

ドラクエ7

<概要>

- クリア条件：ラスボス（オルゴ・デミーラ）を撃破せよ
- 時間設定：調査時間 10 分＋制限時間 75 分
- 制限事項：パーティメンバーの入れ替え禁止（メルビン使用禁止）
- 進行状況：ダークパレス復活後（1F の入口は解放済み）
- 戦力：主人公 LV1、マリベル LV1、ガボ LV23、アイラ LV27
- 所持金：225 ゴールド
- 回収状況：ダークパレスを除き、現時点で回収できる全てのアイテムを回収済み
- 備考：移民の街は第 7 形態

<所持しているアイテム（五十音順）>

武器	鎧	盾	兜	装飾品
オリハルコンの牙	ギガントアーマー	ドラゴンシールド*2	風のぼうし	いのりのゆびわ
けんじャの杖	しんぴのよろい	ドルフィンシールド*2	しあわせのぼうし	インテリめがね
ゴディアスの剣	ドラゴンローフ*2	なげきのたて*2	ちしきのぼうし	しあわせのくつ
まじんのかなづち	ひかりのドレス	みかがみのたて*3	メタルキングヘルム*3	しつぷうのバンダナ
	みずのはごろも			ちからのゆびわ
	やいばのよろい*2			
	ミラーアーマー*2			
その他				
戦闘中	せかいじゆの葉*3	せかいじゆのしずく*2	まほうのせいすい*10	
種・木の实	命のきのみ*25	すばやさのたね*11	ふしぎなきのみ*10	まもりのたね*24
その他	ちいさなメダル*106	モンスターの心 ※2		

※1 ストーリーを進行する上で必ず入手するものを除き、所持しているアイテムを上記に示す。

※2 宝箱、ラッキーパネルから入手可能なモンスターの心はすべて所持している

<主な職歴>

主人公	マリベル	ガボ	アイラ
ぶとうか ★8	ふなのり ★8	とうぞく ★3	せんし ★7
そりよ ★8	とうぞく ★8	ひつじかい ★7	コスモファントム ★2
ふなのり ★7	かいぞく ★7	エビルタートル ★5	むしょく
はなカワセミ ★7	ぎんゆうしじん ★7	むしょく	
むしょく	わらわせし ★6		
	むしょく		

<仲間データ>

名前	LV	ちから	すばやさ	まもり	かしこさ	かつこ	HP	MP	Exp
主人公	1	8	6	5	5	4	25	0	6
主な呪文・特技	おたけび、せいけんづき、ノアのはこぶね、ベホマ、サオラル								
マリベル	1	4	10	3	8	10	20	0	6
主な呪文・特技	いっぱつギャグ、しのびあし、おいかせ、キアリー、キアリク、コーラルレイン								
ガボ	23	66	97	32	36	23	171	61	96,173
主な呪文・特技	ほえろ、とおぼえ、くちぶえ、ウールガード、キアリー、スクルト								
アイラ	27	130	77	42	108	57	189	90	150,804
主な呪文・特技	さそうおどり、きあいため、ドラゴン斬り、せいのうた								

<ボスデータ>

オルゴ・デミーラ 第一形態							
HP	3500	攻撃力	330	守備力	200	素早さ	80
行動	打撃/強打撃/灼熱/凍える吹雪						
備考	1回行動						
オルゴ・デミーラ 第二形態							
HP	3300	攻撃力	330	守備力	200	素早さ	135
行動	A: 打撃 → メラゾーマ → イオナズン → かまいたち → 怪しい瞳 → Bへ B: 火炎を投げる → 打撃 → 念じボール → 凍てつく波動 → 正拳突き → Aへ						
備考	Aローテは2回行動、Bローテは1~2回行動						
オルゴ・デミーラ 第三形態							
HP	3000	攻撃力	350	守備力	170	素早さ	116
行動	マグマ/おぞましい雄叫び → 凍てつく波動/混乱打撃 → 猛毒の霧/叩きつける						
備考	1~2回行動、自然回復20						
オルゴ・デミーラ 第四形態							
HP	4500	攻撃力	300	守備力	140	素早さ	85
行動	A: マヒ打撃/押しつぶす/灼熱/凍てつく冷気/凍てつく波動/Bへ B: めいそう/マジックバリア/凍てつく波動/フロフロス召喚/ドゴロク召喚/Cへ C: マダンテ → MP回復 → 凍てつく波動 → 強打撃 → ラリホー → Aへ						
備考	A、Bローテは1~2回行動、Cローテは1回行動						

フロフロス							
HP	500	攻撃力	160	守備力	100	素早さ	120
行動	打撃/なめまわし/スカラ/ルカナン						
ドゴロク							
HP	600	攻撃力	200	守備力	120	素早さ	80
行動	打撃/火炎の息/激しい炎						

<この問題のポイント>

通常の RTA においては、高い HP を持ち、「におうだち」+「マホカンタ」による呪文反射ができ、さらには「ベホイミ」「サオラル」といった回復呪文を習得しているメルビンは欠かすことができませんが、今回はそのメルビンを欠いた状態でオルゴ・デミーラと戦うことになります。

