

ドラクエ I & II にクリア後の要素って無くない？

ロロア

【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

【あらすじ】

ドラクエ1&amp;2に、クリア後の要素を考えてみました♪(妄想)

目次

ドラクエI&IIにクリア後の要素って無くね？

1

ドラクエⅠ&Ⅱにクリア後の要素って無くね？

題名の通りですが…

ドラクエ、面白いですよ

モンスターズなども出て、各ナンバリング作品に更に思い入れを持たせた人も多いはず

そして、ドラクエといえばクリア後がお楽しみ

強いアイテムが埋もれた隠しダンジョンに潜り、ラスボスより強い隠しボスとの戦い

3のゴッドなドラゴン、4の鶏と卵コンビ、5の地獄の帝王…

これが醍醐味ですよ！

…しかし、ドラクエ1と2にはクリア後の隠し要素がない！

1と2だけ仲間外れだど!?

そんなのゆるさん！

と、言うわけでドラクエ1と2のクリア後の隠し要素を考えてみよう（妄想）♪、が、この小説の主旨でございますw

短い駄文ですが、読んで頂けたら嬉しいです♪

1 ★妄想条件★

最初に、妄想条件を設定します

クリア後の隠し要素を妄想する上で、以下の条件を設定します

①ストーリーには干渉しない

あくまでも、おまけ要素の妄想です

あの登場人物の過去が…、未来では…、実はこの世界では…、等の新たな設定を追加はしません

② ドラクエの共通項目を入れたい

・デイン系魔法

勇者の呪文であるデイン系魔法をストーリーに干渉しないように入れたい

ロトシリーズである、ドラクエ1と2には必須w

・ルビス

ドラクエ2には出ていますが、1にも出るべきでしょ！

あとは、作る上でできるだけ新しいグラフィックとかを用意しないでいいとか、そんなところでしょうか？

では、ドラクエ1、そしてドラクエ2のクリア後の妄想を順番に見てみましょう♪

※あくまでも、個人で思い付いた妄想の垂れ流しです

苦情、アイデア、突っ込みどころは全て受け入れますw

よかったら感想等で教えて下さい

2

2 ★ドラクエ1★

竜王の野望を打ち砕き、アレフガルドの平和を取り戻した勇者ロトすけはローラ姫と旅立った

その後、セーブをするとセーブデータの名前の後ろに★が付く

冒険を始める

ピッ

冒険の書1 ロトすけ★ ↑

冒険の書2 ロトすけ

ピッ

王さまの間

王さま

「ロトすけ、よくぞ戻った！　くうんぬんかんぬん」

勇者ロトすけは、ローラ姫に愛の言葉をささやいた後、再び竜王を倒すために旅立った

向かう先は、ラダトーム城の北にあるロトの洞窟

最奥にはロトの石板が安置されている

普段は、勇者ロトのありがたい言葉が伝えられているだけの場所だ
残念ながら、冒険に慣れた勇者であればスキップすることも多いだ
ろう

だが、一度竜王を倒し、名前の後ろに★マークが付いた勇者ロトす
けの場合はいつもと違った

この世界では見かけないモンスター、ももんじやが待っていたのだ

「お前がロトすけだもじや？　おいらはモモたん！　精霊ルビス様
お使いで来たもじや」

なんと、このモモたんというモンスターは人語を話せるらしい

「精霊ルビス様は、ロトすけが更なる力を得られるよう、試練を与えて
くれるもじや！　この試練に乗り越える度に、ロトすけは新たな力を
得るもじや」

せ、精霊ルビスだど!?

ルビスとは、勇者ロトの時代に…!

