

ドラクエ8

<概要>

- クリア条件：ラスボス（ラプソーン）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：なし
- 進行状況：クリア後データ、ラプソーン閤の結界解除後
- 戦力：主人公 LV31、ヤングス LV30、ゼシカ LV33、ククール LV33
- 所持金：20 ゴールド
- 回収状況：ルーラ登録されている町/教会のアイテムはすべて回収済み ※1
- フィールドの宝箱にある種・木の実はすべて回収済み
- 備考：モンスター硬貨は回収可能な物はすべて回収済み

※1 閤神鳥の巣のアイテムは回収不能になってしまうため回収済み。
暗黒魔城都市崩壊後の聖地ゴルドのアイテムは回収していない。

<所持しているアイテム>

主人公	ヤングス	ゼシカ	ククール
ハイフーメラン	鉄のかま	皮のムチ	レイピア
うろこのよろい	ステテコパンツ	ゼシカの普段着	騎士団の服
破毒のリング	破幻のリング	まんげつのリング	騎士団長の指輪
袋			
やくそう*3	上やくそう	上どくけし草	特やくそう
いやし草	きつけ草		
ちからのたね*9	すばやさのたね*5	まもりのたね*10	かしこさのたね*5
スキルのたね*4	命のきのみ*8	ふしぎなきのみ*10	
石のつるぎ	あくまのムチ	風のぼうし	マダムの指輪
聖堂騎士団の指輪	ちいさなメダル*51	聖者の灰	

<スキル構成>

主人公	ヤングス	ゼシカ	ククール
剣 25	オノ 0	短剣 80	剣 17
ヤリ 7	打撃 19	ムチ 1	弓 0
フーメラン 13	鎌 79	杖 0	杖 58
格闘 6	格闘 28	格闘 8	格闘 0
ゆうき 71	にんじょう 4	おいろけ 57	カリスマ 20

<その他の状況>

- ・開始位置はマイエラ修道院
- ・初期状態の主人公とククールはMP0
- ・カジノのコインを10,000枚持っている
- ・次のレベルまでに必要な経験値は
主人公：20,000、ヤングス：7,000 (Lv+2で33,545)、ゼシカ：500 (Lv+2で38,063)、ククール：30,500
- ・バトルロードはCランクまでクリア済み、所持スカウトモンスターは
ぶるっぴ (スライム)、アキーラ (スライム)、ドラきち (ドラキー)、ラッキー (ドラキー)、ホイ (ホイミスライム)、ゴレムス (ゴーレム)、メタゾウ (メタルスライム)、アモーレ (ウィッチレディ)
- ・初回SHTは未使用

<ボスデータ>

暗黒神ラプソーン							
HP	5640	攻撃力	428	守備力	161	素早さ	115
行動	A：凍える吹雪/流星 → 妖しい瞳/念じボール → Bへ/Dへ B：腕で叩きつける → 念じボール/凍てつく波動/不敵に笑う/Aへ/Cへ C：めいそう → マダンテ → 凍てつく波動 → MP回復 → メラゾーマ → Aへ D：激しい炎/神々の怒り/念じボール/腕で叩きつける/凍てつく波動/Aへ						
備考	2回行動、ルカニ弱耐性、攻撃呪文・炎・吹雪・強打は無耐性						

<この問題のポイント>

仲間のレベルだけを見るとそれなりに高いのですが、スキル・装備・その他有用なアイテムは何も持っていないため、必要なものをそろえる必要があります。時間を使えば戦力を増強する方法は色々あるので、リスク覚悟の逆転を狙った低戦力で挑戦をするか、戦力を整えて確実に勝ちに行くか、大会での勝利を掴むためにどう判断するかが重要となってきます。

<スキルポイントの配分>

獲得したい主なスキルは、下記が挙げられます。

- 主人公：ベホマズン (+11)、MP消費1/2 (+11+8)、メタル斬り or 一閃突き (+5)、だいぼうぎょ (+5)
- ヤングス：かぶとわり (+6)、斧攻撃力+5 (+6+6)、しのびばしり (+5)
- ゼシカ：短剣・剣攻撃力+30 (+2)、ピオリム (+3)、双竜打ち (+22)
- ククール：バイキルト (+7)、メタル斬り (+5)

全て取ろうとすると必要なスキルポイントは85と、(スキルのたね)をすべて回収した場合の6個でも到底足りません。次のページの表は、レベル上げをした場合の獲得スキルの例になります。

