

用語集

あ行

用語	意味
アイテムカード	主人公の装備を決めるカード。裏面の色から赤カードとも呼ばれる？
暗黒神ラプソーン	の1、2、7、8章と「怒れる大地」の大魔王。 MB 稼動初期には非常に強敵だったがダブルスキャン等の登場で攻略がしやすくなった。
怒り	ドラクエ のラスボス。 力と身の守りが上がる特殊状態。 バトルマスターの使える特殊能力。
ウェポンダブルスキャン	武器カードをWスキャンすることで、強化もしくは別の武器に変化させることができる。 勇者にも専用の組み合わせがある。
エスターク	1章～5章の後期で稀に出現する大魔王。ちからとみのまもりが非常に高い。 ドラクエIV、Vに登場。 画面右下および画面左上に表示される円状のゲージの名称。 右下に表示されるのが自分用、左上に表示されるのが敵用。
オーブ	人間のプレイヤーがためるのがゆうき、魔王や大魔王がためるのはまりよくと、区別されている。 これを満タンにすることでとどめの一撃が発動する。 敵のオーブの中身を減らしたい時にはつばぜりあいを仕掛けるかSPいてつくはどうを使う。
オルゴ・デミラ	レジェンド「よみがえる伝説」「怒れる大地」の大魔王。ドラクエ のラスボス。

か行

用語	意味
ガード	相手の攻撃を盾で受け止め、無効化すること。
会心の一撃	いわゆるクリティカル。 みのまもり・耐性を無視してダメージを与え、ゆうきが2倍たまる。 攻撃をよける確率。隠しステータス。画面上では確認できない。
回避率	公式ガイド等で マークで表示される。 呪文は避けられない(例外有り)。
ガキ補正	大人は勇気を全部賭けて倍率MAXになって、横連打を凄いスピードで叩いても競り負けることの方が多いのに、子供は倍率最低、連打も片手で1秒に4～5回叩くようなスピードでもほぼ勝ってしまう。きっと筒体の竜の目の部分にカメラが付いていて、それで判別しているのだろう・・・
かしこさ	この数値が高いと、攻撃呪文で相手に与えるダメージが増え、敵の攻撃呪文で受けるダメージが減少する。
合体モンスター	特定の3体のモンスターをスキャンすると合体し、能力の高い1体のモンスターになる。 能力は高いがゆうきがたまりにくいなどの欠点がある。
合体モンスター召喚	合体モンスターを構成する3体のうち、2体+主人公で構成されたパーティーで、コマンド入力時に 残り一体のモンスターカードをスキャンすることで発動する攻撃方法のこと。
ガボ	詳しくは合体を参照の事。 少年アルスの仲間。 今作ではマリベルのとどめの一撃で登場している。

- 究極必殺技 2P時のみ可能。
必殺技と必殺技を組み合わせさらに強力な攻撃を行う。
トドメ以外で使うのは非常にリスクが高い。
- 黒カード ロトコレクションやモリーコレクション等特別な仕様のカードをまとめたもの。
裏面が黒色であることからそう呼ばれる。
- ゲマ IIの3・4章の魔王として登場。
ドラクエVの主人公の父親ことパパスを殺害した張本人。
チームに命令を出すときに誰一人動けないこと。
- 行動不能 命令はもちろん、SPカード、つばぜりあいもできない、果てはとどめの一撃まで使えないので一方的にやられてしまう。
素早さが高く状態異常に弱いチームに起こりやすい。

さ行

用語	意味
ザラキ	クリフトがとどめの一撃で連発している呪文。 原作でもクリフトは連発しており、それが今回のとどめの一撃になっている。 その後真オルゴ・デミーラが普通の攻撃技として使用。 命中率は低いが当たったキャラのHP分のダメージを与える。本来は一撃で敵を倒す呪文。
サンチヨ	パパスの代からグランバニア王家に仕えている男性。 今作ではパパスのとどめの一撃で登場している。 「カードだけ購入」をした場合これに経験値が入り、次回のプレイ開始時に選択した職業に与えられる。
しあわせの箱	09年11月から、レベルが99の状態バトルに勝利し経験値が入った場合これに蓄積されるようになった。
シドー	の5、6、7、8と の4、5章に出現した大魔王。 すばやさを除くすべてのステータスが高くプレイヤーを苦しめた。 ドラクエ のラスボスでもある。
じゅくすい	普通の眠りより深い状態。攻撃されても眠ったままのことがある。 バトルロード より参戦させられるようになった人間キャラ。
主人公	ドラクエ の主人公の息子・娘が使用されており、冒険の書作成時にどちらを使うか選択できる。 このゲームでは性別による装備や能力値の違いはない。(耐性に若干の差あり)
呪文	杖のアイコンが付いている技。 メタル系には基本的に効かない。 このゲームにはMPがないので連発可能。 マジックバリア、マホステで防ぐことができる
状態異常	モンスターに悪影響を及ぼす状態のこと。一般的には毒・猛毒、眠り、マヒなどのこと。
職業	装備させた武器で決まる主人公の役職。職業ごとにレベルがある。 チームが3体ともモンスターの場合、主人公の職業は魔物使いになる。
真大魔王	大魔王を30体(隠し大魔王は15体)倒した筐体で新たに出現する、真の力を解放した大魔王。 通常の大魔王と違って目が赤くなっており、通常より強力な攻撃を使用する。 ゾーマに限り特殊なルールがある。
スタン状態	攻撃されても治らない1ターンの行動不能。
スペシャルカード (SP、SPカード)	一戦ごとに1回(2Pでは2回)使える、歴代ドラクエのキャラが描かれているカード。技より先に発動し、さまざまな効果をもたらす。 さらにとどめの一撃でスキャンすると、そのキャラが繰り出す大技が見られる。
スライムもりもり ドラゴンクエスト	スライムが主役のドラクエ番外編。このゲームでも必殺技、合体モンスターなどで共演した。

