

ドラクエ5

<概要>

- クリア条件：裏ボス（エスターク）を撃破せよ
- 時間設定：調査時間 10 分 + 制限時間 60 分
- 制限事項：特になし
- 進行状況：ラスボス撃破直後
- 所持品：各種貴重品、小さなメダル*61、ふしぎなきのみ*7、いのちのきのみ*6、まもりのたね*5、ちからのたね*4、かしこさのたね*3、すばやさのたね*2
- 所持金：100,000 ゴールド
- カジノコイン：25,252 枚
- 回収状況：幼年期に行ける町・ダンジョンは名産品以外すべて回収済
- その他は進行上回収必須のアイテム以外すべて未回収
- 備考：嫁はフローラを選択、青年時代前半にキラーパンサー（チロル）を仲間に行っている
- 各キャラクターのステータスは以下の通り。なお、主人公以外はルイーダの酒場・モンスター爺さんに預けられている

<仲間データ（モンスター爺さんに預けている順）>

キャラクター	レベル	HP	MP	ちから	すばやさ	みのまもり	かしこさ	うんのよさ
主人公	26	283	95	100	84	29	43	50
フローラ	20	281	130	39	85	120	69	47
男の子（みゆーず）	5	74	12	35	44	22	25	23
女の子（あらいず）	5	67	24	8	60	18	30	31
サンチョ	20	214	25	74	35	20	31	21
ビピン	1	80	0	40	35	29	20	15
キラバンサー（ボロンゴ）	16	292	0	162	101	53	21	45
ドラキー（ドラきち）	14	281	59	52	135	33	24	33
エビルアップル（アップル）	20	223	81	98	108	98	39	51
スライムナイト（ピエール）	5	253	20	87	29	151	20	30
フラウニー（フラウン）	15	297	0	203	16	19	25	15
スライム（スラりん）	18	284	26	182	64	35	28	11
まほうつかい（マーリン）	21	261	99	42	61	101	37	41
パペットマン（パベック）	13	202	62	87	71	94	20	63
ドロヌーバ（ヌーバ）	17	282	19	127	19	132	32	2
おどるほうせき（ジュエル）	2	214	74	56	70	164	5	84
キングスライム（キングス）	8	252	44	81	53	97	41	48
おばけキノコ（マッシュ）	15	296	2	102	114	103	37	53
ミニデーモン（ミニモン）	10	257	66	68	110	72	20	113
ゴーレム（ゴレムス）	5	274	0	120	51	170	25	90
ほのおのせんし（ファイア）	6	268	0	76	60	37	24	25
イエティ（イエッタ）	14	280	0	140	45	75	35	61
ダンスニードル（ダニー）	13	269	0	127	57	184	27	85
ドラゴンキッズ（コドラン）	12	252	0	163	58	54	32	49
さまようよろい（サイモン）	14	302	0	150	49	116	29	38
エリミネーター（エミリー）	3	233	0	77	61	201	11	57
ミステリドール（ミステル）	12	290	77	71	93	73	51	126
キメラ（メッキー）	18	204	80	106	94	83	50	62
ゴースト（ドロソ）	14	237	31	59	171	34	24	33
おばけキャンドル（おぼドル）	12	292	97	74	33	54	47	50
オークキング（オークス）	7	237	70	94	63	67	39	107
ホークマン（ホーくん）	5	260	14	152	103	65	37	102
ビッグアイ（ガンドフ）	17	230	74	102	53	100	35	65
メッサーラ（サーラ）	4	235	21	83	60	140	43	28

<ボスデータ>

エスターク							
HP	9000	攻撃力	450	守備力	250	素早さ	85
行動	灼熱/輝く息/イオナズン/メラゾーマ/凍てつく波動/打撃						
備考	ランダム2回行動、眠りが有効						

<メンバーの選出>

「灼熱」や「輝く息」といった強力な攻撃を使用してくるうえ、ランダム2回行動なので、1ターンに「灼熱」2回など、下手をすると即壊滅に繋がる行動をしてくる可能性があります。

まずは相手の強力な攻撃に耐えることのできるメンバーを選出する必要があります。ジュエル・パペック・エミリーなどは炎・吹雪の両方に優秀な耐性を持っていますので、筆頭候補に挙げられるでしょう。

イエツヤやコドランなどは先にあげたキャラクターよりは耐性の面で若干劣りますが、「甘い息」を習得しており、エスタークに対して非常に有効です。

エスターク道中に出現するメタルキングを持れた場合、オークスは「ベホマラー」を習得することができるなど、ある程度経験値を稼ぐことで、一気に戦闘が楽になる特技を習得するキャラクターがいるので、こういったメンバーを選出するのも手です。

<戦力の強化>

メンバーが決まったら、次に武器や防具などを集めます。所持金・カジノのコイン・小さなメダル・未回収アイテムを有効に活用しなければなりません。

まず武器ですが、氷耐性のないエスタークに1.5倍のダメージが期待できる（吹雪の剣）を購入したいところですが、21,000ゴールドと非常に高価なので、限られた資金の中からこれを選択するのは少々厳しいかもしれません。メンバーの中に「ちから」の値が非常に高いモンスターがいるので、これらのモンスターを活用できるような武器を用意することができれば強力な攻撃手段になりそうですが・・・？

また、敵単体に対して高いダメージを与えることのできる「メラミ」を習得しているモンスターもいるので、最初から武器は購入を諦め、すべて防具の購入などに充てるという選択肢もあります。

