

# 異世界の迷宮冒険記

文責：デリバ

ベスター「短い間だったけど、とてもわくわくする冒険だった。仲間にしてくれてありがとう。僕を育ててくれてありがとう。希望をくれてありがとう……。」

カチッ！ドーン！

ベスターは爆発で消えた。

さて、この記事では「トルネコの大冒険 3 ( PS2/GBA )」においてポポロで異世界の迷宮に挑戦した時のレポートを紹介したいと思います。その前にこのゲームについて説明させていただきます。「トルネコの大冒険 3 ( 以下トルネコ 3 と略記します )」はローグライクゲーム ( Rogue-like games )、分かり易く言えば不思議のダンジョンゲーです。最近では、「風来のシレン」や「ポケモン不思議のダンジョン」が有名ですね。不思議のダンジョンゲーというのは、潜るたびに毎回異なった構造をしたダンジョンを、その場で拾ったアイテムなどを駆使して敵を倒しつつ、攻略していくというゲームです。「トルネコ 3」を生み出したのは現株式会社スパイク・チュンソフトで、この会社が制作した不思議のダンジョンゲーの初作は、「トルネコの大冒険 1」であり、これ以降様々なタイトルが発売されてきました。不思議のダンジョンゲーの多くにはストーリークリア後に、レベルが 1 から始まり、アイテムを一切持ち込むことが出来ず、さらに 99 階もの構造をしている上級者向けの高難易度ダンジョンが存在し、このダンジョンをクリアすることがそのゲームを真にクリアしたことになり、ある種の名誉となっています。「トルネコの大冒険 1」に由来して、このようなダンジョンをもっと不思議のダンジョンと呼ぶことにします。

異世界の迷宮というのは「トルネコ 3」で最も難易度の高いもっと不思議のダンジョンで、不思議のダンジョンゲー史上でも最難関ダンジョンの候補の一つとまで言われています。「トルネコ 3」では操作キャラにトルネコとポポロがいて、トルネコは剣や盾が装備でき、また全てのアイテムが使用可能であるため難易度はそこまで高くありません。とは言うものの、他作品のもっと不思議のダンジョンに比べれば高めの難易度ではあるのですが、それに比べて、ポポロの方が非常に問題で、ポポロはモンスターを倒すと仲間にするができるという魅力的な特徴を備えているものの、剣も盾も装備できずさらに他の一部のアイテムも使用することが出来ないという、モンスターを仲間にできるという点を差し引いても非常に大きなハンデを背負っています。いくつかのハンデのうち、盾が装備できないというのが致命的な問題で、これにより敵モンスターからの被ダメージがおかしいことになります。もはやバグです。

異世界の迷宮が他の不思議のダンジョンゲーのもっと不思議のダンジョンに比べどのように難し

いかを、「トルネコ 3」のシステム紹介を含めいくつか挙げたいと思います。

・他の不思議のダンジョンゲーの多くは、ストーリーモードにおいてもダンジョンから出るとレベルが1に戻ります。つまり全てのダンジョンに毎回レベル1の状態に挑むことになるわけです。なのでダンジョン内で経験値を稼げば適度にレベルが上がるように、レベルアップに必要な経験値が少なめに設定されています。それに比べて「トルネコ 3」は他の作品とは異なり、ストーリーモードではダンジョンから出てもレベルが継続されるようなシステムになっていてレベルアップに必要な経験値や敵の強さもそれに応じたバランス調整が施されています。そのため異世界の迷宮はレベルが1から始まるにもかかわらず、なかなか操作キャラのレベルが上がらない、その結果単純に敵が強くて操作キャラが弱いという構図が出来上がってしまいます。悪く言えばバランスが悪いということです。

・「トルネコ 3」には非常に魅力的な石像というシステムがあります。石像はダンジョン内にランダムで配置され、置かれている部屋全体にその石像固有の効果をもたらします。石像は操作キャラにも仲間にも敵にも作用しますが、操作キャラに不利な効果をもたらすものが多いです。さらに広い部屋だと石像を視認することが出来ないという状況すら有り得ます。そのため敵を倒したら部屋にある視界外の石像がメガンの石像で敵がその効果によって爆発して操作キャラにダメージを与える、のような理不尽とも思えることが日常的に起こるわけです。

