

FF5 低レベル画面を見ずにボス撃破 ガイドブック

文責：やおや

ゲームをするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面を見てプレイしてください。

…というのは置いといて説明します。

この企画は FF5 の（ストーリー上倒さなければならない）ボス達を 2114 型低レベルかつ画面を見ずに撃破しようという企画です。

といってもこれだけではヌルいので、全ボス勝率 100%(ただしコマンドミスを考えない)を目指すことにしました。

よって制限は

- ・ 2114 型低レベル（最終レベルがバッツ 2・レナ 1・クルル 1・ファリス 4 になるような攻略法）
- ・ 画面を見ずにボスと戦う
- ・ 全戦闘勝率 100%（正しくは全滅率 0%）

となります。

では、以降ボス戦の解説に入ります。とはいえ FF5 のボスは多様で、楽勝なボスから苦戦を強いられるボスまでいるので、ここでは

セイレーン戦・ソルカノン戦・ギルガメッシュ（ビッグブリッジ）戦・ツインタニア戦について説明します。

セイレーン戦

セイレーン：HP900・全攻撃が単体即死・すばやさ 34～36

行動パターン

通常形態

- 1 ヘイスト or スロウ or サイレス
- 2 ブリザド or ケアル or ライブラ
- 3 スリプル or サンダー or プロテス
- 4 アンデッド形態へ移行

アンデッド形態

- 1～3 たたかう or だきしめる
- 4 通常形態へ移行

セイレーン戦が厳しい理由は 4 つあります。すべての攻撃が単体即死攻撃になりうる威力であるこ

と、蘇生手段が乏しい（「フェニックスのお」が6枚しかない）こと、バッツ以外の火力が低いこと、セイレーンがヘイスト・スロウを使うことです。

セイレーン戦では、敵の攻撃がバッツに集中するとダメージを与えられないままジリ貧になってしまいます。そこで、こちらはバッツのゴブリンパンチ¹を最大限優先して行動させます。

具体的には

- 1 バッツの行動ならばあおまほう「ゴブリンパンチ」
- 2 バッツが眠り or 戦闘不能ならバッツに「たたかう」か「フェニックスのお」をバッツに使う
- 3 バッツ以外が眠り or 戦闘不能ならそのキャラに「たたかう」か「フェニックスのお」を使う
- 4 セイレーンがアンデッド形態ならば「ポーション」 or 「ファイア」をセイレーンに使う
- 5 セイレーンが通常形態ならばセイレーンに「たたかう」

の順に、一部例外を除いてターンが回ってきた瞬間に動きます。

さて、ここまでは誰が戦闘可能で、今誰の手番なのかがわかるという前提で話をしました。そこで、ここからはそれをどうやって知るかについて説明します。

まず、今誰の手番なのかを知らる方法を説明します。

画面を見ないので音だけで判断するのですが、これは武器装備によって確認します。FF5では装備できない武器を装備しようとするときブザーという音がし、装備できる武器を装備しようとするときピッという音がするのでこの音の違いで判別します。

具体的に説明します。セイレーン戦は

バッツ：青魔/レナ：シーフ/ガラフ：シーフ/ファリス：黒魔
で臨みます。

この装備で、バッツの右手にブロードソード・レナの右手にダガー・を装備させておきます。そしてアイテム欄の左上にロッド・右上にナイフを置いておくと、

バッツ→右手にロッド装備可・左手にナイフ装備不可

レナ→右手にロッド装備不可・左手にナイフ装備不可

ガラフ→右手にロッド装備不可・左手にナイフ装備可

ファリス→右手にロッド装備可・左手にナイフ装備可

となります。誰かの手番が来るごとにこれを行うことで常に今誰の手番かを把握できます。

誰が戦闘可能かを知らる方法はこの方法を応用します。FF5の戦闘システムではすばやさの値の誤差が2に収まるので（個人的には**2もある**という感じなのですが…）、各キャラの手番が回ってくる戦闘時間を計算することで次の行動が誰の行動になるはずなのかが予測できます。それとズレが生じたら、行動が飛ばされたキャラは戦闘不能 or 眠りだとわかります。例えば、次ファリスの番のはずなのにガラフの番になっていたらファリスは戦闘不能 or 眠りだとわかる、というわけです。あ、ちなみに戦闘不能と眠りのどちらかを判別する方法は存在しません。なので「眠り or 戦闘不能」状態の味方には、攻撃と蘇生を両方行います。

¹ ゴブリンパンチには使用者のレベルと攻撃対象のレベルが同じの場合防御無視8倍ダメージという特徴があり、バッツとセイレーンのレベルがともに2なので、バッツが使うと1撃で240ダメージ与えることができます。