次に防具ですが、炎や吹雪のダメージを大幅に軽減してくれる「水鏡の盾」や呪文を反射する「ミラーアーマー」などの強力な防具を購入したいところですが、これらを購入してしまうと、すぐに資金が底をついてしまいます。また、メンバーが最大で8人と多いので、全員の防具を十分にそろえるのは困難でしょう。固めるメンバーを絞って性能の良い防具を集めるか、全員にある程度の防具を行き渡らせるかの判断が必要になりそうです。

続いて、小さなメダルです。DQ5は、小さなメダルを通貨として任意のアイテムを交換する制度です。ここで神秘の鎧（28枚）や隼の剣（35枚）、メタルキングの盾（50枚）など強力な装備を入手することもできます。

これ以外に、戦闘を有利に進めることができるアイテムを回収することも考えられます。例えば、アルカパで（あんみんまくら）、天空城で（せかいじゆのしずく）など、有用なアイテムは世界中にありそうです。カジノのコインを利用し、オラクルベリーで（エルフのみぐすり）、（せかいじゆの葉）などを交換することもできるでしょう。

<戦闘>

一番のポイントは、全員を回復することのできる「賢者の石」を持たせるキャラクターを誰にするかにです。このキャラクターが死んでしまうと一気に戦闘が苦しくなるため、慎重に選ぶ必要があります。回復のタイミングを固定したい場合は、炎・イオに強耐性をもち、装備を揃えることで吹雪2回に確実に耐えるピエールを選ぶことで確実に後攻回復することができます。相手の全体攻撃に対する耐性を優先する場合は、パベック、エミリーが回復役に最適なように見えますが、炎・吹雪のダメージを大幅に軽減する「魔人の鎧」をラインハットで回収することができないので、打撃+全体攻撃で死んでしまう危険が高いです。一方、ジュエルは行動順が安定しませんが、全体攻撃に対して完全耐性を持っているうえ、装備を固めれば打撃が1回刺さっても確定で耐えることができます。しかし、初期の賢さが「5」しかないうえ、レベルアップしても賢さは上がり、命令を聞くようになる「20」まで上げるのは至難の業です。これをどうにかできれば、非常に強力な戦力となりそうですが・・・？

また、必ず連れていく必要がある主人公が「ベホマ」を習得しているため、これを有効に活用したいところです。（ほしふるうでわ）を装備させることで確実に先制することができるようになるので、回復役として有効かもしれません。手が空いているときには、相手の「凍てつく波動」対策に、（戦いのドラム）や（てんくうのたて）を使用するのも手でしょう。

エスタークには眠りが有効なので、相手を眠らせることができれば、戦闘はかなり楽になります。余裕があれば積極的に「ラリホー」や（あんみんまくら）を使用して相手を眠らせたいところですが、低確率なので過剰な期待は禁物です。「ラリホーマ」は約75%と高い確率で有効ですが、最初の状態ではだれも習得していません。用意することができれば、非常に強力な武器になります。なお、攻撃しつつ眠り効果を追加する「眠り攻撃」は「ラリホー」などと同程度の確率で有効ですが、「まどろみの剣」を装備した攻撃は、これよりも低確率であることには注意が必要です。

相手の攻撃がとにかく強力ではありますが、「賢者の石」は馬車の中にいるキャラクターも回復することができるので、並び替えを活用して、ある程度危険を減らしつつ戦っていきたいところです。

解説用

<メンバーの選出>

攻撃役として用意するのは、スラリン（キラーピアス）・コドラン（氷の刃）。どちらもバイキルト状態で殴れば、150程度のダメージを与えることができます。

回復役はジュエル。賢さが20に届いてないですが、AIにしておけば、毎ターン賢者の石を使用してくれます。メッキーはベホマラーを習得済みですが、HPが低く、耐性も良くないので、相手の行動によっては1Tで落ちることがあり、あまり期待はできません。

そのほかに、パベック（高耐性）・マッシュ（甘い息など）、マーリン（メラミ）などを選べばいいでしょう。なおメタルキングを持つ場合は、キングス（フバーハ）、オークス（ベホマラー）、サーラ（ラリホーマ）などが優秀です。

<戦力の強化>

武器については、スラリン・コドランのものを用意すれば十分です。

防具ですが、ドラゴンメールやドラゴンシールド、水の羽衣など、必要最低限のものをそれぞれに購入すれば、金策用アイテム回収に時間をかけなくても足ります。なお、主人公は命の木の実をすべて使用し、王者のマント・光の盾を装備させれば、打撃+灼熱に確定で耐えるようになります。しかし、封印の洞窟の仕掛けをクリアしなければ王者のマントを回収できません。これには10分弱かかるため、打撃+灼熱に耐えることを諦め、ドラゴンメールで代用します。

道中でメタルキングを持った場合ですが、ほとんどのキャラクターはそのレベルでのHPが上限値を超えているため、レベルアップしてもHPほとんど上がりず、あまり安定にはなりません。フバーハなどの習得を目的としていない限りは、逃げたほうがいいでしょう。

<戦闘>

相手の攻撃がとにかく強力なので、先頭には常に防御をして壁となるキャラクターを置きます。ジュエルはAIで常に回復し、手が空いているキャラクターが安眠枕などを使用します。上手く眠らせることができれば、スラリン・コドランで一気にダメージを与えます。

主人公に素早さの種を1個使用し、星降る腕輪を装備させることで、確実に先制できるようになるので、適宜ベホマによる回復・天空の盾、戦いのドラムを使用します。主人公の行動が重要になってくるので、選択する行動をうまく判断する必要があります。復活の玉（死亡したときに、HP全回復で蘇生）もジュエルより主人公に持たせておいたほうがいいでしょう。