

第三問想定解

<問題のポイント>

勇者のソロ単騎で(バラモス)に挑む戦略と、4人パーティで(バラモス)に挑む戦略の二択で、どちらにしても(ちいさなメダル)を集めて装備を調える必要がある……ように見えますが、実はどちらのルートでも(ちいさなメダル)集めを回避できる抜け道があります。

まず考えられる戦略は(ちいさなメダル)を合計 60 枚まで集めて(せいぎのそろばん)を入手・売却し、得たお金で装備を調べて4人パーティでバラモスと戦うという作戦です。(スクルト)でソロの守備力が上がってしまえばほぼ負けることはないため、序盤に(スクルト)を数回唱えることが出来れば後は安定して勝つことができます。パーティ編成はソロ・ライアン・ミネア・クリフトなどが有力です。

次に単騎で挑む場合についてですが、4人で挑む場合と同様に(ちいさなメダル)を 60 枚まで集めて(せいぎのそろばん)を入手・売却し、得たお金で装備を購入することが考えられます。この場合、(まほうのよろい)(ドラゴンシールド)(はんにゃのめん)という万全の装備で(バラモス)に挑むことができます。

また、(はんにゃのめん)をマーニャから外す方法についてですが、教会で呪いを解くことによって呪われた装備を外した場合、その装備は消滅してしまいます。しかし、転職時に自動的に装備が外れる仕様を利用して呪われた装備を外した場合はその装備は消滅せずに残るため、マーニャのレベルを 20 に上げて転職することで(はんにゃのめん)の装備を解除することができます。混乱状態のマーニャが味方へ強力な攻撃呪文を使用してしまうのを防ぐため、およびマーニャ 1 人に経験値を集中させるためにマーニャ 1 人でレベリングするのがオススメです¹。まずアリアハン周辺でソロの HP をぎりぎりまで削っておき、その後狩場に(ルーラ)で移動して最初の戦闘でソロが自分を攻撃してわざと死亡すると安全にマーニャ以外が死亡した状態を作ることができます。狩場は出現する敵の経験値が多く、さらに(ベホマスライム)以外は(ヒヤダイン)が必中で一撃で倒すことのできる(エンジンベア)周辺が最も効率が良いと思われます。(ルーラ)が使用出来ないため、狩りが終わったらわざと全滅して(アリアハン)に戻しましょう。

しかしながら、それ以外にもっと良い回収方法があります。ルイーダの酒場の 2 階で新しくキャラを作成する際、既にルイーダの酒場に登録しておけるキャラ数が上限に達している場合、現在ルイーダの酒場に登録されているキャラの 1 人を追放する必要があります。この時追放した仲間キャラの装備は自動的に袋に戻って来るという仕様を利用し、マーニャを追放すると極めて短時間で(はんにゃのめん)の装備を解除することができます。この仕様に気付ければ(はんにゃのめん)の装備を解除するのに要する時間を 5 分ほど短縮できます。

また、ソロ単騎で挑む場合の戦略として、(ちいさなメダル)の回収を合計 50 枚までにすることが考えられます。(ちいさなメダル)50 枚で手に入る(しのびのふく)と、最初から持つ

¹ DQ3 では、パーティの生存者が 1 人だけの場合は混乱していても指示通りに行動します。

ている(いのりのゆびわ)を1個売却することで(ドラゴンシールド)を購入することができます。(ドラゴンシールド)の購入後に(てつのよろい)を購入することで十分な守備力を確保できます。ただし、(いのりのゆびわ)が1個しかないことにより、(いのりのゆびわ)が早い段階で壊れてしまうとMPを使い切ってしまう場合があるため勝率は(ちいさなメダル)を合計60枚集める戦略と比較して少し低くなります。しかし(ちいさなメダル)を10枚回収する時間を考えるとタイムの期待値はこちらの方が明らかに上となります。

さらに早い戦略として、(ピラミッド)で全滅して(おうごんのつめ)を復活させ、それを回収して売却するという手があります。SFC版DQ3の(おうごんのつめ)はたとえ店で売却してしまったとしても(ピラミッド)で全滅すると復活するため、何度でも回収して売却することが出来ます。回収後、(ピラミッド)から脱出するまでのエンカウント数が非常に多くなり、時間がかかりそうな印象を受けるかもしれませんが、ソロのレベルが高いために(あやしいかげ)²以外のモンスターだけが出現した場合は確定で逃げが成功し、(あやしいかげ)が出現した場合もその正体次第で確定で逃げが成功することがままあります。逆に中身が強いモンスターだと一瞬で壊滅してしまう可能性もあるため、戦闘後の回復はしっかりしておく必要があります。呪文は使えないので(やくそう)を買い込んでおきましょう。この戦法であれば(いのりのゆびわ)を売却する必要がないため、(ちいさなメダル)を合計60枚まで集める戦略の場合と遜色ない勝率で(バラモス)に勝つことが出来ます。その代わり(ピラミッド)の(おうごんのつめ)回収の際にリスクを負うこととなります。

しかし問題作成班の想定している模範解答はこれらのどれでもなく、ソロに(はんにゃのめん)を装備させた上で4人パーティで(バラモス)に挑むというものです。ソロに(スクルト)が1回入れば(ドラゴンシールド)による炎ダメージの軽減がなくても(バラモス)に勝利できる守備力が確保され、(スクルト)が2回入ればより盤石となります。その状態でソロ以外の味方3人が死ねば、後は回復のタイミングを間違えなければほぼ必勝となります。