・ポポロのバランスが致命的に悪いです。ポポロは剣も盾も装備することが出来ないため序盤から敵に1対1でも殴り勝つことが出来なくなります。その貧弱なポポロに代わって仲間を戦わせるというのがポポロのコンセプトなのですが、その仲間システムにもいろいろと問題があります。まず一番大きいのは「炎系を除くモンスターは爆発で即死する。」という「トルネコ 3」のシステムです。これはポポロの仲間にも当然かのように適用されていて、その結果ポポロが地雷を踏んでしまい周りにいる仲間が全滅した、という普通のゲームではありえないような理不尽なことが日常茶飯事のように起こってしまうわけです。先に紹介したメガンの石像により、仲間が敵を倒したら敵が爆発してその爆発に巻き込まれて仲間が即死する、ということも当たり前のように起こります。仲間がポポロの生命線であるのにその仲間が簡単に即死してしまうというのがポポロでの冒険の難易度を上げる最も大きな要因だと考えられます。その他にも、仲間が思い通りに動いてくれない、仲間にするにはポポロで敵にとどめを刺さなければならないがポポロは非常に貧弱なためそもそもポポロでとどめを刺すことが難しい、などいくつもの難点が挙げられます。このように、ポポロでの冒険は一步地雷を踏み抜けば即窮地に立たされるという素晴らしいバランスを誇っているのです。

他にもたくさんありますが、主な要因は上の3つだと思っています。これらの要因により異世界の迷宮は他作品のもっと不思議のダンジョンに比べてもかなり難しいダンジョンとなっています。えーただバランスが悪いだけだって？あーあー聞こえないー。

私はこの「トルネコ 3」を発売されたときから今に至るまで浮き沈みはあれどプレイし続けています。もう 10 年近くになりますね。異世界の迷宮もトルネコで 10 回以上、ポポロでも 2~3 回はクリアしています。大学生になってからはほとんどプレイしていなかったのですが、春休みに会員達にプレイを見せる機会があったので久しぶりにプレイしてみました。目標は、「ポポロで異世界の迷宮 20F を突破する。」です。本当は異世界の迷宮は 99F あるのですが、99F だと相当アイテムの引きが良くないと突破できないこと、異世界の迷宮は 16F~20F が序盤の大きな難所であること、実際にプレイして人に見せるという都合上ある程度安定した結果が残らなかったことなどからこのような目標にしました。ここからはこのプレイレポートを書いていきたいと思います。紙面の都合上さくさく書いていきます。

1F 20F 突破という甘えた目標に設定した以上アイテムの引きを理由にリセットするのは許されないと判断したため、拾ったアイテム 7 個中ポポロが使えるのは 2 個(草とパン)しかなかったが進むことにした。正直リセットしたかった。

2F この階で初めてスライムベスのベスターが仲間になる。スライムのスラリンも仲間になったが、後ろにいたスライムに瞬殺された。ベスターのレベルを適当に上げて階段を下りる。

3F~6F ベスター単騎で 16F までは進むことにしたのでベスターにすべての敵を倒させ経験値を与える。1F に比べればアイテムの引きも少しはまともになり、ハラモチの指輪や保存の壺、インパスの壺を拾った。未識別の指輪を 5 つほど抱えていたが、どうやら爆発の指輪や力の指輪は無いみたいなのでアイテム欄が圧迫され次第順次捨てていった。ポポロのレベルは意識して上げていたわけではないが 6F 終了時点で lv6 だった。

