

PS2 版 DQ5RTA 大会 観戦ガイド

文責：イリアス

この度は、2011 年度五月祭 2 日目の企画「PS2 版 DQ5RTA 大会」の観戦にお越しいただきありがとうございます。

当記事は、大会を観戦し、理解するに当たって重要と思われるポイントをおさえたガイドとなっております。「PS2DQ5 を一通りプレイしたことがあり、シナリオの流れなども把握しているが、RTA に関する知識を持っていない」という方をメインの読者層として想定しているため、PS2DQ5 自体をそもそもよく知らないという方や、逆に RTA に関する知識を一定以上持っている方には合わない内容かもしれません。その点をご容赦下さい。

1 大会のルール

PS2DQ5RTA には大きく分けて「カジノ使用」「カジノ不使用」の 2 つのルールがあります。今回は「カジノ不使用」で行います。

ここで言う「カジノ」とは、「オラクルベリーのカジノで乱数調整を用いて大量にコインを稼ぐこと」を指します。具体的な手順は本筋から離れるので割愛しますが、この乱数調整技を使用することにより、世界樹の葉、エルフの飲み薬、メガンテの腕輪、メタルキングの剣、グリーンガムの鞭、といった超強力なアイテムを駆使することが可能となり、「カジノ不使用」とは全く別の戦略が必要となります。今回は「カジノ不使用」なので、この乱数調整技は禁止となっています。基本的には「カジノ不使用」の方が戦力が貧弱なため難易度が高く、またタイム的にも時間がかかります。

2 幼年時代

幼年時代は大きく分けて 3 つの段階に分かれます。それぞれについて解説します。

2.1 レヌール城

最初の大きなダンジョンですが、ダンジョンとしては全シナリオ中最難関です。雑魚戦闘が非常に厳しいため、熟練したプレイヤーでも常に全滅と隣り合わせに進行することとなります。1 戦 1 戦が見所となります。ボスの親分ゴーストを倒せばクリアとなります。

・親分ゴースト

HP : 200 攻撃力 : 36 防御力 : 50 素早さ : 20

打撃→ (打撃 or ルカニ or メラ or ギラ)

ルカニ系必中、1 回行動

主人公とビアンカの 2 人で挑むことになります。

ビアンカと主人公のレベルが共に 6 あればほぼ必勝と言って差し支えありませんが、状況次第ではレベル 5 で挑むこともあります。これは、PS2DQ5 ではレベルアップ時のステータスの上昇値にある程度ランダム要素があることが大きく影響しています。あまりに上昇値が低い場合、回復手段が尽きる前にボスを倒しきれなくなるか敵の攻撃が重なったときに耐え切れなくなります。レベル 5 で勝負するか、安全にレベル 6 まで上げるかの状況に応じた判断が問われます。

2.2 妖精の国

ドワーフの洞窟→氷の館と進行します。レヌール城と比べると特に危険はありませんが、ドワーフの洞窟で自殺ルーラ (洞窟などでわざと全滅することによって戻る時間を短縮すること。デスルーラという呼称もある) をするか否か、ボス戦までにレベルをどの程度まで上げるか、などの判断が分かります。ボスの雪の女王を倒せばクリアとなります。

・雪の女王

HP : 550 攻撃力 : 50 防御力 : 45 素早さ : 18

(打撃 or 冷たい息) → (打撃 or ヒャド) → (ホイミ or 気合ため)

ルカニ系が効きやすい、1 回行動

主人公、ボロンゴ、ベラの 3 人で挑むことになります。

このボス戦のネックは、ボロンゴとベラはプレイヤーの意志に関係なく勝手に行動するという点にあります。ベラはホイミやルカナンといった優秀な呪文を習得していますが、それをちゃんと使ってくれるかどうかは運次第となりますし、防御させたいシーンで防御命令を出すことも出来ません。また、気合ため→打撃 (ベラ) と行動された場合、ベラは 40 以上のダメージを受けることがあります。しかしベラは最大 HP が 38 しかないため、全快から即死することがあります。対処することが不可能な全滅を喫することがあるため、その不運を引く前にボスの HP を削りきれるかどうか勝負となります。勝率は最善を尽くしたとしても 8 割程度しかないため、「PS2DQ5RTA における最強のボス」として名高いですが、近年では青年時代前半の戦力を落として短縮を狙う研究が盛んに行われているため、必ずしも雪の女王が最強とは言えないかもしれません。

