

第 1 問 アルゴングレート撃破

主人公だけがレベルが高く、後の 3 人は初期レベル。ただし装備は現時点で最高級のものが揃っています。どれくらい最高級って、普通に低レベルクリアで私が挑む時の装備よりも豪華。

とりあえず最初のリーフレットを眺めるだけの調査時間では、これはククールがスカラを主人公とククールに入れて、2 人で戦う問題なのだなと思っていました。

主人公が英雄の槍を装備していて火力が高いことや、主人公 1 人だけでもかちかちチーズでスカラ伸ばしができることには気付いていましたが、低レベルクリアの感覚が抜けていなかったのも、それで倒しきれぬほど戦闘が早くは終わらないと思込んでしまっていました。**それどころか一瞬サブ攻撃手段に天罰の杖が取れないかとか考えてたからな**。よく考えたら Lv.24 で英雄の槍持っていたら瞬殺できますね……。

というわけで実際のプレイ。即凸しても良かったのですが、主人公の槍スキルが 20 であることに気付いたのでパルミド地方西のスキルの種を取りに行き、五月雨突きを習得することに。あと、主人公の兜が無かったので鉄兜を買おうと思い立ってしまいました。

それはまだいいのですが、何故かここでアスカンタに飛んでしまうミスをやらかす。アスカンタにはターバンしか売ってないのでこれを購入して妥協して王家の山へ飛ぶ…… 飛んだけどそういえばアモールの水買ったほうがいいよねってことに気付いてパルミドに飛ぶ。パルミドの防具屋には鉄兜があったので結局これを買うことに。ターバンとはなんだったのか。

アモールの水をありったけ購入して、マイエラ修道院に飛んでセーブして王家の山へ突入。

道中の雑魚はガン逃げ。確か 2 エンカでアルゴングレートのもとへ行けたはずなのでこれを全て 1 逃げすれば問題なく、そうでなくとも主人公とククールさえ生きていれば勝てると踏んでいたのもまず間違いなくアルゴングレートのもとへたどり着くことはできると思っていました。するとバトルレックス×2 が出現してしかも 3 逃げミスしたので 3 人死亡。リセット。こうなることを想定してセーブしておいた保険が効いたのですが、本当はこうなってほしくなかったです……。

後で聞いた話では、ヤングスに鉄の盾を買えばバトルレックスやメイジキメラの火炎の息に確定で耐えるので道中逃げの安定度が高まるとのこと。言われてみれば確かにそうで、ここでヤングスに鉄の盾を買わなかったのはミスなのですが、3 逃げ失敗はさすがに鉄の盾とかそういう話ではなくリセなので、運も悪かったという印象。

2 回目の挑戦では 3 エンカしたような気がしますが、全部 1 逃げ成功（マッスルアニマル×3 だけ 2 逃げだけど、1 ターン目は溜める確定なので無害）したので 4 人生存でアルゴングレート戦へ。

主人公:かちかちチーズ

ヤングス:アモールの水→ク

ゼシカ:ルカニ

ククール:スカラ→ク、主

としつつ主人公がテンションを溜めていく。

先にラスカルさんがクリアしたというのが聞こえたので嘘だろ速すぎだろって思いながら主人公が SHT 五月雨突きを放ったら

「アルゴングレートをたおした！」

……(°д)?

アルゴングレートは、スカラ伸ばしとかそういうことを考えるまでもなく死にました。うっそだろお前。

というわけで結局正解はパルミドに飛んで、鉄の盾とアモールの水を買ってから (3 逃げミスが怖いので一応セーブするとは思うけど) 即凸でした。初めての ReTA なのでまだ感覚がつかみ切れていない部分があったのは事実ですが、それにしてもアスカンタに飛んでターバンを買うという無駄行動をかましたのは言い訳の仕様が無い敗着でしょう。初手かちかちチーズも痛い。

第 2 問 ドルマゲス 1 撃破

キャラのステータスを見てみるとゼシカ以外全員レベルが低すぎ。ゼシカは Lv.30 とやたら高いですが、他 3 人がいかんともしがたい。装備はかなり良質のものが揃っていますが、こんなレベルで命のブレスレットが無いのは事件です。

さて、ドルマゲス 1 の特徴として、分身を撃破するまでは敵が最大 4 回行動してくるので非常に厳しく、逆に分身さえ落としてしまえばあとはローテを読みつつ戦えばこちらが立て直し不可の状況に陥っていない限りは勝てます。

ただし、妖しい瞳を持つので力の盾や万能薬があろうともゼシカ 1 人で戦うのは無謀だろうと思っていました。というわけで少なくとも 3 人はいる状態で戦いたいわけですが、そうするとホイミの他には力の盾が 1 個しかない現状では回復が厳しすぎるので世界樹の雫かケイロンの弓が欲しい。