「挑戦するもじや?」

はい
↑
いいえ

ピッ

「分かったもじゃ。試練は全部で三つ！ 頑張るもじゃ！」

ちなみに、試練とはルビスが別の世界から呼び寄せた強力なモンスターとの戦いのようだ

試練Ⅰ

ムーンキメラとの戦闘

説明

キメラ種の転生モンスター

強くなっている

報酬

竜王の鱗、装備すると炎を軽減

「ロトすけ、凄いもじゃ！ 試練を乗り越えたもじゃね。はい、これが試練を乗り越えた報酬だもじゃ」

ロトすけは、竜王の鱗を手に入れた

「試練を受けたいときは、また来るといいもじゃ」

ロトすけは竜王の鱗を装備し、宿屋と王様のところへ戻った

…後日

「よく来たもじゃ！ 試練を受けるもじゃ？」

試練2

白バラの騎士

説明

悪魔の騎士種の転生モンスター

強くなっている

報酬

ライデインの習得

…そして、更に後日

試練3

アークドラゴン、アビスドラゴンなど

説明

ダースドラゴンの転生モンスター

やっぱり、ドラクエにはドラゴンでしょ

報酬

ギガデインの習得

「ロトすけ、やったもじゃ！ これで全ての試練を越えたもじゃ。ルビス様と交信するもじゃ！」

どこからか、優しい声が聞こえる

「…ロトすけ、勇者ロトの子孫よ。よくぞ全ての試練を乗り越えました。あなたの得た魔法は勇者の力。その力で必ずや平和を取り戻すと信じています。私はいつでもあなたを見守っていますよ」

ルビスの声が消えた

ロトすけの胸に力がみなぎった

…すると、突然音が聞こえた

ゴゴゴ……

「た、大変だもじゃ！ ルビス様と交信したと思ったら別の次元にも繋がってしまったもじゃ！」

突然、空間に穴が空いた

中を覗きますか？

はい ↑

いいえ

ピッ

最後の試練

グランドラゴーン、竜皇帝バルグデイス、ガーデイスなど

説明

あまりドラクエシリーズにも出てこない、アレフガルドに干渉しない存在と戦える

報酬

真実のオーブ、竜王戦で使うと変身前の戦闘をスキップできる

「凄いいもじゃ！ 勝ったもじゃね！ でも、この空間の穴は消えてないもじゃ……。また、戦いたくなったら穴を覗くといいいもじゃ！」

※最後の試練は何回でも挑戦できる

そして、改めて竜王戦へ

竜王の間

りゆうおう

「よく来た、ロトすけよ。わしが王の中の王、りゅうおうである…、うんぬんかんぬん」

戦闘が始まり、ロトすけは真実のオーブを使ったりゅうおうの姿がおぼろげになる

(戦闘終了)

なんと、竜王が正体を現した！

通常のドラゴン型の竜王戦へ

…エンディングへ

最後の試練をクリアしていると

モモたん

「二人で幸せになるもじゃよー！」

モモたんのセリフが入る

…エンド

いかがでしょうか？

これが私が妄想したドラクエ1のクリア後の要素です

転生モンスターを使うことで、新たなモンスターの絵は最小限しか使わない

新たにデザインするのは、最後の試練のみ

ルビスを使うことでデインの習得を自然に行い、同時に強くなる手段としてルビスを登場させています

ちなみに、モモたんは剣神ドラゴンクエストのキャラです(やったことないけど)

新たな設定を付け加えることなく、更に使い道の無かったダンジョンも再利用

どうでしょうか？

楽しんでもらえたら嬉しいです♪

次はドラクエ2のクリア後要素の妄想ですw

2 ★ドラクエ2★

ローレシアの王子、ロトすけ

サマルトリアの王子サトリとムーンブルグの王女プリンと共にロンドルキアを越え、見事ハーゴン、そしてシドーを打ち倒した

その後、セーブをするとセーブデータの名前の後ろに★が付く

冒険を始める

ピッ

冒険の書1 ロトすけ★ ↑

冒険の書2 ロトすけ

ピッ

王さまの間

王さま

「ロトすけ、よくぞ戻った！ ふうんぬんかんぬん」

勇者ロトすけ一向は、不思議な帽子のドロップを願いつつ、再びハーゴンを倒すために旅立った

向かう先は、ラダトーム城の南にある竜王の城だ

最奥には竜王のひ孫が待っている

本来は、ロトの剣を回収し、竜王のひ孫から冒険のヒントを貰った後は、ハーゴン討伐を依頼されるだけである

だが、一度ハーゴンを倒し、名前の後ろに★マークが付いた勇者ロトすけの場合はいつもと違った

「おお、ロトすけ。しばらく見ない内に雰囲気が変わった、ずいぶん強くなったな。：今のお主ならばわしの試練を乗り越えられるかもしれぬ」

竜王のひ孫が、いつもと違う会話を始めた

「わしが直々にお主達を鍛えてやろう。もし勝てたならば、更なる力をくれてやる。どうだ、挑戦するか?！」

はい ↑

いいえ

ピッ

「よかろう、心してかかって来るがよい！」

そう言うと、竜王のひ孫が姿を変えていく！

竜王のひ孫が現れた！

(ドラゴンの竜王のグラフィック)