主人公とマリベルはレベル 1 なので、少なくともいくらかはレベルを上げて戦力を強化する必要があります。メタル系モンスターがどれくらい出現するかによって、レベル上げによるタイム差が出てしまいそうに見えますが、戦闘回数が多ければそれだけ有用な呪文や特技を習得することが可能となります。自分や対戦相手の状況を的確に把握し、準備を進めることがこの問題で 1 位をとるための重要なポイントとなります。

この問題には、戦力を強化するための方法がいくつも仕込まれています。以降では、これらに関連する要素について触れていきます。

<戦闘に有用なアイテムや装備品を充実させる>

既に有用なアイテムや装備品を多く所持していますが、さらに強力なアイテムを入手する方法があります。下記の要素の中から何を選択するとよいか、考えてみましょう。

・ちいさなメダル

袋に 106 枚の（ちいさなメダル）が入っています。これを景品交換することで、（けんじやのいし）（メタルキングの盾）（グリーンガムのムチ）といったアイテムが手に入ります。また、メダルを追加で 4 枚回収することで、（プラチナキングの心）を入手が可能となります。

・移民の街

移民の街は第七形態、と記載されていますが、実はグランドスラムの条件が満たした住人が 34 人暮らしている状態となっています。固定移民は全員残っているため、35 人目の住人は容易に揃えることが可能です。グランドスラムでは、当然カジノが解禁されるほか、（ちいさなメダル）（ちからのたね）などのアイテムを入手可能です。

また、移民は逃がすことも可能なので、移民の街を通常の第八形態にすることも可能です。こちらでは、戦闘中に使用するとフバーハの効果がある（えいゆうの杖）を 18,500G で購入することができます。14,000G で売却可能な（王家のよろい）も回収できるため、資金は工面できそうです。

・カジノ

35,000 枚のコインを所持しています。ゲーム開始時点では、ダーマ南東の旅の宿とコスタールのカジノしか使用できませんが、上述の通り、進行次第ではグランドスラムのカジノも使用可能となります。有用そうな景品は、下記の通りです。

ダーマ南東の旅の宿		コスタール		グランドスラム	
景品	コイン枚数	景品	コイン枚数	景品	コイン枚数
まほうのせいすい	100 枚	せかいじゆの葉	1,000 枚	ほしふるうでわ	15,000 枚
いのりのゆびわ	3,000 枚	はやぶさの剣	10,000 枚	メタルキングよろい	30,000 枚
		しんぴのよろい	20,000 枚		

(はやぶさの剣) は、12,500G で売却可能です。(しんぴのよろい) は、耐性こそありませんが、毎ターン HP が 50 回復するため、ターンを飛ばすことができる「ノアのはこぶね」「アストロン」などと組み合わせると強力そうです。(ほしふるうでわ) は、装備者の素早さが 2 倍となるため、行動順の安定につながります。また、袋に入っている不要な高額装備品を売却し、カジノのコインの足しにするのもよいかもしれません。何を交換すると有効か、ボス戦での各キャラクターの役割と合わせて考えてみてください。

・ランキング

仲間データをよく見ると、とあるキャラクターだけ種・木の実が投与されていることがわかります。実は、少し工夫をすると、とあるランキングに優勝することができるようになっていきます。考えてみてください。

<パーティメンバーの強化>

冒頭に述べた通り、どのようにパーティメンバーを強化するかがこの問題の大きなポイントです。強化方法には、「しべリング」「熟練度稼ぎ」の 2 通りが考えられます。これらについて触れていきます。

・しべリング

メタル系が出現しやすい場所は、下記が挙げられます。熟練度稼ぎと並行してしべリングを行うことを考えると、どこが効率が良いでしょうか。

- ・クレージュ周辺 : はぐれメタルが 13%程度、メタルキングが 5%程度出現、他の敵は弱い
- ・マーディラス周辺 : メタルキングが 11%程度で 1~2 匹出現、他の敵が強い
- ・ラストダンジョン : 24 個ある卵からメタルスライム S が 1/6 で出現、他の敵は強いが単体

メタル系モンスターを倒すためには、会心の一撃を出すことができる特技や武器が有効です。アイラは戦士★7 となっているため、25 回戦うと「まじんぎり」を習得することができるほか、武器として(まじんのかなづち)を所持しています。これらの命中率は 3/8 ですが、(まじんのかなづち)についてはとある特技と組み合わせることで命中率が 100%にすることができます。ただし、(まじんのかなづち)は呪われた装備ですので、一度装備してしまうとはずすためには教会へ行く必要があります。

・熟練度稼ぎ

各キャラクターが習得できそうな、めばしい呪文・特技は下記の通りです。誰に何を習得させると有効でしょうか。

戦闘回数	主人公	マリベル	ガボ	アイラ	全員
1回	パラディン みがり				プラチナキング アストロン
8回					ひつじかい キアリー
10回					せんし 気合いため
20回	はなカワセミ やすらぎの歌	わらわせし ひやくれつなめ			
22回				コスモファントム ムーンサルト	
25回			エビルタートル バイキルト	せんし まじん斬り	
28回					プラチナキング ベホマラー
30回		ぎんゆうしじん 天使の歌声 かいぞく メイルストロム			
38回					ヘルバトラー ベホマラー
40回					ドラゴスライム アストロン
45回			ひつじかい どとうのひつじ		