ケイロンの弓を作るにはガーターベルトと力の盾が必要です。力の盾は主人公が装備していたので、あとはガーターベルトをトロデー城に取りに行くかと思いました。

ちなみに分身の倒し方ですが、輝くチーズとか凍えるチーズとかがあり、爆弾岩のカケラも 10 個袋にあったので、これを連打すればギリギリ削り切れるんだらうなと考えたまでがリーフレットを眺める調査時間。

実際にプレイしてみる調査時間中にふと袋の中を見たらガーターベルトがあったので、トロデー城に行く必要はなくなりました。鍊金距離的にケイロンの弓は**裏にしか見えない**けど、他に思いつかないから仕方ない。

とりあえず考えていたことは

- ・このままだと 1 ターン目のガレキにすら耐えられなくて論外なのでどうしてもレベル上げが必要
- ・鍊金もしたいので、願いの丘前の土手を歩き回りながらメタル狩りをする事にしよう
- ・主人公が力の盾を手放すので魔法の盾を買いたい。あとヤングスの鎧がステテコパンツと妙に弱いので厚手の鎧を買いたい
- ・あとはケイロンの弓ができるまで適当に歩き回って、できたら 2 戦くらいしてどっちか勝てばクリア

というわけで調査時間にはまず川沿いの教会がルーラ登録されているかの確認。すると川沿いの教会がありませんでした。予定変更して旧修道院跡地でメタル狩りすることに。

実際のプレイではまずヤングスとククールを蘇生させ、不思議な泉に飛んで全快（不思議な泉は何故か主人公だけは生き返ります）。その後リーザス村に飛んで聖水を大量に買う。その後パルミドに飛んでクロスボウを購入して即釜に放り込む。そして旧修道院跡地へ。

メタル狩りをしながら、分身を倒すまでどう爆弾岩のカケラを投げるかを考えていました。そう考えるとどうも1ターン目のガレキが厳しいです。まず耐えるHPを確保したところで2発とも当たれば死にます。それに分散したところでどうやって回復するんだよってというお話。万能薬はあったのですが、AIはこれを使ってくれないので、1人は2ターン目にゼシカが先制回復できるにしてもあと1人は……？

そうこうしているうちにメタルが2体ほど狩れて、エロスの弓ができた音がしました。取り出すために一度脱出。ここでガレキに耐えるHPは一応確保できていたのと、もう時間が結構経っていたのでメタル狩りは切り上げてその辺のフィールドを歩き回ることに。ケイロンの弓って錬金時間長いんですよ。ちなみにダンジョンを歩き回るよりフィールドを歩き回る方が錬金は早く終わります。だからホントは土手でメタル狩りをしたかったわけ。

ここでククールのAIベホイミとゼシカの先制万能薬でガレキのダメージは回復できることに気付く。が、ククールのレベルは14。あと1体メタルを狩れば15になりベホイミを習得できるのでまた跡地に戻れば問題ありません。が、錬金で歩き回る時間が暇なのでスクリーンを見ていたらそんなことより更に圧倒的にヤバい光景を見てしまう。

なんと闇の遺跡の仕掛けを解いている場面を目撃してしまいました！ なんと闇の遺跡はまだ未突入だったのです！ なんだそれ！ 変態すぎるだろ！

そこで急遽闇の遺跡に飛び、仕掛けを解こうとするとなんと鏡は魔法のカガミでした。仕方ないので海辺の教会に飛ぼうとしたらなんと海辺の教会がルーラ登録されていません。これ時間やばくね……？

船がフィールド判定なのかどうか自信がなかったし、ベルガラックに飛ぶと船は南に来るのに**誤って北に歩いてしまった**ので、仕方なく徒歩で海辺の教会へ行くことに。これで不思議な泉のイベントが行われていなかったらブチ切れものでしたが、幸いプレイ最初の回復の際に不思議な泉に飛んでいたのもそれは無いと分かっていました。

なんか途中でケイロンの弓ができたので、予定にはありませんでしたが世界樹のしずくを1個作っておくことに。ベホイミを覚えている余裕はもう無いので最初のガレキはこれで乗り切れればいいでしょう。海竜に太陽のカガミにしてもらって闇の遺跡の仕掛けを解いていきます。

仕掛けを解き終わった時点で、雫を出すためにリリミで脱出して再突入。時間的にチャンスは1度きりなので保険セーブはしていません。葉っぱが1枚しかないですが、買う余裕もありません。道中エンカで死者が出たらもう知りません。