激戦の末、竜王のひ孫に打ち勝つ

「…見事だ、よくここまで強くなった。約束通り、そなたらに力を授けよう」

姿を人間形態戻した竜王のひ孫

「実は、わしは知る人ぞ知る鍛冶職人なのじゃ。竜王の炎で素晴らしい装備を作り出せるのじゃ」

「さあ、誰の装備を望むのだ？」

ローレシアの王子 ↑

サマルトリアの王子

ムーンブルグの王女

ピッ

「ローレシアの王子の装備じゃな？ では、稲妻の剣とロトの剣を持ってくるのだ」

稲妻の剣とロト剣を竜王のひ孫に渡す

「よし、暫く待てー」

竜王のひ孫が正体を現し、炎を吐きかける！

「トンテン トンテン ハンマーを〜」

「キンコン キンコン ふりおろす〜」

竜王のひ孫は、ハンマーを振るってあつという間に一本の剣を作り出した

なんと、ロトの剣・真を手にいれた！

説明

神代の時代の力を取り戻したロトの剣・真

(11のオマージュ)

道具として使うと、三人で力を合わせてミナデインを唱える

(d q m b vのオマージュ)

ローレシアの王子

サマルトリアの王子↑

ムーンブルグの王女

ピッ

「サマルトリアの王子の装備じゃな？ では、はやぶさの剣と破壊の剣を持つてくるのだ」

はやぶさの剣と破壊の剣を竜王のひ孫に渡す

「よし、暫く待てー！」

〜以下略〜

なんと、はやぶさの剣・改を手に入れた！

説明

攻撃力が高いはやぶさの剣

有名なFC時代のバグ技破壊はやぶさのオマージュ

ローレシアの王子

サマルトリアの王子

ムーンブルグの王女↑

ピッ

「ムーンブルグの王女の装備じゃな？　では、不思議な帽子とゴールドパスを持ってくるのだ」

不思議な帽子とゴールドパスを竜王のひ孫に渡す

「よし、暫く待て！」

～以下略～

なんと、プリンセスローブを手に入れた！

説明

高防御力、高耐性の防具

水の羽衣をサマルトリアに渡せるというメリットも

(あまり思い付かなかった…)

三回勝てば、三つの防具を入手可能

「よくぞ、全ての装備を手に入れたな！ では、最後の試練として、わしの知り合いに助っ人を頼んだ。挑戦するか？」

はい ↑

いいえ

ピッ

「いいだろう、心して挑戦するがいい」

竜王のひ孫が呪文を唱えると、不思議な声が聞こえた

「…ロトすけ、ロトすけ、私の声が聞こえますね？ 私の名はマガルギ。竜王のひ孫に頼まれて力を貸しましょう」

マガルギとの戦闘

激戦の末、打ち倒した

「見事です、ロトすけ。それだけの力があれば、必ずやハーゴンを倒せるでしょう」

「あなたなら世界平和を取り戻せると信じています」

マガルギから、世界樹のしずくを受け取った

…エンディングへ

精霊のほこらに行くくと、竜王のひ孫やルビスのセリフが若干変わる

…エンド

いかがでしょうか？

これが私が妄想したドラクエ2のクリア後の要素です

竜王のひ孫を使うことで、ドラクエ2で竜王（のひ孫）と戦える熱い展開

モンスターの絵は1から流用できる！

新たにデザインするのは、最後の試練のみ

マガルギは、キャラバンハートのボスキャラです

ドラクエ2の未来の話らしいので（パラレル？）使ってみたら面白いんじゃないかと思いましたw

そして、デイン系は三人のうち誰か一人に覚えさせてしまうと、他の二人は勇者じゃないの？ となってしまうため、三人で使うことにしました

（dqmbvという原案もあった）

あと個人的にロトの剣が弱いのは許せなくて…

そこで、稲妻の剣の立場を守りつつロトの剣の強化ならどうかかなと思いました

サマルとムーンは無理やりですw

以上、ドラクエ1&2のクリア後の要素を考える
設定に干渉せず、デザイン系を使おう！ がコンセプトの妄想でした
短い妄想文でしたが、読んで頂きありがとうございました！
妄想って楽しいw