7F ここで冒頭に書いた事件が起きる。罨チェックをせず適当に歩いていたら地雷を踏み、唯一の仲間であったベスターが爆発で消えてしまう。ベスター死亡の瞬間、会員が一番の盛り上がりを見せる。私は「これ詰んだかなー。」と内心思っていたが、この階はポポロの HP が満タンならまだ敵を倒せるので誰でもいいから何とか仲間にすべく手当たり次第敵と戦っていった。その結果ホイミスライムのホイミンが仲間になる。ホイミンは能力は高めなもの、敵と隣接しても敵を攻撃する確率が低い(普通の仲間は敵を必ず攻撃する)、敵味方関係なく HP が減っているキャラクターがいると、ホイミを唱えホイミンに隣接するキャラクター全ての HP を回復させることがある、という特徴がある。敵をなかなか攻撃してくれないため戦闘には不向きな仲間だが、何とかレベルを上げ火力を上げたところで次の階へ下りる。この時私は、「ドラキーが仲間になって欲しい。」とずっと呟いていたらしい。

8F この階から 12F まで序盤の強敵であるタップペンギーが出現する。タップペンギーは耐久が高くなかなか一撃では倒すことができない、仲間を呼ぶ、メダパニを使用して混乱させてくる、などの特徴を持つ。前述したように、ホイミンはなかなか敵を攻撃してくれないため、その間に仲間を呼ばれたり混乱させられたりとかかなり相性が悪い。もっとも、ホイミンが相性の良い敵なんていないのだが、そんなそこらのホイミンならタップペンギーに虐殺されるのが関の山だが、このホイミンは格が違った。ピンチになるたびに封印の杖やメダパニの杖で援護をしていたものの、出会う敵すべてをホイミンが薙ぎ払ってくれた。

9F~12F ホイミンは空気が読める子だったので危なげもなく次々と敵を倒してくれた。途中ドラキーのドラキチが仲間になったがこの頃にはホイミンがかなり成長していたため適当に育てていたらおぼけヒトデにあっさりやられてしまった。

13~15F このフロアにはあやしいかげが登場するためあまり長居したくなかった。20F を突破するだけならこのフロアでの稼ぎは不要と判断し階段を見つけ次第下りていった。15F であやしいかげと遭遇しポポロが 2 回攻撃を受け残り HP が 10 まで追い込まれたが、通路に逃げ回復の壺を使用することで難を逃れた。

16F ここからが異世界の迷宮の難所の一つである。登場する敵ががらりと変わり、15F とは比べ物にならないほど強い敵が出現するようになる。通常プレイならこの時点でポポロは lv11、HP65 程度であるが、ここに出現するゴーレム lv2 が 40 ダメージ前後、さそりかまきり lv3 が 25 ダメージ×2 前後のダメージを与えてくる。つまりポポロの HP が満タンの状態でも 2 回の攻撃を受けるとポポロは倒されてしまう。ポポロがゴーレム lv2 に与えるのは高くて 15 ダメージ前後。ゴーレム lv2 の HP は 55 なので普通にやっては絶対に勝てないどころかうっかり一発攻撃をもらっただけでも致命傷になりかねない。これではバランスが悪いと言われても仕方がないかもしれない。仲間はタイマンならゴーレム lv2 に勝てるものの、通路でゴーレム lv2 と遭遇した場合、ポポロと仲間の場所入れ替え→ゴーレム lv2 の攻撃を仲間が受ける→仲間はポポロと入れ替わったため行動できない→ポポロの行動→ゴーレム lv2 の攻撃を仲間が受ける→仲間の行動、のような行動順になるため実際は仲間が一度でも攻撃を外しただけで相当不利な状況に陥ってしまう。

この時点で 2 回使用した封印の杖が手元にあったので 3 回目をホイミンに使用する。ホイミンを封印状態にすることによってホイミを使用しなくなるというデメリットはあるものの、気まぐれ行動をせず攻撃しなくなるため耐久の高めなベスターのような使い勝手の良い仲間となる。この階は封印ホイミンの活躍により無事階段を見つけることが出来た。ハラモチの指輪があるためメイジももんじゃを仲間にしようと粘るが、ホイミンの攻撃で高確率でメイジももんじゃが一撃で倒れてしまうため思うように勧誘は出来ず。メイジももんじゃの削りの指標としては、仲間の攻撃力が 53 を超えるで一撃で倒してしまう可能性が出てくるということ意識して削り役を選出すると良いだろう。まあ