	ゼシカ Lv34	必要 SP 獲得 SP	ヤングス Lv31	必要 SP 獲得 SP	主人公 Lv32	必要 SP 獲得 SP
主人公	なし	0 0	ベホマズン(11) メタル斬り(5)	16 0+5*4	ベホマズン(11) メタル斬り(5)	16 6+5*2
ヤングス	かぶとわり(6) しのびばしり(5)	11 0+5*3	かぶとわり(6)	6 7	かぶとわり(6) しのびばしり(5)	11 7+5
ゼシカ	ピオリム(3) 短剣攻+30(2)	5 7	ピオリム(3) 短剣攻+30(2)	5 7	ピオリム(3) 短剣攻+30(2)	5 7
ククール	バイキルト(7)	7 0+5*2	バイキルト(7)	7 0+5*2	バイキルト(7) メタル斬り(5)	12 0+5*3
必要種数	5		6		6	
備考	リフルアーチの種カット 種回収でバイキルトはベホマズンでも可		メタル斬りはククールか、 もしくは取らずにしのびばしりでも可			

	ククール Lv34	必要 SP 獲得 SP	ヤングス Lv32	必要 SP 獲得 SP	ゼシカ Lv35	必要 SP 獲得 SP
主人公	ベホマズン(11) メタル斬り(5)	16 6+5*2	ベホマズン(11) メタル斬り(5)	16 6+5*2	ベホマズン(11) メタル斬り(5)	16 6+5*2
ヤングス	かぶとわり(6) しのびばしり(5)	11 7+5	かぶとわり(6) しのびばしり(5)	11 15	かぶとわり(6) しのびばしり(5)	11 15
ゼシカ	ピオリム(3) 短剣攻+30(2)	5 7	ピオリム(3) 短剣攻+30(2)	5 7	ピオリム(3) 双竜打ち(22)	25 15+5*2
ククール	バイキルト(7) メタル斬り(5)	12 7+5	バイキルト(7) メタル斬り(5)	12 7+5	バイキルト(7) メタル斬り(5)	12 7+5
必要種数	4		3		5	
備考	サオリク習得 リフルアーチの種カット 隠者の家種カット		リフルアーチの種カット 隠者の家種カット ベホマズンを双竜打ちも可		リフルアーチの種カット	

レベル上げを全くしない場合は、ゼシカ Lv34 の例に（スキルのたね）を 1 個足したものと同じです。レベルが上がるたびに端数の都合で（スキルのたね）を 2 個節約できるようになっているため、ゼシカ Lv35 まで上げれば一通りの特技は習得可能です。

<攻撃面の強化>

まず、ヤングスの「かぶとわり」は必ずほしいところです。武器は（はおうのオノ）を回収することになるでしょう。もう一人攻撃役がほしいところですが、多くのやりこみで猛威を振るったゼシカの「双竜打ち」は必要なスキルポイントがかなり多いので、他に必要な特技のことも考えるとレベル上げを強いられることになるでしょう。主人公には「かえん斬り」がありますが、ククールとゼシカだけで回復をしようとするとかかなり忙しく、主人公が攻撃しつつ「バイキルト」も安定して使用するのは困難です。攻撃のスピードを考えると、ゼシカを何とかして攻撃役にしたいところです。武器は剣なら（ふぶきのつるぎ）、ムチなら（はがねのムチ）か（バスターウィップ）が有力です。

主力にはなり得ませんが、スカウトモンスターを集めて戦うことも有効です。攻撃力を優先するならアクデン、ギーガ、ボス、アポロン、キラマ、ロビンなど、「ベホマラー」を期待した守備面を優先するならゆうほん、モヒカン、ベホップなど、必殺技の「テンションフースト」を期待するならアモーシの他にハルカン、ミネラル、マオールなどを加えることになるでしょう。Bランクを抜ければ2チーム目が手に入り、ハルクなどのさらに強力な仲間を選ぶこともできますが、Bランク戦とスカウトモンスターの回収にかなりの時間を取られます。