ケイロンの弓を誰に持たせるかですが、ゼシカはメラミイオラで打点枠なので論外、主人公とククールにはホイミがあるのでヤングスに持たせることに。コイツが死んだら負け。

ドルマゲス戦。

まずゼシカの初手爆弾が先制して本体にしか当たりませんでした。そういえばこいつはLv.30だった。**Lv.20とかじゃなかった**。余裕で先制するわな。ん？待って？ **30ってことは1人で戦えるんじゃないか？** と思ったときには時すでに遅し。

2 ターン目はドルマゲス 1 が 1 回行動なので、このチャンスを逃してはいけない。大防御持ちの主人公も動かして爆弾をガンガン投げていきますが、ここで主人公が死ぬ。葉っぱを使って更に爆弾を投げるも、結局分身を落とした時にはヤンガスが死んでいました。おしまい。

そのあと粘りながらメラミ連打しましたが全滅。制限時間がちょっと残っていましたが、ここでリタイア宣言となりました。

想定解は安らぎのローブと格闘身かわしアップ+50%らしい。単騎で戦うことに思考が寄っていればそこに行きつけた可能性が無くもないですが、他 3 人をどう耐えさせるかに主眼が行っていたので思いつくはずもなかったです。残念。

開幕ガレキが分散しないとダメな戦略だったので 2 回挑戦できる時間を確保していたつもりだったのに魔法のカガミに気付いてなかったのも反省点。

ちなみに問題作成者によると、少なくとも私は絶対にケイロンの弓を作ると思ってたらしい。私も作成者も**ドルマゲス 1** といえば**ケイロンの弓**というのは、**DQ8 勢の共通認識だ**と思っていたのですが、どうもそうではないらしいです。あれれ？

ところでイオラって 70 ダメージ出たんだね。50 くらいだと思ってたから**ゼシカに爆弾持たせてた**。

第 3 問 レティス撃破

レティスは本命ボスの 1 体として対策してたやつ。これで 1 位取れなかったらあの対策はなんだったんだろうと言わざるを得ないので絶対 1 位取りたいと思いました。**アルゴングレートは更に大本命だったのは秘密だ**。

リーフレットを眺めると、主人公のレベルが 37 とあり、ヤンガスも 28 とあったのでこれはそこそこのレベルが用意されているものと解釈。ククールが Lv.33 だったのでザオリク前調整か、なるほどという感じ。

主人公の勇気が 77 でヤンガスの人情も 77 だったので、これは隠者の家のスキルの種でベホマズンとメガザルの 2 択を取らせるやつだな？ (Lv.28 では上限に引っかかってメガザルが入らないということには気付いてない)

メガザルを取るならライデインのダメージの回復はベホマラーを軸にして、主人公はベホマをしつつライデイン (シャインスコールは強耐性なので) で攻撃。ヤンガスはスクルトで波動誘発役。ゼシカはマヒヤドで打点枠。

ベホマズンを取るなら回復はベホマズン 1 手に任せて、ククールはバギクロスで攻撃役になりそうです。

……と興味つつゼシカのレベルを見た結果、Lv.15 とあります。マジかよ。恐らくマヒヤドが現時点では何をどうしても持っていることになる対レティスの打点枠なのでそれを封じるためのゼシカ Lv.15 なんだらうと解釈。

プレイするほうの調査時間開始。とりあえずおつげを聞いてみると**全員あと少しでレベルが上がると言い出します**。マジで！？ それ今立てた前提が全て覆るんだけど。

慌てて 1 つ先の獲得スキルポイントを見てみると、主人公はギガスローが、ヤンガスはメガザルが普通に入ります。ベホマズンは隠者の家のスキルの種で入るので欲しい技は全て手に入るという感じ。ザオリクも入るしね。

クールの素早さ的に疾風のレイピアが欲しくなったので、金策用のスライムの冠の有無を調べに行きました。すると冠があったので一安心。チーズのほうを確認しようとしたのですが、もっと重要な事項を確認するためにこっちは切りました。

もっと重要な事項とは。それは隠者の家のスキルの種があるかどうか。ふと不安になったのでこれを見に行ったらなんとスキルの種がありませんでした。

書いてあることが多すぎて今まで意図的に無視していた（というか**存在を 2 問目で気付いた**）リーフレットの 1 ページ目を見てみると確かに街の定義にふしぎな泉が含まれています。なるほど隠者の家はふしぎな泉に含まれるってことかい。私は調査時間中にふと思いついて確認したのでいいけれど、他の 3 人はどうなのだろうか。もしかしたらこの確認がアドバンテージとなって勝負の明暗を分けるかもしれません。