2.3 古代の遺跡

ほとんどの敵から逃走しつつパパスと合流し、ゲマに敗北すればクリアとなります。敵編成によっては逃走に何度も失敗すると全滅することがあります。そのため、逃げるよりも戦った方が全滅率が低くなる敵とは戦います。

3 青年時代前半

「青年時代前半」と「青年時代後半」の定義ですが、ジャミ撃破のタイミングを両者の境界として定義しています。

3.1 仲間モンスター

青年時代前半が始まった直後に馬車を購入することで、モンスターの一部を仲間にすることが出来ます。ここでは、PS2DQ5RTA（カジノ不使用）において必ず仲間にすると思われるモンスターを紹介します。

・エビルアップル（アプール）

リンゴの形をしたモンスターです。レベル 3 で習得するルカニと高い素早さの 2 点が強く、中盤だけでなく終盤まで重宝します。仲間になる確率も 1/2 と高いため、ほぼ全てのプレイヤーが仲間にすると思われます。

・スライムナイト（ピエール）

ベホイミやベホマなどの回復呪文を覚える、レベル 1 の時点で賢さが 20 あるためプレイヤーの命令を受け付ける、炎、ギラ、バギ、イオ系のダメージに対して強い固有耐性を持ち、1/3 しかダメージを受けない、など、非常に強力なモンスターとして有名です。ピエールがいないと溶岩原人（後述）を倒すことが極めて困難となるため、ほぼ全てのプレイヤーが仲間にすると思われます。仲間になる確率は 1/4 です。

基本はこの 2 種ですが、それ以外にも仲間になりうるモンスターは何種類か存在します。それらを全て紹介すると分量が膨大となってしまうため、ここでは省略しますが、それぞれのプレイヤーが戦略上必須としないモンスターを仲間にしたときそれを有効に活用できるかどうかは大きなポイントとなります

3.2 ボス戦

青年時代前半には 6 体のボスが存在します。それらを紹介します。

・ニセ太后

HP：650 攻撃力：130 防御力：100 素早さ：35

(打撃 or 笑い袋を呼ぶ) → (火炎の息 or 気合いため or ターン飛ばし) → (打撃 or 骸骨兵を呼ぶ) ルカニ系必中、1回行動

ほとんどの場合、主人公、ヘンリー、アプール、ピエールの4人で挑むこととなります。火炎の息 or 気合のためのターンは飛ばされることがあります。乱数が固定されているため、1ターン目は必ず笑い袋を呼びます。

火炎の息を受けた場合、耐性がない場合は40~60のダメージを受けます。この時点での味方のHPは精々100程度しかないので、何度も火炎の息を受けた場合、非常に厳しい戦いを強いられます。また、ニセ太后が召喚する笑い袋が地味に強く、マホトーン、メダパニ、ラリホーといった強力な呪文でパーティーを崩壊させてきます。そのため、召喚されたら適宜撃破します。

幸いにしてルカニやマヌーサが有効なので、味方が壊滅する前に瞬殺できるかどうかが見所となります。

・溶岩原人

HP：420 攻撃力：90 防御力：60 素早さ：21

打撃、火炎の息、様子を見る、からランダムで選択。

ルカニ系が効きやすい、1回行動

1体だけなら弱いのですが、3体同時出現するので大変です。行動パターンは3体単位で設定されており、1ターンに来る可能性のある火炎の息の回数は最大で2回、様子を見るの回数は1回となっています。

ここではピエール1人のみを馬車の外に出して倒す戦術が有効です。馬車の中にいるキャラには攻撃が当たりません。ピエールは前述したように炎系に対して強い固有耐性を持ち、一部の防具に設定されている防具耐性と組み合わせることで火炎の息により受けるダメージを大幅に軽減できます。これに加えて主人公のスカラで打撃ダメージをシャットアウトすることで必勝となります。

