

事前準備

詳しく書くとネタバレになる可能性があるのであまり書きませんが、大体以下の感じでした。

- 拾得アイテム位置の確認
- 進行度別の各種データ作成
- 各ボスの簡単な事前戦術確認
- 各種データベースの調査

拾得アイテムに関しては過去のお使いRTA参加時にかなり調べてあった結構覚えていたので、その復習的な感じでした。データベースに関しては改めて調べて理論値を出してみると色々新しい知見もあったので、「なるほどなあ〜」と思いながら調べてました。(というかこの辺にかなり夢中になってしまったのは内緒...)

進行度に関しては、SFC版DQ3の場合は大体以下のように大別出来るので、それぞれに対して色々まとめてました。

- ~魔法の鍵入手
- ~船入手まで
- ~ボストロール撃破まで
- ~バラモス撃破まで
- ~ゾーマ撃破
- クリア後

アイテムとかモンスターとかのデータは大体頭に入れておくべきなのですが、一応参照する可能性は全くないわけではないので、念のため全て揃えて持ち込みました。また前はインターネットに接続しないという約束の元でPCなどの持ち込みは許可だったのですが、今回はインターネットに接続出来る機器は全て持ち込み禁止だったので、電子データでまとめていた身としては中々大変でした。特にPCだと何か探す時に検索出来るので非常に楽なのですが、今回はそれが出来ないのが気を使いました。あと紙媒体だと表の列が複数ページに渡るともうわけがわからなくなるので、要らない列を削ってなんとか列は1ページに収まるようにとかしてました。紙も結構使ったと思うので、ここらへんも何かいいアイデアがあるといいですね...

問題

第1問

調査時間

まず問題を見た時点で勇者以外のパーティのステータスは十分にあることが分かり、達成自体はそんなに難しくなかったと思ったので、「この問題は時間勝負になるな」と認識していました。

調査時間内でまず最初に考えたのはパーティ編成について。実際にデータをロードして、ルイーダで銀行の残額を確認しつつパーティの呪文を確認。ここで、僧侶がルカニ・ニフラム・ラリホーを、女魔法使いがスカラ・ギラを覚えているのが確認出来たためこの2人をまず採用することに決めました。僧侶の役割としては

- 道中のニフラム・ラリホーによる対処
- バハラタ道中の満タンによる回復速度向上
- カンダタ2戦におけるルカニ及び理力の杖でのアタッカー

魔法使いの役割としては

- 道中とカンダタ子分戦のギラによる対処
- カンダタ2戦におけるスカラ

になります。

残る1人でかなり悩んでしまい、結局決まらないまま調査時間終了という感じでした。並行して装備について考えていて、お使いRTAの経験から通常RTAから防具をワンランクダウンさせる場合には

- くさりかたびら
- せいどうのたて
- (けがわのフード)

がかなり強いということは把握していたので、勇僧あたりはそれで決めていました。残りの所持金の捌き方(特に武器)については詳しくは決められず、足りなかったらルビーを取りに行けばいいやくらいの気持ちでした。まあ残り1人が決まっていなわけですからそうですよね。

余談になりますが、今回のReTAでは調査時間開始前の待機画面がWiiメニューのDQ123の起動選択画面だった覚えがあるのですが、調査時間5分に対して起動選択から冒険の書ロードまで1分弱かかってしまうのでこれはちょっとどうだったんだろうというのが後になって思ったところです。冒険の書選択画面はコマンドを間違えて進めすぎると勇者のレベルが見えてしまうので仕方ないとしても、せめて作品選択画面くらいにしてくれても良かったんじゃないのかなと思いました。

プレイ時間

まずは仲間を拾いにルイーダに行きます。決めてあった僧侶と魔法使いをまず加入させ、最後1人は男戦士に決めました。この意図としては、バハラタ道中の壁役がありました。カンダタ2戦よりもバハラタ道中の突破のほうが苦戦するだろうということはまず想定していて、更に道中の敵対処を考えた時