今回の冒険はそもそも仲間がホイミンしかいなかったため選出も何もないのだが。

17F メイジももんじゃが思うように勧誘できないということで、この階は封印の杖をケチってすぐに階段へ向かうことにした。途中ゴーレム lv2 に遭遇したもののホイミンが空気を読んだため事なきを得た。

18F この階からは勧誘対象としてハエまどうとさつじんき lv2 が出現するようになる。特にハエまどうはレベルアップが早く能力の上昇度も高いため大事に育てればこいつを連れてクリアすることも可能なほど優秀な仲間となる。ちなみに私が異世界の迷宮をポポロで初めてクリアした時もハエまどう lv30 が生き残っていた。ハエまどうはメイジももんじゃより少し耐久が高いためホイミンの通常攻撃で良い感じに削ることが出来、かなりの数のハエまどうをポポロでとどめを刺すことが出来た。が、仲間にならず。草の神の壺も身代わりの杖も無いため 20F が突破できるのか不安が募る。

19F 開幕階段部屋だったためその部屋にとどまりひたすら流れてくる敵を倒し続ける。水路を隔てて通路が隣接していたため、ハエまどうだけを引き寄せの杖で引き寄せて倒したりもしたが、なかなか仲間にならない。プレイを見てくれている会員からも思わず不満の声が漏れた。もうこれは終わったかと思った矢先、待望のハエまどうのハエールが仲間になる。ハエールが lv9 になったところで風が吹いてしまったため仕方なく階段を下りる。

20F ついに目標の階に到達。大部屋モンスターハウスである。こちらはポポロ、ホイミン、ハエールの3体で部屋の丁度真ん中からのスタート。それに対して敵は30体超。階段は右端の方にあるが持っている場所替えの杖だけでは到達できそうにない。この状況を見た会員は、「無理だろ……。」「これは終わった。」といったことを口々にしていた。確かに普通はそう見えるだろう。だが私はまだ諦めていなかった。プレイ時間1,000時間超の私のテクニクをもってすればまだ突破の可能性は十分有るように思えた。1ターン目、まずインパスの壺から出しておいた素早さの種を飲み、封印の杖とピオリムの杖をホイミンに振る。封印の杖は既に4回使用していたが、ハエールにも使いたかったため博打でホイミンに振った。無事残り回数が残っていたため発動しホイミンが封印+倍速1回攻撃状態になる。キメラ1匹がホイミンとポポロの隣に飛んできてホイミンが攻撃するも倒せず。2ターン目、まずキメラをポポロの攻撃で倒し、次にホイミンにピオリムの杖をもう1度振って封印+倍速2回攻撃にする。3ターン目、ハエールに封印の杖を投げつけ、ピオリムの杖を振る。ハエールを封印にするのは特技を発動されると敵が倒せずハエールの被弾数が多くなってしまうからである。4ターン目、ハエールにピオリムの杖を振り、ホイミンとハエールを封印+倍速2回攻撃状態にして四方からやってくる敵を迎え撃つ体制が整った。ドッグスナイパー×2が非常に鬱陶しかったが何とかかなり結局ポポロ、ホイミン、ハエールだけでモンスターハウスの制圧に成功。やりました。これには見ていた会員も思わず感動していたように見えました。

というわけで 20F 突破するという目標は 1 回目の挑戦で見事達成されました。プレイ時間は 1 時間半くらいです。

さて、この後冒険はどうなったのでしょうか。それはまだ誰も知らない物語の続き.....。

どうでしたか。「トルネコの大冒険 3」の魅力が少しでも伝わったなら光栄です。この記事を読んで異世界の迷宮に挑戦してみたいと思った方、是非挑戦してみてください。きっとすぐに異世界の迷宮の闇を感じるようになると思います。しかし何度も挑戦している内にいつしか光を感じるようになり、気づけば異世界の迷宮の住人となっている事でしょう。

