

ドラクエウォーク:心珠の選択の優先度

作成: 2022.10.10 CXMedia Inc.

※心珠の効果内容は、Sランク、Aランクともメイン効果とサブ効果から構成される。

※保有個数は、筆者の状況

優先度	種類・カテゴリ	アイコン	心珠の種類	Sクラス 目標個数	メイン効果 Sランク	メイン効果 Aランク	保有数 Sランク	保有数 Aランク	サブ効果 (下記参照)
1	イベント心珠		属性ダメージアップの心珠は汎用性が高く、役に立つ場面が多い						
			神楽鈴	1個	・スキルHP回復効果+12% ・ターン開始時MPを7回復する	なし	1	-	-
			イフレム	1個	・メラ属性ダメージ+10% ・ギラ属性ダメージ+10%	・メラ属性ダメージ+7% ・ギラ属性ダメージ+7%	1	1	-
			オオヌシ	1個	・鳥系へのダメージ+15% ・魅了耐性+5%	・鳥系へのダメージ+9% ・魅了耐性+3%	1	5	-
			ガイア	1個	・ドラゴン系へのダメージ+15% ・怯え耐性+5%	・ドラゴン系へのダメージ+9% ・怯え耐性+3%	1	2	-
			黄金島	1個	・フィールド通常戦闘時ゴールド+10% ・戦闘終了時にMPを2回復する	なし			-
1	回復心珠		回復役2人の編成で回復役にフル装備						
			いやし・技呪	4個 (神楽鈴あり:3個)	・スキルHP回復効果+10%	・スキルHP回復効果+6%	2	16	
2	属性強化		周回や複数ボスで幅広く活躍						
			メラ属性・技呪	8個	・メラ属性ダメージ+10%	・メラ属性ダメージ+7%	1	6+9	
			ヒャド属性・技呪	8個	・ヒャド属性ダメージ+10%	・ヒャド属性ダメージ+7%		9+6	
			イオ属性・技呪	8個	・イオ属性ダメージ+10%	・イオ属性ダメージ+7%		6+7	
			バギ属性・技呪	8個	・バギ属性ダメージ+10%	・バギ属性ダメージ+7%	1+1	6+10	
			ギラ属性・技呪	8個	・ギラ属性ダメージ+10%	・ギラ属性ダメージ+7%	0+1	9+7	
			デイン属性・技呪	8個	・デイン属性ダメージ+10%	・デイン属性ダメージ+7%	0+2	6+8	
			ドルマ属性・技呪	8個	・ドルマ属性ダメージ+10%	・ドルマ属性ダメージ+7%		8+4	
			ジバリア属性・技呪	8個	・ジバリア属性ダメージ+10%	・ジバリア属性ダメージ+7%	1+2	7+12	
3	系統特効		????系以外のボス戦と無属性武器に最適、属性ダメージアップよりも系統へのダメージアップを優先して装備						
			撃・スライム系	6~8個	・スライム系へのダメージ+10%	・スライム系へのダメージ+7%	1	4+5+4	
			撃・獣系	6~8個	・けもの系へのダメージ+10%	・けもの系へのダメージ+7%	0+1	5+6+3	
			撃・ドラゴン系	6~8個	・ドラゴン系へのダメージ+10%	・ドラゴン系へのダメージ+7%	0+1	8+4+4	
			撃・虫系	6~8個	・虫系へのダメージ+10%	・虫系へのダメージ+7%	1+1+2	5+2+1	
			撃・鳥系	6~8個	・鳥系へのダメージ+10%	・鳥系へのダメージ+7%		4+3+4	
			撃・植物系	6~8個	・植物系へのダメージ+10%	・植物系へのダメージ+7%	2+1+1	4+7+6	
			撃・物質系	6~8個	・物質系へのダメージ+10%	・物質系へのダメージ+7%		6+5+8	
			撃・マシン系	6~8個	・マシン系へのダメージ+10%	・マシン系へのダメージ+7%	2	4+7+6	
			撃・ゾンビ系	6~8個	・ゾンビ系へのダメージ+10%	・ゾンビ系へのダメージ+7%	1	1+4+3	
			撃・悪魔系	6~8個	・悪魔系へのダメージ+10%	・悪魔系へのダメージ+7%	1+1	6+8+4	
			撃・エレメント系	6~8個	・エレメント系へのダメージ+10%	・エレメント系へのダメージ+7%		3+9+5	