- デスジャッカル: ニフラム
- ヒートギズモ: ラリホー
- アントベア: マヌーサ

こんな感じになるわけですが、ハンターフライに関しては有効打を考えられていなかったため、割と逃げる羽目になるだろうと予想しており、その場合には戦士のHPの高さが強みになると思ったからです。ハンターフライはギラが凶悪なので、素早さ(=守備力)の高い武闘家や盗賊よりもHPを重視して戦士を選びました。

次に装備を整えに行ったのですが、RTAだと早期に装備を揃える都合上帷子が売ってる場所がロマリアしか頭に入っておらず、さらに魔法使いの鎧としてかめのこうらを考えていたのですが、それもロマリアに売っていると勘違いし(多分こうらのよろいと混同した)、そのロマリアがブクマされていなかったのでアッサラームからロマリアに向かおうとしてしまいました。その途中でアッサラームでも全て購入できることに気が付き、アッサラームで装備を購入。このロスが無ければおそらくたらひろさんに勝っていたので、後になって思い返すと非常に痛いミスでした。

次に武器を揃えにポルトガへ。とりあえず戦士向けにはがねのつるぎを購入。ここでお金が3500Gほど余ったので、正直疑問しかありませんでしたが勇者にはがねのむちを購入しました。

ここまで準備した後にバハラタへ。ノルドの洞窟に入った直後くらいに「そういえばこれ王の手紙受け取ってるのだろうか」という疑問が浮かびましたが、袋の中にあって地味に助かったと思ったら、既にバーンの抜け穴は開通済みで「なんだよー」と言った感じでした。(王の手紙に関しては問題の所持道具を把握しきれていないためでしたが、問題には「カンダタ1撃破済み」としか無かったのでバーンの抜け穴の開通に関しては書いておいてほしかったなと少し思いました。)

肝心のバハラタ道中ですが、最初の3エンカくらいは順調に対処出来ていましたがその後事故で誰か(確か僧侶)が死亡。その後は対処不可能になったので全て逃げ、戦士一人で命からがらバハラタに到着出来ました。これについては一応意図したものが多少ですが有効に働いてくれたかなとは思いますが。

バハラタについた段階でバハラタ道中の手応えから戦力に不安を覚えてしまい、たらひろさんとえぐちさんはピラミッドに行っていたのもあったので、ここでピラミッドに行くことを選択しました。ルビーのうでわとマジカルスカート、はでなふくを取って脱出。ルビーのうでわとはでなふくを売却し、魔法の盾3つと僧侶の理力の杖を購入。

バハラタを出発した時点で最下位になっていたのも、この時点で最下位を覚悟。望みは一人だけピラミッドに行かず戦力が薄い腹黒パンダさんの事故くらいだったと思います。カンダタこぶん2のラリホー強耐性は知ってはいましたが、あまり当てにならず僧侶も攻撃に加勢したほうが有意と考えラリホーは使用しませんでした。カンダタ2戦は案の定役に立たなかった勇者を壁にしながら子分を倒し、無事撃破といった感じです。

感想

模範解答は盗賊2人ということでしたが、カンダタ2戦を考えるとやっぱり魔法使いと僧侶は入れたい気がします。特にDQ3は行動順が安定しなかったり、カンダタ2は痛恨の一撃があるのでスカラはあったほうが良いと思いました。少しロスがありますがバハラタ道中とカンダタ戦でパーティを変えるという選択肢もあるので、道中は盗賊2人と僧侶で行って、その後盗賊1人と魔法使いを入れ替える、というのが初見でやる上では安定度も高く良いかなと思いました。

この問題の結果は自分の中ではかなり響いていて、正直な話この問題の結果が命運を分けたと言っても過言でないと思います。というのも、ReTAは模範解答で美しく攻略するのがもちろん一番素晴らしいのですが、一方で模範解答はほとんどが戦力が最低限で、戦術が十分に最適化出来ていないと簡単に勝率が落ちたり、少しでも見落としがあると一気に辛くなったりというがあるので、現実的には模範解答を目指すのはかなりリスクだと思っています。(DQ6RTAのデスタムア戦が一番いい例で、例えチャートなどに目を通して大まかな戦術を知っていたとしても、初見と練習後では勝率が大きく変わります。) 今回の参加でも、迷ったら戦力的に余裕を持たせることを強く意識して望んでいました。第1問ではそれがまさにピラミッドだったわけですが、それが完全に裏目に出てしまったので、自分の中で持っていた軸が完全に捻じ曲げられてしまい、残りの問題に影響してしまったのかなと後になって思います。