ちなみに(はんにゃのめん)戦法を取らず金策なしで(バラモス)に挑んでも(ラリホー)が高確率で効いてくれれば勝ってしまうのですが、この戦法での勝率はかなり低いものとなります。

金策を行わなくても勝てる戦法を見いだせるか、そしてそれに気付けなくても(ちいさなメダル)以外の金策手段に気付けるかというのがこの問題のポイントとなります。

<準備>

(ルーラ)使用 アリアハンへ

ルイーダの酒場2階でマーニャをパーティから追放

² (あやしいかげ)は見た目は常に同じだが中身は候補となるモンスターの中からランダムで選択され、候補となるモンスターの種類は先頭キャラのレベルが高いほど多くなります。中身のモンスターの確定逃走可能レベルが先頭キャラのレベルより低い場合は確定で逃げが成功します。

アリアハン パーティ編成 ソロ・トルネコ・ミネア・ブライ

アリアハン (やくそう)×9 購入 → トルネコ

(いのりのゆびわ)×2(せかいじゅのは)(はんにゃのめん)をソロに渡す

(くさなぎのけん)をソロに装備

(ほしふるうでわ)をミネアに装備

(ルーラ)使用 イシスへ

トルネコが(しのびあし)を使用しつつバラモス城を進む

最初のマップに入って右の階段に入っただけで元のマップに戻る³

最初のバリア地帯を抜けたらまんたんを使用

(バラモス)の手前のバリアでトルネコ・ミネア・ブライの HP を 122~140 程度に調整⁴⁵

(ほしふるうでわ)をブライに装備

<バラモス戦>

初手はまずソロが(はんにゃのめん)を装備して攻撃、トルネコはソロに(やくそう)を使用、ミネアは(ルカニ)、ブライは(スクルト)

2 ターン目はソロは自分に(ベホマ)、トルネコはソロに(やくそう)、ミネアは(ルカニ)or(マホトーン)、ブライは(スクルト)

ここまでで仲間が 3 人とも死亡し、かつ(スクルト)が 1 回入っていれば後はソロ 1 人で戦う(スクルト)が 1 回も入っていない場合は(ベホマ)で自分を回復してからブライを(せかいじゅのは)で蘇生して(スクルト)を入れる

まずは(マホトーン)を効くまで唱えて、(ルカニ)が効いていなかった場合は 5 回ほど(くさなぎのけん)を使用する

(バラモス)が 2 ターン連続で行動すると仮定し、受ける可能性のある最大ダメージ程度の HP を下回ったらその時点で(ベホマ)で回復

攻撃開始前に(いのりのゆびわ)で MP をほぼ全快にしておく

ひたすら攻撃して HP が減ったら(ベホマ)を繰り返す

³ DQ3 ではマップの切り替えを行うと次のエンカウントまでの歩数がリセットされます。

⁴ (イオナズン)+ソロの自傷(ベギラマ)には耐えつつ、(イオナズン)+(はげしい炎)で確実に死んでもらうことで補助呪文を使った後でスムーズにソロ 1 人の状態を作り出すことを意図した調整です。(はんにゃのめん)の常時混乱状態になる効果のため、ソロは 1 人にならないと自分を(ベホマ)で回復することもできません。仲間が長く生き残っているとソロが死んでしまう可能性があるため、早急に生存者がソロ 1 人だけの状況を作る必要があります。(ホイミ)の回復量(30~40)の関係で調整が難しければ 100~140 の範囲で妥協します。

⁵ 敵の使用する(イオナズン)のダメージ範囲は 60~80、(はげしい炎)のダメージ範囲は 80~100、味方の使用する(ベギラマ)のダメージ範囲は 30~41 となっています。

(マホトーン)が効いた後の回復ラインの目安については下の表を参照⁶

バラモスのローテーション	(スクルト)1 回の場合	(スクルト)2 回の場合
打撃(→はげしい炎)	HP160	HP155
はげしい炎(→打撃)	HP160	HP160
打撃(→バシルーラ)	HP160	HP150
バシルーラ(→打撃)	HP155	HP145

<アレフガルド道中>

安定を重視する場合はポルトガの(ゆうわくのけん)を売却して(みかわしのふく)×2 を購入、トルネコとミネアに装備

(ルーラ)使用 イシスへ

道中ではソロ以外は死にやすいのでトルネコの(しのびあし)はこまめに使用する

ソロ人になると戦闘中しか回復が出来なくなるので逃走に失敗して HP が減った場合は(ベホマ)を使ってから再び逃走する

ラダトームをルーラ登録

岩山の洞窟 (はかいのつるぎ)回収

ブライが生きていれば(リレミト)(ルーラ)使用 ラダトームへ

ブライが死んでいてかつ(せかいじゅのは)を消費済みの場合はわざと全滅する

リムルダール(はかいのつるぎ)売却 +33750G

リムルダール(バスタードソード)×1 購入 クリア条件達成

問題作成班のクリアタイムは 21 分 24 秒でした

⁶ 安全を重視する場合は常に HP160 を回復ラインとします。可能な限り(はげしい炎)の後に(ベホマ)を使用したいということと、ローテーションの最初の打撃開始のターンはそれ以外の場合と比べて回復を怠った場合に死にやすい(この先 2 ターンの(バラモス)の行動回数が合計 3 回でも死ぬ可能性があるため)ことを考慮した回復ラインとなっています。