下では竜王戦には不安要素が残ってしまうので、

可能な限り MP を使わずに竜王城を進むべきである

やくそうに関して：

どうしても HP に不安があるときは使っても良い。乱用をしないようにすること

（残 1・2 程度で竜王に挑むことになっても構わない）

- ・回収：ロトのつるぎ(竜王城 B1F 宝箱)

やくそう(B3F 左下 宝箱左上) ※薬草の消費数が多ければ

ロト剣の装備は戦闘中に行う(どうぐ⇒ロト剣⇒そうび)

- ・残り経験値を 700 程度(=20300)くらいまで稼いでから B5F に入る。
(ダース 2 体分の期待。できれば 1 体分の期待くらいで向かいたい)
- ・B5F からのエンカ対処は以下の通り、
ダースドラゴン：狩る。非常においしい。
しにがみのきし：逃げ。
しにがみのきしが大量発生するなどの事態が起こって狩らざるを得ないときは、
HP が満タンの状態からなら狩れる。ベホイミを使われたら逃げ
ストーンマン：HP93 以上あるなら狩る。ラリホーは MP と相談(98 以上なら 1 回だけ使える)
使えなくても HP93 以上あるなら全つっぱで狩れる。
要回復(薬草)になる可能性は大

- ・Lv18 到達後竜王に話しかけ、竜王戦突入(選択肢は二つとも『いいえ』)

・**竜王 1 HP:240**

とりあえず殴る。**HP 回復ラインは 56。**

HP55 以上残した状態で倒したいので、トドメの際の HP には気を付けること。

※目安として 6.5 発攻撃すると倒せる。ベホイミされたら-2.5 発計算するとよい。

先制率 98%超なので先制ベースで考えてよい。ただし後攻が無いわけではない

・**竜王 2 HP:350 選択式ローテーション行動**

激しい炎(48~54)⇒打撃(47~37)⇒火の息(9~15)or 火炎の息(17~12)⇒火の息 or 打撃

**※竜王 1 撃破時の残り MP が少なく、勝てる見込みが少ないときは回復ラインを適宜下げるなどして
勝てる可能性を広げる。**

**ただし序盤から博打をしてしまうと、会心によって勝てる可能性を消してしまう
ことにもなるので注意。**

竜王 1 撃破時の MP が 64 以上あるかどうか大きなライン。

※おそいかかられてもターンはズレない！！！！

安定ルートの場合(MP が 65 以上ある場合)：

HP 回復ラインを 101⇒64⇒64⇒101 で設定し、殴る。

T1 90-101 の時はやくそう 102 以上なら絶対殴り

(このターン激しい炎 54・次ターン打撃 47 の計 101 を維持したい)
T2 65 未満の時はやくそう 65 以上なら絶対殴り
(このターン打撃 47・次ターン火炎の息 17 の計 64 を維持したい。
このターン開始時に 48 以上あれば絶対に生き残れる)
T3 65 未満の時はベホイミ 65 以上なら絶対殴り
(このターン火炎の息 17・次ターン打撃 47 の計 64 を維持したい。
このターン開始時に 18 以上あれば絶対に生き残れる)
T4 85-101 の時はやくそう 102 以上なら絶対殴り
(このターン打撃 47・次ターン激しい炎 54 の計 101 を維持したい)

※ベホイミは HP を 85－100 回復する。竜王 1 戦と合わせて 12 回しか打てないことを覚えておくように

以下 T1 に戻る

攻めルートの場合 (MP が 64 以下の場合) :

T1 82-97 の時はやくそう 98 以上なら絶対殴り
T2 60 以下の時はベホイミ (やくそう) 61 以上なら絶対殴り
T3 60 以下の時はベホイミ 61 以上なら絶対殴り
T4 82-97 の時はやくそう 98 以上なら絶対殴り

※ベホイミは HP を 85－100 回復する。竜王 1 戦と合わせて 12 回しか打てないことを覚えておくように

と
※更に薬草に余裕があれば、 $4n+2$ ターン目を薬草の回復でしのぎ、 $4n+3$ ターン目でベホイミする
少し勝率が上がる可能性がある。

※竜王乙はリムル→鍵 (1 個) →やくそう (持てるだけ) 、たいまつ、宿→竜王城 エンカは即逃げ

- ・竜王撃破後ルーラ、王様に話しかけエンディング。
お疲れ様でした！！

【参考】

- ・夢幻斎さん(co513665)の DQ1 計算データベース : はじめてのどらくえ
<http://dq1rta.appspot.com/>
- ・SFC 版 DQ12 敵の呪文・炎などのダメージ分布
http://bamboo.ninja-web.net/dq1,2/damage-disp/DQ12randave_jsplot2.html
- ・Kri さんのエンカウント判定に関する解析結果
http://kri.client.jp/RTA/DQ1-2_encount.html
- ・蛍火さん(co1254961)の Lv18 先岩山チャート

- ・ もりぞーさん(co1083141)のプレイや意見交換
- ・ ゆるさん(co476351)のメタルへのダメージ偶奇調整