第2問

調査時間

ふなのりのほね入手を見落とししていたため、「やまたのおろち2連戦」か「ポストロール+世界周り」の2択の問題と把握し、やまたのおろちを倒すことに決定。やまたのおろちを撃破する際には、困ったらメタルを食って僧侶ベホイミまで稼ぐことを事前に決めていたので、この時点ではその予定でした。その後ルイーダで仲間を確認。ステータスといい袋の中の装備品といい、商人を使わせたい雰囲気は感じ取ってはいました。パーティと装備品を考えて調査時間は終了。商人と僧侶はまず決まって、最後の一人は所持金の関係から買える装備が少ないと感じたので、ステータスがそこそこ強かった武闘家に決めました。

プレイ時間

プレイ時間開始後はまず仲間をピックアップ。その後ドラゴンシールドなどを初めとした装備を整えていたところで、たらひろさんが幽霊船に行ったのが見えて、自分の問題の把握ミスに気が付きました。この途中、実は「そういえば調査時間でメダル確認してなかったな」と気付いたのですが、これも問題用紙をさらっと見て手持ちのメダルがあるのを見落とししており、メダルがないなら意味はないかと思って前問の結果や進行度の把握ミスなどもあってアリアハンのメダル交換所に行きませんでした。メダルの回収可能枚数は事前に大まかな進行度毎に調べてあって、ポスト口前の段階で正義のそろばんが入手可能なのは把握していたのですが、気付けなければ意味がない...

進行度の把握ミスがあり予想以上に時間がないことに気がついたので、稼ぎを省略し装備を揃えてやまたのおろちへ。まあ勝てるとは思っていなかったのですが、火炎2連が飛んできて絶望しました。

その後、当初の予定通りダーマ北で稼ごうとしたのですが、

- そのタイミングで腹黒パンダさんが落ちて、ネクロルートもかなりの運ゲー感があること
- 装備でお金を使い果たしてどくがのこなを買うお金が無かったこと
- パーティがメタル狩りに適していなかったこと

を考慮した結果、半分やけくそな思いでネクロルートに突入しました。

お金はほとんどおろちの装備に費やしてしまったためそのままの戦力で突入。一応武闘家は集中的に守備力を固めておきました。確かネクロゴンドへの洞窟の道中で1乙し、2回目の挑戦で突破。ネクロゴンドの洞窟3Fで勇者と僧侶が落ちてしまい、最終フロアは武闘家と商人の2人で途中マヒ全滅の危機もありましたが、なんとか突破できました。不運だった腹黒パンダさんだけは運で抜くことが出来、3位という結果でした。

感想

模範解答を聞いて「あの時メダル確認しに行けばよかった...」と強く後悔しました。結果として第1問の結果と進行度の把握ミスが大きく影響してしまった印象でした。プレイングとしては最初1人だけ違ったルートを変え、運勝負で3位に浮上するという一番つまらないものだったと思っています。

正義のそろばんに気付いた上で僧侶ベホイミまで稼いでおろち撃破が出来ていれば、現実的な範囲では一番良か

ったのかなといったところでしょうか。

第3問

調査時間

ルイーダで仲間を確認したあと、必ず確認すると決めていた某事項(問題ネタを潰す可能性があるので伏せておきます)を確認して終了。メダルを除きアイテムが全て回収されてしまっており、勇者一人で突っ込む勇気も無かったのが素直にメダル60枚まで集めることを決めました。

プレイ時間

メダル集めを決めていたので、忍び足要因として盗賊を加入。全員メダル集めを始めたので、メダルを集めながらパーティや装備を考えていました。パーティはラリホーの数を増やしたかったのでクリフトとミネアを決定。残る一人は打点を増やしたかったのでライアンに決めました。