<守備面の強化>

まずは防具についてですが、最も警戒すべき

腕で叩き付ける（100 ~ 120 ダメージ、軽減不可）→ 念じボール（67 + 打撃の1/2）

は防具ではほとんど対応できないので、炎耐性（マダンテ、激しい炎）、吹雪耐性（凍える吹雪）、イオ耐性（神々の怒り）を重視した防具を集めることになります。（シルバーメール）、（ギガントアーマー）、（みずのはごろも）、（みかがみの盾）、（ほのおの盾）、（ドラゴンシールド）などの中から、所持金と相談して買い集めることになるでしょう。HP の高い主人公とヤングスは多少弱い防具でも構いませんが、ククールとゼシカにはできるだけ質の良い装備を買い揃えたいところです。

防具以上に重要なのは素早さです。B、Dローテで凍てつく波動を絡めた後手→先手の4回攻撃を受けると壊滅状態に陥るため、回復役には（ほしふるうでわ）を装備させたいところです。（ほしふるうでわ）は（ちいさなメダル）を60枚まで集めるか、（はやてのリング）+（はやてのリング）+（オリハルコン）の錬金で作ることが可能です。その他にも（しっぽうのバンダナ）や（しっぽうのレイピア）で素早さを上げることも必要になるかもしれません。ゼシカが「ピオリム」を習得して先攻を確定させることも重要ですが、主人公は最低速度、ククールは最高速度になるよう装備を整えると、ラプソーンに対して主人公は後攻が9割、ククールは先攻が9割程度になるので、逆転を狙うためにリスク覚悟でピオリムは使わずに攻撃に手をかけることもありえます。

最後に回復についてですが、「ベホマズン」と「サオリク」を覚えていないので、これらを習得するためにレベル上げなどを行うかどうかでやることが変わります。「ベホマズン」を覚えた場合は主人公を回復の要にして場合によっては（けんじゃの石）を売却することが、「サオリク」を覚えた場合は（せかいじゆの葉）の回収数を少なくすることができますが、覚えなかった場合は（けんじゃの石）と「ベホマラー」が回復の要となり、対処しきれないダメージに対しては（せかいじゆのしずく）を使ってカバーすることになるでしょう。（せかいじゆの葉）はサカンビークでの2枚購入を含めて最大6枚、（せかいじゆのしずく）は錬金以外で最大2個まで回収可能です。

<レベル上げ>

まず、すぐにレベルが上がる経験値であるゼシカのレベルを1つは上げたいところです。それ以上にレベルを上げたいなら、はぐれメタルやメタルキングを狙いたいです。有効な特技である「雷光一閃突き」や「大まじん斬り」は未習得です。ただし、(スキルのたね)を1つ使えば主人公は「メタル斬り」か「一閃突き」を、ククールは「メタル斬り」を習得できるので、これらの特技を習得すればメタル系の敵を効率よく倒すことも可能です。「メタル斬り」を使う場合はカジノのコインを(はやぶさの剣)に替えるとより効率よく戦えます。その他には痛恨の一撃を出しやすいスカウトモンスターも活躍できるかもしれません。ただし、「スキルのたね」を使うということは1レベル分のスキルポイントを無駄にすることとほぼ同じであるため、ヤングスの7,000expまでで足りると判断すれば、スキルの種は温存して(せいすい)でメタルスライムを狙うなどの選択肢も考えられます。

<錬金釜の利用法>

錬金したい主なアイテムは(しっぽうのバンダナ)、(バスターウィップ)、(ほしふるうでわ)、(けんじあの石)、(せかいじゆのしずく) 辺りです。このうち、最低限の回収を行う間に完成が期待できるのは(しっぽうのバンダナ)と(せかいじゆのしずく)くらいで、(バスターウィップ)は前の2つの1.5倍、(ほしふるうでわ)と(けんじあの石)は2倍程度の時間がかかります。

なお、(せかいじゆの葉)を2枚買いたいなら錬金はその後から開始する必要があります。

<小ネタ>

- ・風の帽子に気づかずにドニで宿に泊まろうとすると所持金が足りません
- ・不足しているMPはゼシカのレベル上げ程度なら（まほうのせいすい）でカバー可能です
- ・クリア後だと滝の洞窟上で（はりきりチーズ）は貰えません
- ・宿に泊まると裏ダンジョンのイベントが始まるので、約33秒のロス
- ・闇商人の店でアイテムを交換すると、そのまま売るよりも6,440G儲かります