		撃・怪人	6~8個	・怪人系へのダメージ+10%	・怪人系へのダメージ+7%		3+2+1	
		撃・水系	6~8個	・水系へのダメージ+10%	・水系へのダメージ+7%		6+5	
4	耐性系	防具が充実しているなら合成しても良い						
	スキル耐性							
		耐・斬撃		・斬撃耐性+5%	・斬撃耐性+3%		1	3
		耐・体技		・体技耐性+5%	・体技耐性+3%		1	5
		耐・呪文		・じゅもん耐性+5%	・じゅもん耐性+3%		3	5
		耐・プレス		・プレス耐性+5%	・プレス耐性+3%		2	5
	属性耐性 系統耐性に比べ、属性耐性のほうが汎用性が高い							
		耐・メラ属性		・メラ属性耐性+10%	・メラ属性耐性+7%		5+3	1+5
		耐・ヒヤド属性		・ヒヤド属性耐性+10%	・ヒヤド属性耐性+7%			4
		耐・イオ属性		・イオ属性耐性+10%	・イオ属性耐性+7%			5+1
		耐・バギ属性		・バギ属性耐性+10%	・バギ属性耐性+7%		0+1	1+7+1
		耐・ギラ属性		・ギラ属性耐性+10%	・ギラ属性耐性+7%		0+4	4
		耐・デイン属性		・デイン属性耐性+10%	・デイン属性耐性+7%		3+1	5+3
		耐・ドルマ属性		・ドルマ属性耐性+10%	・ドルマ属性耐性+7%		4	1+4+1
		耐・ジバリア属性		・ジバリア属性耐性+10%	・ジバリア属性耐性+7%		2	1+5+1
	系統耐性 系統系の心珠は属性系の心珠に比べると役に立ちづらい							
		耐・スライム系		・スライム系への耐性+7%	・スライム系への耐性+5%			4
		耐・獣系		・獣系への耐性+7%	・獣系への耐性+5%		1	6
		耐・ドラゴン系		・ドラゴン系への耐性+7%	・ドラゴン系への耐性+5%		1	5
		耐・虫系		・虫系への耐性+7%	・虫系への耐性+5%		1	8+6
		耐・鳥系		・鳥系への耐性+7%	・鳥系への耐性+5%		1	4
		耐・植物系		・植物系への耐性+7%	・植物系への耐性+5%			6
		耐・物質系		・物質系への耐性+7%	・物質系への耐性+5%		2	5
		耐・マシン系		・マシン系への耐性+7%	・マシン系への耐性+5%			
		耐・ゾンビ系		・ゾンビ系への耐性+7%	・ゾンビ系への耐性+5%		3	5
		耐・悪魔系		・悪魔系への耐性+7%	・悪魔系への耐性+5%			9
		耐・エレメント系		・エレメント系への耐性+7%	・エレメント系への耐性+5%			6
		耐・怪人		・怪人系への耐性+7%	・怪人系への耐性+5%			
		耐・水系		・水系への耐性+7%	・水系への耐性+5%			4
5	状態異常耐性	状態異常耐性の心珠は、「まもりのたて」で可能のため積極的に合成に使う(Aを残し、Sを合成に回してしまうのがお勧め)						
		攻撃減耐性		・攻撃減耐性+10%	・攻撃減耐性+7%		3+1	6+2

	守備減耐性		・防御減耐性+10%	・防御減耐性+7%	0+1	7+1
	すばやさ減耐性		・すばやさ減耐性+10%	・すばやさ減耐性+7%	1+1	6+1
	毒耐性		・毒耐性+10%	・毒耐性+7%	1	5+2
	麻痺耐性		・麻痺耐性+10%	・麻痺耐性+7%	3+3	5
	眠り耐性		・眠り耐性+10%	・眠り耐性+7%	2+2	9+4
	混乱耐性		・混乱耐性+10%	・混乱耐性+7%	2	6
	幻惑耐性		・幻惑耐性+10%	・幻惑耐性+7%	1+1+2	6+1+1
	休み耐性		・休み耐性+10%	・休み耐性+7%		7+1
	封印耐性		・封印耐性+10%	・封印耐性+7%		8
	魅了耐性		・魅了耐性+10%	・魅了耐性+7%		6+1
	即死耐性	残す(「まもりのたて」で防げない)	・即死耐性+10%	・即死耐性+7%		8+2
	呪い耐性		・呪い耐性+10%	・呪い耐性+7%	3	6

参照先: <https://game8.jp/dqwalk/> <https://gamewith.jp/dq-walk/>

【サブ効果】

カテゴリー分類	効果の種類	Sランク	Aランク	汎用性が高い
ダメージアップ系	力	+20	+10	○
	身の守り	+40	+20	
	攻撃魔力	+20	+10	
	素早さ	+40	+20	
	器用さ	+40	+20	
	会心率	+3%	+2%	
耐性系	身の守り	+40	+20	○
	ガード率	+3%	+2%	
	回避率	+3%	+2%	
回復系	身の守り	+40	+20	○
	回復魔力	+20	+10	
	ガード率	+3%	+2%	
	回避率	+3%	+2%	
ダメージ属性	特技	+7%	+5%	
ダメージ系統	呪文	+7%	+5%	
	(注2):	+6%	+3%	
HP回復	スキル	+5%	+3%	
	どうぐ	+15%	-	
成功率	全て状態異常	+5%	+3%	
	(注3):	+10%	+6%	
耐性属性	(注1):	+5%	+3%	
耐性系統	(注2):	+5%	+3%	
状態異常耐性	(注4):	+5%	+3%	

注): 素早さ、最大HP、即死耐性は残す方向

- (注1): 属性の種類 → メラ、ヒャド、イオ、バギ、ギラ、デイン、ドルマ、ジバリア
- (注2): 系統の種類 → スライム系、けもの系、ドラゴン系、虫系、鳥系、植物系、水系、物質系、マシン系、ゾンビ系、悪魔系、エレメント系、怪人系
- (注3): 成功率の種類 → 麻痺、眠り、混乱、幻惑、封印、即死
- (注4): 異常耐性の種類 → 攻撃減、守備減、素早さ減、毒、麻痺、眠り、混乱、幻惑、封印、呪い、魅了、即死

【心珠のSランクアップ … Aランクの自動合成方法】

- ① Bランクまでは自動合成して、SとAランクを生成
- ② 上記の表のように保有個数を調査して、自動合成の対象Aランクを決める
- ③ Aランクのもので、上記の目標個数を考慮した必要数を確保するため、対象の心珠にロックをかける
- ④ ロックした心珠以外を対象にAランクの自動合成してSランクを生成
- ⑤ 生成したSランクの中から、ロックをかけたAランクに該当するもののロックを外す
- ⑥ ロックを外したAランクのものを再自動合成(④から繰り返す)