なお、PS2DQ5では、素早さの値が2倍以上差がついていると確定先行となります。溶岩原人の素早さは21であり、ピエールはLV9で素早さの平均が42に達するため、戦闘開始前にLV9以上となっているのが理想です。

・カンダタ

HP：1400 攻撃力：235 防御力：80 素早さ：30

打撃、ベホイミ、からランダムで選択、稀に痛恨の一撃。

ルカニ系必中、1回行動

打撃のみ、かつ1回行動なので普通なら問題なく回復が追いつきますが、カンダタと同時に雑魚敵のシールドヒッポも登場するため、2匹の打撃が集中することで死亡する場合があります。また、稀に痛恨の一撃を繰り出してくるのが厄介です。痛恨の一撃により受けるダメージは200を超えるため、直撃すると問答無用で即死、下手をすると防御していたとしても即死します。HPが半分を下回るとベホイミを使用しますが、こちらの攻撃力はベホイミの回復量を上回っているため、むしろ回復してくれた方がプレイヤー側としてはありがたいです。ボス戦の専用音楽は流れませんが、かなりの強ボスです。

・オーク LV20

HP：800 攻撃力：155 防御力：121 素早さ：70

打撃→（打撃 or ルカナン）→打撃

ルカニ系が効きやすい、1回行動

デモンズタワーの3連戦の1戦目です。だいたい殴ってるだけで勝てます。

・キメラ LV35

HP：800 攻撃力：145 防御力：150 素早さ：80

打撃、ベギラマ、ヒヤダルコ、火炎の息、ベホイミ、からランダムで選択。

ルカニ系必中、1~2回行動

デモンズタワーの3連戦の2戦目です。1ターンに2回行動するボスがここで初めて登場します。

多彩な全体攻撃を駆使してくる上に素早さが高く、全体攻撃を連発されるとかなり厳しい戦いを強いられることもあります。死者が出ることも多いです。そのため、「デモンズタワーのボスはジャミではなくてキメラ」などと言った扱いを受けることもあります。

・ジャミ

HP：1200 攻撃力：220 防御力：120 素早さ：50

打撃、凍える吹雪、メラミ、バギクロス、からランダムで選択。

戦闘開始時にマホカンタ状態、ルカニ系必中、1回行動

デモンズタワーの3連戦の3戦目です。戦闘開始直後は無敵に近い状態ですが、主人公のHPが一定の割合未満まで減少するか、一定以上のターンが経過することで無敵バリアが解除され、ダメージが通るようになります。

強力な攻撃を仕掛けてきますが、1回行動なので対処はそこまで難しくありません。また、マホカンタ状態のキャラに対しても呪文を唱えてくるため、反射することでダメ

ージを与えることが出来ます。この段階ではマホカンタを習得しているキャラはいませんが、天空の盾を道具として使用することで、使用したキャラはマホカンタと同様の効果を得ることが出来ます。なお、この戦闘で発生した死者は、青年時代後半開始時に自動で復活します。

3.3 戦略の差について

PS2DQ5RTA の青年時代前半における各プレイヤーごとの戦略で、大きく分岐すると思われる点について解説します。

・奇跡の剣を取得するか否か

奇跡の剣は非常に攻撃力が高く、また敵にダメージを与えた際にその数値の 1/4 だけ自分の HP が回復するという優秀な武器です。これを取得した場合、青年時代前半のボス戦の勝率が劇的に上昇するだけでなく、青年時代後半でも活用できます。

取得するためには、小さなメダルを 23 枚集める必要があり、またメダル交換のためにメダル王の城へ行く必要もあります。そのため、タイム的には単純に 10 分弱程度ロスします。

・キラーパーンサー（ボロンゴ）を仲間にするか否か

ボロンゴは魔物の棲処の B3F でイベントを起こすことで仲間にすることが出来ます。ボロンゴは HP、攻撃力、素早さに優れており、敵の炎系耐性に応じて通常よりも大きいダメージを与える炎の爪を装備させることで奇跡の剣と同等のダメージを与えることが出来るようになります。しかし、魔物の棲処は本来シナリオを進めるにあたっては必ずしも立ち寄る必要はないため、タイム的には単純に 5 分弱ロスします。