ちいさなメダル集めに関してはお使いRTAの経験から一部細かい最適化までしていたのでかなり自信があったのですが、何故かえぐちさんが先に集め終わり疑問に思っていたら回収枚数の把握ミスで5枚多く回収していました。メダル回収後パーティを入れ替え、正義のそろばんを売却して装備を購入。基本的に火力を優先して、防具は最低限勇者と戦士を固めれば良いと思ったので、戦士用のバトルアックスと僧侶2人の理力の杖2本、防具としてはドラゴンシールド2枚と後何か適当に勝って、バラモス城へ。

バラモス城でじごくのきし1とはぐれメタル1に遭遇。はぐれメタルといえば2010年駒場祭PS版DQ4ReTAのレポートで、イリアスさんが道中はぐれを食って喜んだのも束の間レベルアップロスがとんでもなくて云々というのがとても印象的だったので、そんなことを頭の中で思い出しながら、狩ったほうが嬉しいしありのままの運命を受け入れようと思い攻撃していたら見事に狩れました。実際これはレベルが底上げされるのに加えてクリフトのベホイミ習得が嬉しいので良かったと思います。

その後バラモス1戦目に突入。序盤でマホトーンとラリホーが決まりますが、戦術が十分に最適化されておらずスクルトやその後のラリホーが中途半端に終わり負けました。2戦目に突入し戦闘途中で時間切れ、といった形でした。

感想

最悪勇者1人でも倒せるので、寝てる間にスクルトをガンガン固めて他のパーティは無視すれば良かったかなと思いました。キャラ削除で般若の面が外せるのは全く知らず、とても質の高い問題だと思いました。ただ今回のいわゆる安定ルートに当たるメダル回収でもバラモス1落ちで時間切れ(1抜けしてもリムルダールまでいくのはかなり厳しかったと思います)だったので、もう少し時間が欲しいところでした。

第4問

調査時間

問題設定が非常に特殊で、調査時間も10分あったのでまず問題用紙を読み込んでいました。ぱっと見で決めていたのは勇者、僧侶、魔法使い、魔法使いでリムルダールでメラゾーマまで稼いで突入することでした。ちなみに進行状況のオルテガ撃破済みだけを見て、勇者にロト称号がついていたのは完全に見落としていました。

リムルダール周辺の稼ぎについては過去のお使いRTAの準備で色々調べてあり、呪文の対処も

- キメラ: マヒャド
- マドハンド: ベギラゴン
- ダースリカント: ザラキ
- スカルゴン: ベギラゴンx2

でかなり効率良く稼げることは分かっていたので、その予定でした。

プレイ時間

パーティを揃えた後、まず装備を整えに行きました。水の羽衣2、ドラゴンシールド1、魔法の盾3、ミスリルヘルム4を購入。その後ひのきのぼうを武器に装備させた上で道具欄の先頭に持たせてリムルダール周辺で稼ぎ始めたのですが、他のプレイヤーがこの段階でゾーマ城に向かっていたのを見て、この問題は1位を狙わないとい

けなかったので予定を変更しました。

それに伴って、この時点で突入するとそもそもゾーマの攻撃を耐えられるかどうかはかなり不安になったので、魔法使いを脱退させ僧侶を2人に。この時点で火力については不安があるのは重々承知はしていましたが、やっぱりそうでした。

その後ゾーマ城へ。過去に敵の耐性とにらめっこしながら、「DQ2みたいにザラキ覚えると敵対処割と楽になるんだなー」とか思っていたことがあったので、ザラキは有効に活用できました。魔の島ではゴールドマン1はぐれメタル1に遭遇。ドラゴラムよりも先行メダパニからの同士打ちの方が1ターン早く撃破出来る可能性が高いので、メダパニを打ちに行きましたが3回位効かず逃げられてしまいました。