戦意喪失	まものならしを受けた時に発生する、1ターンの行動不能、行動する順番をきめるステータス。
すばやさ	原作同様厳密なものではなく、これが高いとあくまで先制できる「可能性が高まる」ということだけで、素早さの低いキャラが先に行動することもある。
セット装備ワザ	主人公が特定の武器・鎧・盾を装備することで使えるようになる第三の技のこと。
ゾーマ	の7、8章とIIの6章、レジェンド「よみがえる伝説」の大魔王。IではHPが12500と桁はずれで光の玉が無いと撃破は極めて困難だった。IIでは真ゾーマとレジェンドクエストの各ゾーマでこれが再現されている。ドラクエ のラスボス。彼の存在はドラクエを支えるといっても過言ではない。
た行	
用語	意味
ダークドレアム	の6章後期より登場。原作どおりとても強く、大魔王の中でも最強。ドラクエ の隠しボス。
ダーマ神殿チャレンジバトル	特定の職業を決められたレベルまで上げると行われる。勝つと上級職業を選択してプレイできるようになる。5章までは出現確率がありえないほどの低さだったが、6章から大幅に上昇した。SPカードメダパニーマで起きる精神的行動不能の一種。
大混乱	「こんらん」との違いは、混乱はたまに「とまどいながらこうげき」するのに対して、大混乱した相手は完全に動くことができない。
大魔王カード	大魔王の絵が描かれた黒カードの一種。背景を夜にしたり、BGMを大魔王戦のものに変えたりできる。ちいさなメダルキャンペーンで入手。
ダウンオール	HPを除く全てのステータス(ちから、かしこさ、みのまもり、すばやさ)が下がってしまう状態異常。
盾	元は攻撃力を下げる呪文。主人公が左手に持つ装備品。盾ごとに、特定の攻撃をガードして無効にできる能力が備わる。
墮天使エルギオス	レジェンドのPVで登場が発表された大魔王。ドラクエIXのラスボス。かつてのナザム村の守護天使。人間達に裏切られ、墮天使と化す。
打撃	剣のアイコンが付いている技。会心の一撃が出やすかったり、火力が高い技が多い。大ぼうぎょ、仁王立ちで防ぐことができる。
ダブルスキャン	同じモンスターのコレクション違い(口トカードとノーマルカードなど)を2枚用意する。赤ボタンを押しながら1枚目をスキャン、そのあとに2枚目をスキャンする。詳しい内容は小技参照。
玉	光の玉の略。ゾーマ弱体の効果と、ゆうき上昇。 - 味方の技の威力がアップする。 - 「ホイミ」の回復量もアップする。
ためる	- しんぴのよろいの回復量もアップする。 すべての技の威力が上がるので、どんなチームに使っても効果的。「ちからため」も同様の効果がある。
ちいさなメダル	カードの裏面の右上に描かれている星のついたメダル。集めることで特殊なカードがもらえる。原作でも集めてアイテムと交換できた。
ちから	高ければ高いほど物理攻撃や特技の威力が上がる。
痛恨の一撃	会心の一撃と立場が反対。相手から自分が食らった時の表示。 <u>ボストロール</u> に限り自分が使う場合の技名も「痛恨の一撃」。