・ピアンカとフローラのどちらと結婚するか

両者を比較した場合、フローラと結婚するとタイム的に単純に 5 分弱ロスします。ですが、フローラと結婚することで、強力な初期装備を得ることが出来るのに加え、チゾットへ向かう際に水の羽衣を取得することが出来ます。また、ボロンゴを仲間にしつつフローラと結婚した場合、青年時代後半に神秘の鎧を取得することが出来ます。

上記の 3 つ全てにおいて「タイム的に速くなる方」の選択をした場合、青年時代前半のボス戦の勝率がかなり低いものとなる上、戦闘時間も長引きます。特に厳しくなるのがカンダタで、幼年時代の雪の女王と並ぶ難所となります。上記の 3 つにおいて各プレイヤーがどのような選択をするかが見所です。当日の対戦状況に応じて戦略の変更がリアルタイムに為される場合もあり、駆け引きが行われるのにも期待できます。

4 青年時代後半

4.1 仲間になる人間キャラクター

青年時代後半になると、仲間になる人間キャラクターの候補が一気に増加します。それらを紹介します。

・男の子（レックス）

主人公の息子です。加入直後のレベルは5です。

スクルト、ベホマ、フバーハ、ザオリクなど、多彩な呪文を覚えます。青年時代後半のボスの大半はプレスによる攻撃を行うため、そのダメージを軽減するフバーハは必須呪文と言っても過言ではありません。また、天空の剣、天空の鎧、天空の盾といった強力な装備品を装備することが出来ます。そのため、本日の大会においては恐らく全員がレックスをパーティーの一人として起用するのではないかと思います。

・女の子（タバサ）

主人公の娘です。加入直後のレベルは5です。

バイキルト、ルカナン、イオラ、マホカンタなど、多彩な呪文を覚えます。また、毒針を装備することでメタル狩りを行う際に有利な役割を演じることが出来ます。タバサを起用するかどうかはプレイヤーの戦略によって分かれるところです。

・サンチョ

グランバニア王族に仕える召使いです。加入直後のレベルは20です。

とにかくHPが高く、加入直後で214もあり、ラスボス戦では300を超えることもあります。賢者の石を持たせて回復役にするもよし、武器を持たせてアタッカーにするもよし、さらにスクルトも使えるため重宝します。

・ピピン

グランバニアの兵士です。加入直後のレベルは1です。

典型的な戦士タイプで、特に呪文は覚えず、力とHPがよく伸び、素早さはあまり成長しません。サンチョと方向性が似通っており、レベルアップにも時間がかかるため一般的にあまり使われることはありませんが、ピピンを使用した斬新な戦略が飛び出してくる可能性はあります。

他にもザイルというキャラが仲間になりますが、仲間になる場所が遠い割にはそこま

で強くないため、これが使われることはないと考えていいでしょう。

4.2 ボス戦

青年時代後半では7体のボスと戦うことになります。それぞれについて解説します。

・ゴンズ

HP：2400 攻撃力：300 防御力：135 素早さ：80

打撃、強打撃、からランダムで選択。

ルカニ系無効、1回行動

ボブルの塔に存在する2体のボスの片割れです。行動パターンは単純ですが、攻撃力と素早さが高いため、無策だと意外と危ないボスです。ちゃんと戦略を考えた上で戦闘すれば楽勝です。

・ゲマ (1回目)

HP：3800 攻撃力：285 防御力：260 素早さ：90

メラゾーマ、攻撃、激しい炎、マホカント、からランダムで選択。

ルカニ系が効きやすい、1~2回行動

ボブルの塔に存在する2体のボスの片割れです。とにかくメラゾーマが厳しく、メラゾーマ×2が同一キャラに飛んでくると死亡することもあります。また、ルカニが有効なので、ルカニ系が使えるキャラを戦闘に参加させる必要があります。この段階では、アプール（ルカニ）か、タバサ（レベル22でルカナン習得）のどちらかを登用するのが一般的となっています。

