

ドラゴンクエストⅢリカバリータイムアタック大会 問題作成小話

文責：ラスカル

はじめに

この記事は、2016年の駒場祭にて行われたSFC版ドラゴンクエスト3リカバリータイムアタック大会の各問題の制作裏話や、問題作成の基本事項などについて解説する誰得なものとなっています。今後このゲームでリカバリータイムアタック大会を開催しようと考えている方がいたら役に立つ情報がある……かもしれません。

基本事項

・バックアップについて

WiiのゲームのセーブデータはSDカードに入れてPCに移すことでいくらかでもバックアップを取ることが出来ます。後述するとり返しのつかない要素に手を加える前にはバックアップを取っておくのが無難です。ただし、Wii本体の中にはセーブデータは1セットしか置いておけないため、セーブデータを入れ替える際にはいちいちPCからSDカードにデータを移す→Wiiにデータを移すという手順を踏む必要があります。SDカードを大量に持っておけばPCからSDカードにデータを移す手順は省略できますがPCに入れないと管理が大変(どれがどのセーブデータか分からなくなる)なのであまりオススメしません。

・とり返しのつかない要素

基本的にとり返しのつかない要素は「勇者のレベルおよびそれに付随する呪文習得」「アイテム回収状況」「シナリオ進行状況」の3つです。シナリオ進行状況については問題作成開始時点である程度構想が出来ているので問題ないかとは思いますが、勇者のレベル上げとアイテム回収については可能な限り後回しにした方が安全です。また、とり返しのつかない要素ではないですが仲間キャラの性格を変更するのは結構めんどくさいので勇者の性格は問題作成開始時点で決めておいた方が無難です。勇者以外の仲間キャラについては後からいくらかでも追い出せるのでシナリオ進行用のキャラはいくらレベルを上げてしまっても大丈夫です。シナリオ進行用の仲間は(はがねのむち)を装備でき、モンスターのアイテムを盗む効果も持っている盗賊がオススメです。

また、アイテムや所持金の調整および、不要な仲間キャラを追い出す作業についてはその他の要素すべての準備が全て終わった状態でバックアップを取ってから行うのが無難です。問題完成後にアイテムを増やしたいという状況になった時、仲間キャラの状態を変えずに新たにお金を稼ぐのは容易ではなく、結局アイテムの調整前からやり直しになるということがよく起こるというのがその理由です。例えば、問題が完成した状態から(やくそう)を10個増やしたい場合、ルーイダの酒場で適当なLV1キャラ3人を加入させ、勇者を死なせた上でお金を稼ぎ、勇者を蘇生した上で(やくそう)を購入、最後にその3人を追い出し預けている仲間キャラクターの並び替えが必要となります。この程度ならまだ完成データから修正した方が早いですが、高額アイテムを追加したい場合など、アイテム調整前のデータからやり直した方が早いということがよくあります。

・ステータス調整

ステータス調整は基本的にすごろくを利用するのが楽です。すごろく場の「!」マークのマスに止まるとさいころを3回振り、その出目に合わせてそのキャラのステータスが変化します(詳細は次ページの表を参