## ・ PS2 版と GBA 版の違いについて

この記事で「トルネコの大冒険 3」に興味を持ってくれた方のために、PS2 版と GBA 版ではどのような点が異なるのかを簡単に紹介したいと思います。この記事を参考にして是非好きな方（もしくは両方）を買ってプレイしてみてください。

### ・グラフィックや BGM の質

PS2 と GBA ではハードの性能に差があるので当然ではあります。PS2 版ではダンジョンの背景が美しく、特にまぼろしの洞くつ深層ではその背景に見とれて思わずトゲトゲ床を踏んでしまうほどです。BGM も PS2 版では聴き入ってしまうような素晴らしい出来となっています。それに対して GBA 版ではハードの性質上仕方がないとはいえ一部モンスター（フライングデビルなど）のドット絵が少し残念に感じます。また異世界の迷宮の BGM が完全ランダム&曲数少なめであるため PS2 版に比べれば物足りないかもしれません。

### ・一部モンスターの能力値

PS2 版より GBA 版の方がゴーレム、ギガンテス、アークデーモンなどのモンスターの能力値が少し高いです。誤差といえば誤差なのかもしれませんが、異世界の迷宮ではこれらのモンスターと遭遇することが多いので、PS2 版と同じ感覚で GBA 版をプレイすると思いのほかこちらの HP が削られてびっくりしたりすることがあります。この点では GBA 版の方がほんの少しだけ難易度が高くなっていると言えるでしょう。

#### ・一部モンスターの特技使用率

異世界の迷宮を冒険するうえで特に重要なのがひょうがまじんとおおめだまの2体とされます。ダースドラゴンが炎を吐く確率も違うとは感じるのですがあまり把握していないので割愛します。ひょうがまじんはGBA版だと凍える息を使用する確率が高くなっているため、敵として現れたダメージを受けずに倒せる確率が高くなる分業ではありますが、ポポロで仲間にした時は煩わしいと感じることも多いです。おおめだまは、PS2版では敵が多ければ多いほど睨みつける確率が高くなっていくように感じますがGBA版ではある程度の所で打ち止められているように感じます。そのためGBA版では大部屋モンスターハウスの突破を仲間のおおめだまの睨みつけるだけに依存するのは少し危険になっています。

#### ・フロアの形

GBA版では部屋の配置が決まったパターンから選ばれることが多いため、どちらに進めば部屋があるのかを把握しやすいです。そのパターンの中には敵と遭遇しにくく序盤の稼ぎが上手くできなかったり階段を見つけ辛かったりするものもあるためPS2版とGBA版でどちらが難しいかを一概には言えません。経験的にはGBA版の方が意識して経験値を稼いでいかないと、レベルが足りずに苦戦することが多いです。

他にも火薬壺や魔物の壺の仕様など様々な差異がありますが、異世界の迷宮を冒険するうえで特に気になるのは上の4点かと思います。とはいえ、どちらでプレイするにしても十分異世界の迷宮を満喫できます。畢竟するに携帯機でプレイするか据え置き機でプレイするかどちらを選ぶかだと思います。

紙面が少し余ったので雑談をしたいと思います。僕が東大を受けたきっかけの一つとしてこのサークルの存在がありました。東大なんてどこか遠い存在だったあの頃、「東大生のくせにゲームばっかやってるとかw」って思っていました。そして高3になりなぜか成績が良かったため東大を受けることを決意。といってもポケモンホワイトを買う口実に東大の赤本を買いに行くような不真面目な態度を取っていました。その結果あとわずかの所で東大に落ち浪人。浪人中はFLASHゲーを作って遊んでいましたが今度は合格。試験会場でバトルサブウェイ一周したことは今では大切な思い出です。そして東大に入り今こうしてゲー研のサークル長をやっているという。人生って分からないですね。

つたない文章でしたが最後まで読んでいただきありがとうございました。ちなみに、中古ゲームショップの記事で紹介されている出来事は全て事実なのでした。