・ラマダ

HP：3500 攻撃力：300 防御力：180 素早さ：55

攻撃、激しい炎、ベギラゴン、マヒヤド、からランダムで選択。

ルカニ系が効きづらい、1回行動

大神殿の1体目のボスです。大神殿は人間キャラが優先なので、パーティーに人間キャラが入っていると強制的に参加させられます。多彩な攻撃手段を持っていますが、所詮1回行動なのでたいしたことはありません。

・イプール

HP：4200 攻撃力：21 防御力：240 素早さ：73

（輝く息 or マホカント）→（痛恨の一撃 or 防御）→（イオナズン or 凍てつく波動）

ルカニ系無効、1回行動

大神殿の2体目のボスです。痛恨の一撃は105ダメージ固定です。乱数が固定されているため、1ターン目は必ず輝く息を使用します。防御力が高いのにルカニ系が効かず、防御も駆使してくるため、効率よくダメージを与えるためにはどうすべきかを考える必要があります。

このボスで特筆すべきは、ローテーション飛ばしという現象です。イブールは、自分にマホカンタがかかっているときはマホカンタを行わず、味方の誰にも補助呪文がかかっていない場合は凍てつく波動を使用しません。そのため、例えば味方の誰にも補助呪文がかかっていない状態で（イオナズン or 凍てつく波動）のターンにさしかかり、イブールが行動として凍てつく波動を選択した場合、（イオナズン or 凍てつく波動）のターンが飛ばされ、いきなり（輝く息 or マホカンタ）のターンがやってくることとなります。この現象に注意する必要があります。

なお、このローテーション飛ばしが発生したとしても、イブール戦ではそこまで致命傷になるわけではありません。問題は、このローテーション飛ばしがやはりローテーション行動するラスボス戦でも同様に発生するという点で、この場合は致命傷になる場合があります。これに関しては後述します。

また、イブール戦のみの特徴として、マホカンタがかかっている状態でマホカンタを飛ばし、さらに防御を選択した場合、その防御も飛ばされるという性質があります。

・ブオーン

HP：4700 攻撃力：300 防御力：160 素早さ：75

攻撃、稲妻、激しい炎、ルカナン、スカラ、からランダムで選択。

ルカニ系必中、1～2回行動

ブオーン自体は魔法の鍵取得直後という比較的早い段階から戦うことができます。撃破すると、最後の鍵を入手できます。

とにかく行動にムラがあることで有名なボスです。ルカナンやスカラといったぬるい行動をしてくれると助かりますが、稲妻や激しい炎を連打されることで死者が発生することも珍しくなく、場合によっては全滅の可能性まであります。青年時代後半のボス戦の中で最も白熱する戦闘になると思います。

・ゲマ (2回目)

HP：4000 攻撃力：305 防御力：245 素早さ：75

攻撃、メラゾーマ、激しい炎、輝く息、焼け付く息、からランダムで選択。

ルカニ系無効、1～2回行動

エビルマウンテンに登場します。1回目のゲマと比較すると、輝く息という行動が追加されたのが目を引きます。しかし味方の戦力も1回目のときよりは充実しているはず

なので、そこまで苦戦することはないと思います。

焼け付く息による麻痺が怖いですが、レックスとピエールのキアリクや、道具屋で買える満月草などを使用することで解除できます。また、エルフのお守りや黄金のティアラを装備させることで、麻痺になる確率そのものを減らすことができます。

・ミルドラス（変身前）

HP：2500 攻撃力：240 防御力：230 素早さ：75

輝く息→（攻撃 or 凍てつく波動 or メラゾーマ or 仲間を呼ぶ）

ルカニ系無効、1回行動

ラスボス戦です。変身前のみ、1ターンに50程度の自然回復があります。

「仲間を呼ぶ」の行動では、悪魔神官を2体召還する行動と、キラーマシンを2体召還する行動の2パターンあります。キラーマシンは雑魚敵とは思えないほどの火力を誇る上に2回行動なので、キラーマシンを召還されると戦況が一気に面倒になります。変身前を撃破するまでにかかるタイムは、キラーマシンを何回呼ばれたかで決まるといっても過言ではありません。