このようにして常に状況を把握し続け、上の行動パターンで戦えば（私が知る限り）どんな展開になっても勝てます。

ソルカノン戦

ソルカノン：HP 実質 12500・戦闘開始後約 448～462 単位時間²後に「はどうほう」

ソルカノン戦で壁になるのはレベルアップ回避のためにファリスのみ生存で戦闘を終了しなければならない点です。ここでは、ソルカノンの「はどうほう」を利用します。ファリス以外の 3 人の HP を半分以下にしておき、「はどうほう」で戦闘不能になった直後にファリスがトドメを刺します。

もう一つ壁になるのは「はどうほう」までに HP を 12500 近く削っておかなければならない（しかも倒してはならない）という点です。結論から言いますと、これは「らいじんのじゅつ」×12+ハイポジションを使うことでダメージの値が 11020～12460 の範囲に収まるので、これで削ります。そして最後に「かみなりのロッド」を使うとダメージの値が 12500～14044 となり、下限値をとっても倒せるようになります。

ギルガメッシュ（ビッグブリッジ）戦

ギルガメッシュ（ビッグブリッジ）

HP6500・すばやさ 45・物防 14・4000 以上与えるとカウンターで反省

行動パターン

- 1 たたかう（後列補正込みで $(49-物防) \times 3$ ）
- 2 たたかう or ゴブリンパンチ $((49-物防) \times 7)$ or たたかう
- 3 たたかう or エアロラ $((50-魔防) \times 4)$ or たたかう
- 4 たたかう or **かまいたち**（全体に $(50-魔防) \times 4$ ） or たたかう

→1に戻る

ギルガメッシュ戦には 2 つの大きな壁があります。1 つ目が 4n ターンに使ってくる「かまいたち」です。低レベルのため最大 HP が低く、しかも全体攻撃なので無策では「かまいたち」が来た瞬間ゲームオーバーとなってしまいます。2 つ目が 4000 ダメージ以上与えたときにカウンターで使用してくる通称「反省」と呼ばれる行動です。これは具体的にはヘイスト+プロテス+シェル+ジャンプという 4 回行動で、ジャンプは単体即死攻撃です。これのせいで「1 人に装備を固めてかまいたちを耐えられるようにしたうえでちまちま HP を削っていった倒す」ということができなくなっています。

² 戦闘時間の最小単位のことを表します。なお、行動から次の行動までの待ち時間は $120 - \{(すばやさ \cdot 装備の重さ \div 8) \}$ （小数点以下切捨て）です

ではどう戦うか、ですが、結論から言うとゴリ押しです。

パーティは、

バツ (すっぴん/ぜになげ+ちようごう)

レナ (すっぴん/じくう+ちようごう)

ガラフ (すっぴん/かぼう)

ファリス (すっぴん/ぜになげ+ちようごう)

とし、行動順がレナ→ファリス→バツとなるようにします。

まず、ガラフ以外を瀕死にし、ガラフに「かぼう」をつけることで1ターン目の攻撃を確実にガラフが喰らいます。その後、レナがファリスに「ヘイスト」を使い、ファリス・バツが自分に「ドラゴンパワー」を使います。ギルガメッシュの2ターン目の前にファリスがもう一度行動できるので「ぜになげ」で3000ダメージ与えます。ギルガメッシュの2ターン目の後、生存者を把握して、バツ or ファリスにもう一度「ドラゴンパワー」を使い「ぜになげ」で一気に倒します。ジャンプで1人倒されますが、最低1人生存するので勝てます。

ツインタニア戦

ツインタニア通常形態：すばやさ 35

行動パターン

1 たたかう or アトミックレイ³ or ふぶき⁴

2 たたかう or アトミックレイ or ふぶき

3 マインドブラスト⁵

4 かまいたち⁶

5 かまいたち

6 ギガフレア形態に形態変化

ツインタニアギガフレア形態：すばやさ 81

行動パターン

1 メッセージ「ギガフレアのためにパワーアップ！」表示

2 ギガフレア⁵

3 通常形態に形態変化

テンプレですが、戦闘開始直後に「かくれる」を使い、ギガフレア形態時に「まほうのランプ」⁷の

³ 炎属性吸収 or 無効か「リフレクトリング」装備でないと即死。全体攻撃

⁴ 氷属性吸収 or 無効でないと即死。全体攻撃

⁵ 「リフレクトリング」装備でないと即死。全体攻撃

⁶ 全体即死攻撃

⁷ 召喚魔法を一定の順番で使うことができるアイテム

「ざんてつけん」⁸で倒します。問題はいつ「あらわれる」かですが、5ターン目の「かまいたち」が最遅で430単位後、「ギガフレア」が最速で580単位後なのでその間に「あらわれる」→「まほうのランプ」をすればいいわけです。シーフマスターのすっぴんだと6ターン目に「あらわれる」→7ターン目に「まほうのランプ」で勝てるので

「かくれる」→「ぼうぎょ」×4→「あらわれる」→「まほうのランプ」で勝てます。

ここでの説明は以上となります。後は実演しながら解説します。

それではお楽しみに！

⁸（ツインタニア戦では）必中の即死攻撃。
ギガフレア形態のツインタニアには即死耐性がないのでこれで倒せます。