<想定ルート>

パルミド：はやてのリング*9、まほうのせいすい*9、鉄の盾*2、鉄かぶと、500G、1200G、さんぞくのオノ
船着き場：バンダナ

ササン：シルバーメール*2、まんげつ草*3、せかいじゅの葉*2、ここで錬金開始

ササン南の海岸：せかいじゅの葉

ゴールド：暗黒魔城都市のアイテム全て

レティシア東の海岸線：エルフの飲み薬

ふしぎな泉から隠者の館：ちいさなメダル、スキルのたね

バトルロードの裏手：ちいさなメダル

トロデー：ちいさなメダル*2、せかいじゅのしずく、古びたつるぎ

エジェウス：ちいさなメダル、せかいじゅの葉

法王の館：命のきのみ、ちいさなメダル*2、けんじゅのローフ

雪国南の雪原：せかいじゅの葉

風なりの丘：はおうのオノ、ここでゼシカLV33、テーブルが変わっているのでメタルで稼ぐのもここ

メダル王女の城：ちいさなメダル*2、もろはのつるぎ、ちからのたね、命のきのみ、メダル景品

三角谷：みずのはごろも、ふぶきのつるぎ

願いの丘横小島：せかいじゅのしずく

レティシア：しっぶうのレイピア、ほのおの盾

ここまででおよそ25min、これにボス戦が10min強の合計35min台が最速の目安です。

このルートで得られるステータスは以下の通りです。

	主人公 LV31	ヤングス LV30	ゼシカ LV34	ククール LV33
HP	320	306	254	281
MP	120	48	231	173+種
攻撃力	144	231+種	158	177
守備力	129+種	150	158	165
素早さ	108	62	109	173+種

このステータスになるように（命のきのみ）や（まもりのたね）を割り振ると、ゼシカは凍える吹雪+念じボールに、ククールは叩き付ける+念じボールに確定耐えになり、主人公も念じボール*2にほぼ耐えます。

<ラプゾーン戦の戦い方>

各キャラクターの役割は以下の通りになります。

・主人公

(けんじゃの石) を使用しての回復役になります。逆転狙いで「ピオリム」を使わない場合は、(しっぷうのバンダナ) と (はやてのリング) の装備を外して後攻回復に回ります。スカウトモンスターを呼び出す特技「チーム呼び」はダメージ源ではなく、「マダンテ」や「妖しい瞳」のような喰らいたくない行動を回避するために使用します。

・ヤングス

「かぶとわり」を使用してのアタッカーになります。防御力を下げつつHPを削っていきます。守備面では一番動きやすいので、こちらが崩された時は蘇生・MP回復を行います。

・ゼシカ

(ふぶきのつるぎ) を装備して「ポイズンソード」、「ピオリム」で素早さ上昇、「バイキルト」で攻撃力上昇、(上やくそう)、(いやし草)、(きつけ草)、(まんげつ草) で主人公とククールで回復しきれなかったダメージを回復、と今回の問題で一番行動が難しいキャラクターです。ラプゾーンに勝つのはもちろんですが、他のプレイヤーとの速度も見つつ行動を決めなければいけません。

・ククール

(しっぷうのレイピア) と (ほしふるうでわ) を装備することにより、先行で「ベホマラー」を使い回復しつつ、余裕があれば「バイキルト」を使用していきます。「ピオリム」を使っていなくても先攻が期待できるので、「凍てつく波動」後の立て直しを任せられる回復の要です。

・基本的な行動優先順位

ヤングス：(せかいじゅの葉) or (エルフの飲み薬) (必要な場合) > 「かぶとわり」

主人公：「チーム呼び」(飛ばしたいローテの時) > (けんじゃの石)

ククール：(せかいじゅのしずく) (回復が追いつかない場合) > 「ベホマラー」 > 「バイキルト」

ゼシカ：「ピオリム」 > 「バイキルト」(ククールが忙しくて使えない場合) > 「ポイズンソード」

逆転を狙って攻める場合、主人公は素早さの上がる装備を外し、ゼシカは「ピオリム」を使わずに攻撃を優先します。行動順さえ安定していれば「ピオリム」を使わないことが理由で崩されることはありませんが、死者が出た時の立て直しだけは蘇生に回った仲間が先攻で殺される可能性がある分だけ危険になります。逆に安定を取る場合、ゼシカが(上やくそう)などで念じボールによって受けた回復しきれないダメージを回復したり、ククールが「ベホマラー」で回復するか迷うような少量のダメージでも回復しながら戦います。