超連動	大魔王戦中（筐体のドラゴンの目が常時点滅している）、DS版ドラクエIXですれちがい通信を行うと、筐体で戦っている大魔王とIX上で戦うことができるようになる。 真大魔王の場合はIXに出現する大魔王も強力な状態で現れる。 コマンド入力時に剣の柄をひねることで発動する。
<u>つばぜりあい</u>	相手の主人公や魔王・大魔王と同時にオーブが満タンになった時にも、自動的に発動する。
デスタムーア	ドラクエ のラスボスの第二形態。 の五、六章に登場。とどめの一撃の際に最終形態になる。
デスピサロ	ピサロが進化の秘法により変身した姿。 の一、二章の大魔王として登場。ドラクエ のラスボス。
テンション	これが上がると技の威力がアップする。詳しくは「ためる」を参照。 <u>スーパーハイテンションと戦いのドラム</u> で一気に上げることができる。
特技	星のようなアイコンが付いている技。 属性や追加効果があるものが多い。 <u>風のマントとめいそう</u> で防ぐことができる。 オーブが満タンになると繰り出すことができる攻撃。 カードをスキャンして発動するとダメージは最大3340程度にまで達する。 特別な攻撃であり、SPより先に発動、どんな状況でも軽減・無効化されることはない。
<u>とどめの一撃</u>	SPカードをスキャンすると、登場キャラクターが大技を繰り出す豪快な演出がある。
とまどいながら こうげき	何らかの理由で出す予定だった技が出せず、代わりに繰り出す貧弱な打撃攻撃。 威力、命中共に低く、会心の一撃は出ず、ゆうきの量も少ない。
ドルマゲス	ドラクエ のボスでもあり重要人物。彼の持っている神鳥の杖にはラブソーンが封じこめられている。
トロデ	勇者エイトの仲間。 今作ではトルネコのとどめの一撃で登場している。

な行 用語

意味

呪い	呪われるとそのターンは行動不能となる。 特定のアイテムカードを装備すると一定確率で呪われる。装備する数が多いほど呪われる確率が上がる。
----	--

は行

用語

意味

ハーゴン	の四、五章の魔王。ドラクエ のシドーの前座。 今作では外見が大きく変わり、神官だが格闘技を好む。
バイキルト	味方のちからがアップする。 「ためる」と重ねがけができる。
バラモス	の六章より出現。多数の呪文を使うが、打撃に強く呪文に弱い。 ハーゴンほどではないが外見がアレンジされている。 特定の技を組み合わせることで発生する強力な攻撃。
必殺技	では追加効果があり、勝敗を早く決めるために使うなど様々な応用がきく。 ゆうきをためる機会が減るので多様は禁物。
武器	主人公が装備する攻撃用アイテム。 剣、オノ、ツメ、杖、短剣などが存在し、装備した武器の種類によって職業が決定される。
双子	主人公の男の子と女の子の原作設定。男の子が兄で女の子が妹。

風のようなアイコンが付いている技。
 プレス 耐性による補正を除いてダメージはほぼ固定されている。
 水のはごろもと王者のマントで防ぐことができる。
 冒険の書 バトルロードIIより登場した、経験値や戦績を記録するためのICカード。

ま行

用語	意味
マイクマン	オールバックが特徴的な、試合中の司会兼解説者。 (CV:バッキーこば) 1Pの決勝戦終了後に出現する合体モンスター。大魔王戦には移行しない。
魔王クラス	2P戦では最初に、魔王と合わせたランダムで登場し、こちらを倒しても大魔王戦に移行する。 モンスターマスターだけが可能なモンスター強化システム。 通常のダブルスキャンと違い、同じモンスターの違うコレクションのみならず、
マスターダブルスキャン	別のモンスター・アイテム・SP・モリセレをスキャンすることも可能。 これにより強化される能力・耐性・回避率は2枚目にスキャンするカード一枚一枚異なる。 称号との併用は不可。
まりよく	特定の魔王ならびに大魔王がオーブにためる魔力。 先に満タンにされる前に勇気を持ってつばぜり合いを仕掛けよう。
みのまもり	この数値が高いほど敵の物理攻撃や特技によるダメージが減少する。 の三章の大魔王。
ミルドラス	バラエティに富む攻撃は防ぐことが難しい。 ドラクエ のラスボス。悪役としてはゲマの影に埋もれがちである。
ムドー	の五、六章の魔王として出現。原作ではラスボスよりラスボスらしい、 と言われるほどの猛者。
命中率	攻撃が当たる確率。隠しステータスで画面上でも公式ガイド等でも確認できない。
メルビン	少年アルスの仲間。 今作ではマリベルのとどめの一撃で登場している。
モリー	禿頭と髭、マフラーとぴっちりスーツの似合うナイスガイ。元々はドラクエ に登場していたキャラ。 このゲームのブックメーカーで、適宜アドバイスをくれる存在。 (CV:なかたじょうじ)
モリーセレクション(モリセレ)	カードの中央より少し下に箔押しがある。いわゆるプロモーションカードで、大抵が非売品。
モンバト	モンスターバトルロードの略称。