<その他>

- ・主人公のLVが1ということは、普段当たり前のように使っているあの呪文を覚えていません。所持金が225Gということは何かを意味しているように見えますが、さてさて・・・？
- ・多数のモンスターの心を所持していますが、モンスター職は炎や吹雪、呪文に耐性を持っている職が多く存在します。ボス戦に挑むときに誰がどの職業に転職するとよいでしょうか？

解説用

<レベル上げ>

レベルは、経験値を 40,000 ほど稼ぐことができれば、命の木の実の投与で十分な HP が確保できます。(ドラゴンローフ) や (みかがみのたて) など、耐性が優秀な防具が揃っているため、第四形態の「灼熱」や「凍てつく冷氣」「マダンテ」はそれほど恐れることはありません。注意すべきは、第三形態の「おぞましい雄叫び」【全体に 120~150】や、「叩きつけ」【単体に 150+ 打撃の半分】です。特に、各キャラクターが「叩きつけ」に耐えうる HP (大体 220~230 程度) を確保できれば、十分に突破可能です。

もちろん、それより多く経験値を稼ぐことができれば、より安定させることが可能ですが、経験値を得るための時間に対して得られる対価はそこまで大きくないため、タイムを縮めるうえでは得策ではありません。

<熟練度稼ぎ>

熟練度稼ぎは、この経験値を稼ぐまでに要した戦闘回数に応じて変わってきます。最低限確保したい呪文・特技は、主人公の「みがり」です。第二形態に対してメルビンの【マホカンタ+におうだち】による反射が期待できませんが、主人公が【マホカンタ+みがり】、あわせてマリベルが「しっぺがえし」を使用することで、3発の反射が可能になります。

戦闘回数が増えるにつれて、熟練度を稼ぐことができます。どのキャラクターが攻撃・回復・補助のどの役割につくかによって習得する呪文・特技は変わってきます。下記に一例を示します。

戦闘回数	1回	21回	25回	38回	40回
主人公	みがり	やすらぎのうた			
マリベル				ベホマラー	
ガボ			バイキルト		
アイラ					アストロン

戦闘回数が少ない場合、全体回復は (けんじやのいし) (せかいじゆのしずく) のみとなるため、移民の街で (えいゆうのつえ) を購入する、カジノで (せかいじゆのは) を多めに交換し、死んだら蘇生で対応する、などの準備が必要になります。逆に、「ベホマラー」や「アストロン」を習得するほど戦闘回数が多くなった場合は、戦力に余裕があるためこれらをカットすることも十分に考えられます。

また、ガボが「バイキルト」を習得しない場合、「バイキルト」効果のある (オチェアーノの剣) を装備するキャラクターが、最大火力を持つアイラに先行できる素早さを確保しておく、と、「凍てつく波動」に対して効率よくダメージを与えることができます。

<戦い方>

- ・第一形態 : アイラが「きあいため+ドラゴン斬り」、その他で「バイキルト」や回復
- ・第二形態 : 「イオナズン」を主人公「マホカンタ+みがわり」、マリベル「しっぺがえし」で反射
: 強制睡眠が絡むターンは「ノアのはこぶね」などで回避
: 攻撃はアイラの「きあいため+かえん斬り」
- ・第三形態 : 攻撃が一番強烈なため、(せかいじゆのしずく)などを惜しみなく使用する
: 「バイキルト」による「いてつく波動」誘発を狙いつつ、アイラが攻撃
- ・第四形態 : アイラによる単体攻撃がメイン火力となるため、肉片で呼び出される敵は無視
: 攻撃ローテ以外はマリベルの手が空くので、積極的に「ルカニ」を狙う
: マダンテローテの「いてつく波動」や「ラリホー」は、主人公がアイラを「みがわり」

<その他の小ネタ>

- ・ルーラ習得者がおらず、所持金が 225G で (キメラのつばさ) の購入を促しているように見えますが、(かぜのぼうし) を所持しています。道具として使うと「ルーラ」の効果です。
- ・アイラのかしこさをよく見ると、非常に高い値となっています。(ちしきのぼうし) を所持していることからかしこさランキングのフラグをこなしていることもわかります。(ちしきのぼうし) (インテリめがね) を装備した状態で「にじくじゃく」に転職すると、かしこさランキングに優勝できます。景品の(おうごんのティアラ) は、防具としては唯一マリベルに混乱耐性を付与できる装備です。
- ・主人公の LV が 1 の状態であれば、ラストダンジョンに出現する「メタルスライム S」は逃走しません。他の敵が強いためさすがに厳しいところではありますが、(命のきのみ) を先に投与し、装備を整えていけば戦えないこともありません。