イブール戦の項で述べましたが、ラスボス戦でもローテーション飛ばしが発生する可能性があります。具体的には、敵の仲間が2体召還されている状態で「仲間を呼ぶ」を選択した場合、その行動を飛ばして輝く息を使用してきます。そのため、敵に2体仲間がいる状態を維持してしまうと、毎ターン輝く息を連打されてしまう危険性があるため、仲間を召喚されたら適宜倒す必要があります。また、補助呪文がかかっている状態で凍てつく波動を選択した場合もターンが飛びます。なお、ローテーション飛ばしは変身後でも発生する可能性があります。

・ミルドラス（変身後）

<第一形態>

HP：2500 攻撃力：375 防御力：245 素早さ：75

（攻撃 or 灼熱炎）→（凍てつく波動 or イオナズン）→（ルカナン or マホカンタ）

戦闘開始時にマホカンタ状態、ルカニ系無効、1~2回行動

ミルドラスの変身後は全部で**第三形態まで存在します**。なお、形態変化の際に敵のグラフィックや演出が変化するというのではなく、いきなり行動パターンが変わるので注意が必要です。

さて、第一形態ですが、（ルカナン or マホカンタ）のターンがかなりぬるい行動となっていることが分かるかと思います。ですが、敵にマホカンタがかかっている状態だと、ローテーション飛ばしによりこのターンが飛んでしまう可能性があるため、マホカンタを誘発するために適宜天空の剣を使用することでマホカンタを解除します。

また、ミルドラスにはイオ耐性がないため、天空の盾を使用するか、タバサがマホカンタを使用することで、イオナズンを反射して大ダメージを与えることができます。反射することによりイオナズンのダメージも受けなくてすむため、攻防一体と言えます。ここで注意すべき点として、イオナズン絡みのローテーション飛ばしがあります。ミルドラスは、味方の**30%以上がマホカンタ状態の場合はイオナズンを飛ばしてしまいます**。そのため、2人を同時にマホカンタ状態にしても2倍跳ね返す訳にはいかず、また1人以上死亡している状態でマホカンタ状態のキャラが1人いるときもイオナズンを跳ね返すことは出来ません。

<第二形態>

HP：2000 攻撃力：375 防御力：245 素早さ：15

(灼熱炎 or 飛ばし) → (凍てつく波動 or メラゾーマ) → (ルカナン or 打撃)

ルカニ系無効、1～2回行動

第二形態ですが、イオナズンのために天空の盾を使用する必要もなく、マホカンタを解除するために天空の剣を使用する必要もありません。また素早さが低く、行動順も安定します。そのため、積極的に攻撃することが出来ます。

ただし、打撃+メラゾーマや、打撃+灼熱炎といった行動をされると全快から一気に死ぬこともあるため、第一形態よりは死者が出やすい行動パターンとなっています。死者が出た場合の蘇生手段は、レックスのザオリク、主人公のザオラル、世界樹の葉、の3通りしかありません。レックスがザオリクを覚えていない場合は、死者が出ないように慎重に戦う必要があります。

<第三形態>

HP：2500 攻撃力：43 防御力：245 素早さ：75

(灼熱炎 or 痛恨の一撃) → (メラゾーマ or ルカナン) → (凍てつく波動 or イオナズン)

ルカニ系無効、1～2回行動

最終形態です。痛恨の一撃は215ダメージ固定です。ミルドラス戦では、唯一ザオリクを使用できるレックスを死なせないように立ち回る必要がありますが、痛恨の一撃が存在するため、レックスのHPが215以下の場合には全快から一撃で死亡する可能性があります。そのため、そのようなケースを防ぐために防御したり、手厚く回復したりするなどして対応する必要があります。