ゾーマ城内はニフラムやバシルーラを使えば楽に対処できる敵は結構いるのは分かりながらも、経験値が欲しかったのでなるべく使用は控えていました。B3Fで戦闘中に祈り使用をしてしまいここでペナルティを食らいました。ここで戦闘中祈りが出来ない事に気付きました。この時点で簡単に計算すると魔法使いのメラミで2600~2700しか削れないことが分かり、勇者のライデインと合わせても4000いかないくらいなのがすぐ分かったので、かなり絶望していて戻ろうかどうか何回も悩みましたが、1位を狙わないといけなかったのでこのまま続行を選択。(途中何回かリミットにカーソルを合わせて止まっていたので、ここで苦悩しているのが分かった観戦者の方々もいたと思います。)

特に余計な稼ぎは入れず、そのまま祭壇へ。キングヒドラはマヒャドと完全耐性のドラゴラムのダメージが対して変わらないので、MP節約を狙ってドラゴラムで削りました。バラモスブロスも炎耐性が弱耐性なのでドラゴラムを中心に撃破。更に回復を楽にするために1ターン目はマホトーンとマホカンタをかけましたが、マホトーンが1発で入りマホカンタは意味がないどころか回復まで反射され逆効果でした。マホトーンを連発すればよかった... 続くバラモスゾンビですが、スクルトを唱えられるのが1人なので序盤のキツさをどう乗り切るか考えていたまま、そのノリで魔法使い以外は防御を選択してしまいペナルティに。固めた後の攻撃方法ですが、先行して戦闘していた腹黒パンダさんがベギラゴンで削っていたのを見ていて、何故ドラゴラムを使わないのか疑問を浮かべていたので自分はドラゴラムを使用したら、被ダメのダメージを見てスクルトが消えることに気が付き「あ、なるほど」と感心しながら、再度魔法使いを蘇生させ守備力を固め直しベギラゴンに変更。普段はあまり気にならないバラモスゾンビの自然回復を身にしみて実感しつつ撃破しました。

そのままゾーマ戦へ。魔法使いはひたすらメラミ、勇者はライデインで回復がキツくなったら回復に参加、僧侶2人で回復で回していきました。星降る腕輪を装備させた僧侶を先頭にしていたのですが、打撃2連で何回か落とされてしまいスクルト1枚入れないと安定しないのがわかりましたがそんな余裕は無いので頑張ってザオラルで蘇生させつつ魔法使いはひたすらメラミを打ち続けました。ゾーマ戦はHP計算をしていて、メラミを使い切りそうな時点でゾーマの残りHPが2000弱くらいだったので、博打でドラゴラムを使用。5ターンくらい波動が無かったので成功しましたが、その後MPも枯れマホトラでなんとか魔法使いのMPを確保しようとしたのですが、残りHP1000くらいで全滅といった感じでした。

感想

「当初の戦略で行けばよかった...」というのが全てです。腹黒パンダさんはゾーマ城最深部で稼いでいたのですが、おそらくリムルダール周辺のほうが経験値効率がいいので、いい勝負が出来ていたかもしれません。(その場合腹黒パンダさんは稼ぐかどうかの分岐があるので分かりませんが...)

この当初の戦略をそのまま選択できなかったのもこの時点で最下位だったからなのであって、第1問でも書いたとおり前問の結果が影響してしまっているのがわかると思います。

総括

3年前のReTAのリベンジの意味合いもあったのでかなり意気込んでいたのですが、蓋を開けてみたら最下位でした... 前はプレイヤー4人全員がニコ生勢だったのに対して、今回は自分だけだったのでまさにニコ生勢の力を見せつけたかったのですが、不甲斐ない結果に終わり大変申し訳無く思っています。

その反面今回の参加で今大会の反省に加えて、RTAに限らないやり込みへのモチベーションも上がったのでその点ではとても良かったと思います。昨年PS版DQ4のお使いRTAの作問は担当したのですが、今度はReTAの作問や運営に回る機会があればいいなとも思いました。プレイヤーのたらひろさん、えぐちさん、腹黒パンダさん、ラスカルさんを初めとした問題作成及び大会運営をしてくださったTGA及びOBの皆様、そして観戦に来てくださった皆様、楽しい大会を本当にありがとうございました。