や・ゆ・よ

用語	意味
ゆうき	コマンド決定時と味方の攻撃時にオーブにためることができ、満タンになるととどめの一撃を放つことができる。 コマンドはなるべく速く決め、攻撃時はタイミングよくボタンを押すのが勇気を多くためる秘訣。 光の玉を使うことで一気に多くの勇気がたまる。
ゆうきスロット	筐体に刺さっている天空の剣の柄。ボタンを押してゆうきを出したら、これをひねって回収しよう。
勇者カイト	DQMB 公式サポーター。Vジャンプ誌やイベント会場に登場する。

鎧 主人公が体に装備するアイテム。
原作 ~ までの慣例に基づき、服やローブなどでも便宜上「鎧」となっている。

ら行

用語 意味

ラーミア

ヤングスを除く のSPカードでのとどめの一撃で勇者を乗せて飛んでくる鳥。
別名レティス。だが本人曰く、勝手にそう呼ばれていてるらしい。
ドラクエIII、VIIIに登場。

ライバル

1Pでレベル35以上の職業の場合、決勝戦に乱入してくる。
回避法はなく、パーティの構築や運次第で理不尽なまでの強さを発揮することも。
勝利した場合は通常通りゲーム終了or魔王（魔王クラス）戦に移行する。

ラミネート（ラミ）

いわゆるアンコモン。表面がラミネート加工されており、ノーマルより少し出にくい。

乱入対戦

対戦台のみ可能。台の上に"対戦モード"の看板表示がある。
ゲーム開始時に赤ボタンを押すと乱入対戦モードに突入する、あるいは相手待ちになる。
基本ルールは対CPUと同じだが相手もSPカードを使ってくる等の駆け引きが要求される。
連勝を重ねることで勇者として名前を残せる。
マナーを守って対戦しよう。対戦はモリーも推奨している。負けても相手を指ささないこと。
大魔王戦中に乱入されても泣かない。嫌なら対戦無しにしておきましょう。

リーサ

グランエスタード王女で、キーファの妹。
今作ではキーファのとどめの一撃で登場している。

竜王

の3、4、7、8、IIの2、3章、レジェンドクエスト の大魔王。
ドラクエ のラスボス。
竜滅拳や秘剣ドラゴン斬りがよく効く。

レジェンドモード

バトルロードIIレジェンド新登場のモード。
歴代ドラクエの名戦闘をバトルロードルールで再現したもの。
チームは自由だが、SPはその作品のキャラが描かれているカードしか使用できない。
Sランク以上でクリアすると、2P限定で大魔王をプレイヤーとして使用できるようになる。

レジェンドヒーロー

歴代ドラクエのキャラを使用できるカード。合体モンスターのように一人で戦うことになる。

レジェンドSP

スキャンする向きによって異なるSPが発動するカード。複数の候補からランダムであることも。

レティス

ドラクエ に登場した神鳥。詳しくはラーミアを参照。

レベル

バトル勝利時に得られる経験値がたまるとこれが上がり、各ステータスが上昇する。

レンコ（連コ）

連続でコイン投入の略。コインとはこのゲームの場合もちろん100円玉の事。

レンタル

人が待ってる時のレンコはトラブルの元になるため注意。
通常はゲームをせずにカードだけを複数買う時に使われる。
カードが足りない等の理由で一時的にモリーからモンスターと装備を借りること。
だがおなべのふただけはわざと借りる人も見かける。

ロトコレクション（ロト、ロトコレ）

俗に言うレアカード。基本的に表面がキラで、裏面が黒なのが特徴。

の5、6、7、8章の魔王チームとして登場。
ロンダルキアの悪魔たち 2Pプレイだといきなり強くなる。
ドラクエ のラストダンジョンで登場。この時は決まった場所に一体
ずつ登場した。

英数・その他

用語	意味
1/200、1/400、 1/800	ロトコレ、SPといった黒カードの排出率。 章ごとに各カードの封入率が決まっており、分母が多い程レアリティが高い。
DQMB	ドラゴンクエストモンスターバトルロード の略。
HP	ヒットポイントの略。体力を表す。モンバトでは全員の合計値を皆でシェアする。
MP	マジックパワーの略（ポイントと誤解している人が多いためか、今作の実況は「エムピー」と発音）。呪文を唱えるのに必要な魔力。 このゲームにMPの概念はないが、 <u>ベビーサタン</u> のイオナズンは原作の「MPが足りない！」が再現されている。
SP、SPカード	スペシャルカードの略。
~ k	k = 10^3 = 1000、よって1 k 円で1000円。