痛恨の一撃の直後などに対応を間違えると、ターンが飛んでしまう恐れがあります。第三形態はそれなりに強いので、ローテーション飛ばしの発生は全滅に繋がりがねない危険性を有しています。

プレイヤーが常に最善手を打ち続ければそうそう負けることはありませんが、7時間

弱にわたるプレイによる疲労や、対戦相手の追い上げによる焦りなどによりミスをする可能性はあり、ミスした瞬間に一気に崩される可能性を秘めています。

4.3 経験値の稼ぎ方

青年時代後半では、「いかにして迅速に経験値を稼ぐか」が最大のポイントとなります。その手段は大きく分けて2通り存在します。

1つ目は、「爆弾石を投げて雑魚敵を倒す」です。グランバニアで1個450Gで購入できる爆弾石は、敵に投げることでイオラの呪文と同じ効果を発動します。これを数十個単位でまとめ買いし、イオへの耐性が低い敵に対して片っ端から投げ、倒しながらシナリオを進めるという戦略です。長所としては、シナリオを進めながら経験値を稼ぐことができるため、「レベル上げのためだけに費やす時間」が存在しないことが挙げられます。

2つ目は、「はぐれメタルを倒す」です。グランバニア山の洞窟1Fでは20%程度の確率ではぐれメタルが出現するため、ここで戦闘を繰り返して狙うのが一般的です。これを倒せば、一気に10000以上の経験値を取得することが可能となります。はぐれメタルには毒針の即死効果が有効なので、タバサやアプールに装備させることで即死を狙います。長所としては、馬車内にも経験値が入ることと、運がハマれば一気に経験値を稼げるということです。

基本的には、幸運ならはぐれ狩りの方が速く、不運なら爆弾石の方が速いと言えるでしょう。そのため、青年期後半に突入した段階で負けているプレイヤーが、逆転を狙ってはぐれ狩りに挑戦する様子が大会当日も見られるのではないかと思います。

5 プレイヤー自己紹介

(※自己ベストタイムは5月21日時点)

・まーく (外部参加枠)

ニコニコ生放送を活動拠点としている、まーくです！

RTAは今大会で行われる、PS2版DQ5とDQ3の経験しかありませんが、目標タイムである7時間、できることなら優勝を目指して頑張りますので、応援よろしくお願ひします！

(自己ベストタイム：6時間32分44秒)

・たらひろ（外部参加枠）

はじめまして。たらひろと申します。会場で一番若い人が恐らく僕です。笑

東大ゲーム研究会様の企画に出場する、というだけで今から緊張していますが、本番は楽しんでプレイしたいと思っています！

最近の PS2DQ5 界限でははぐれ狩りが流行中なのですが、僕ははぐれ狩りをせず、状況によってはザオリクを習得せずに進める、ということを考えています。

どうぞよろしくお願いします！

（自己ベストタイム：6時間 40分 46秒）

・えぐち

東京大学ゲーム研究会会員。

PS2 版 DQ5 は初めて RTA を行った作品。ただし以前はセーブ&リセットを使用した乱数調整を用いてカジノのコインを大量に入手する RTA を行っており、今大会のルールに準じた RTA を始めたのは最近になってから。

大会では自分が勝つ確率が最大となるよう、どの戦略でプレイすべきかを自分と相手のプレイ状況から随時判断していく方針を取る。今回はプレイ経験が浅いことから自滅する確率も高い諸刃の剣。昔もそこまで本腰入れてやってたわけではないし。

対戦相手に口頭でちょっかいを出し始めたら余裕がない証拠なので、ニヤニヤしながら観察しましょう。

（自己ベストタイム：6時間 43分 55秒）

・イリアス

東京大学ゲーム研究会会員。

PS2DQ5 に関しては、2008 年度のリカバリーTA 大会へのプレイヤー出場、2010 年度のリカバリーTA 大会の最適解導出担当といった触れ方をしてきたものの、RTA という枠組みで企画に参加するのは今回が初。本番になるとメタル運やはぐれ運が派手に良いことがよくあるみたいですが、今回はどうなるか分かりません。

よろしくお願いします。

（自己ベストタイム：6時間 34分 42秒）