とりあえず方針は定まりました

主人公: ギガスロー。何があろうとギガスロー。ベホマしたくてもメガザルを信じてギガスロー。

ヤングス: 生命線なので死なないように防御、たまにメガザル。他が忙しい or すぐ死ぬので魔法の聖水を持たせて自分で MP 回復してもらおう

ゼシカ: 知らん

クール: ベホマ、ベホマラー、ザオリクで回復。暇ならスクルトで波動誘発。

ちなみにザオリク→遅いゼシカが魔法の聖水のコンボは考えたけど、3 人生存だと最後尾にいても 2 割は打撃当たるし、わしづかみに至っては隊列無視だからやめました。

レティスはセーブポイントから近いし、こんな適当でも何とかなるでしょう。葉っぱは主人公に。

そういえばここからチャート（予定）をメモするということをし始めた。だんだん要領がつかめてきたぞ。

実際のプレイ。

まずリーザス村に飛んでブーメランを買います。次に冠を取ります。もうやることは終わったので即闇の世界に突入してもいいのですが、スクリーンを見るとまだ誰も闇の世界どころかレティシアにすら飛んでなさそうだったので一応チーズがあるかないかを見に行きます。なかったです。**2 分ロスです**。というわけでレティシアに飛んで厚手の鎧と炎の盾を売り、なんとか疾風のレイピアを買う資金を調達します。闇のレティシアにも売っているのになぜここで買ったのでしょうか……？

Lv.37 といえどもレティシア周辺の敵はトヘロスで消せないのですが、1000 経験値を稼ぐ必要があったのでむしろ好都合。部分トヘロスで敵の出現を抑えることはしていたので、闇の世界突入までは 1000 を稼ぐには至りませんでした。

ここでレティスの影追いからやらされる可能性を危惧して止まり木を経由しつつ闇の世界に向かう。**長老の話を聞くところから始めなければならない可能性**もあったけど、ちゃんと裂け目があったので安心していました。

闇のレティシアにルーラして長老に一応話しかけておきました。ここでセーブしようとしたのですが、そういえばまだ経験値稼ぎが終わってないことに気付いたので一度外に出て狩りを終わらせてからセーブ。

命のブレスレットはよくわからなかったのでゼシカに渡しました。これでゼシカは防御すれば打撃 1 発に耐えられるので多少は壁として機能してくれるはずですが、でも何も期待してないから**壁なのに 3 番目に置いたけど**な。

レティス戦。1 ターン目、防御したゼシカがわしづかみで殺されます。**こいつ使えねえ。**

クールの素早さが 123 なので、もともと先制回復を過信できる戦いではありません。しかしメガザル魔法の聖水のコンボがありますし、ギガスローのダメージが高いので崩される前に勝つことは難しくないでしょう。リセゲーしやすいので最悪リタイアにはならないはず。

ヤングスが先制メガザルをしたのを見てから、石の斧を買えばよかったことに気付く。素早さはもうちょっとちゃんと見ましょう。

途中防御ゼシカが打撃を受け止めたのですが、回復する意義すら疑わしかったので無視してベホマラーよりベホマを優先。防御しても無駄なのでマヒャドを打たせて加速させました。こういう時に限ってライデインが来ないのでゼシカがしぶとく生き延びます。先制率 6 割程度のはずのクールも 9 割くらい先制しています。いい流れが来ています。するとなんとゼシカの MP が切れる。仕方ないので以降はひたすら防御させることに。

バギクロス+ギガスローで倒しきれるところまで削ったら、ヤングスに先置きメガザルさせて盤石に勝ちますよアピールをしようとしたら**ヤングスが狙われて死にました。**なんでやねん。

しかしヤングスが狙われたということは他の 2 人は無事というわけで問題はありません。バギクロス+ギガスローが決まって勝利！ ……と思いきや**レティスがまだ生きてるよ奥さん！**

どうやら計算ミスをしたらしい。こればかりは本気で焦りました。ザオリク→ヤングスとすべきかと思いつ前に、パニックで特攻してました。まあどうせベホイミを 1 回見逃したとかそんなだしそれでいいよね。というわけで次のターンも特攻してギリギリ勝利。なんとか 1 位となりました。

想定解はメガザルを連打してゾンビ戦法らしい。それはわかるけどメガザルのエフェクト長いから遅くならないのかなって印象も受けました。ただ想定タイムを聞く限りでは遅くなさそうです。低レベルクリアやってたときは最後尾にわしづかみて結構来た気がするけど、案外安定するものなのかな。と思ったけど葉っぱあるしギガスローの威力が高いので想定外のことが起きても全滅に追いやられる前に撃破できるのでしょう。

第 4 問 永遠の巨竜撃破

アルゴングレート→ドルマゲス 1→レティスときたので次は収集系、次にラプソーンで最後が巨竜だろうと思っていたらここで永遠の巨竜問題が来るという想定外の事態。

しかしリーフレットを見てみると、確かにレベルは 40 と永遠に挑むには低めですが、欲しいものは何でも手に入りますといった感じの設定。欲しいスキルもそのまま上がっています。ということは回避装備を集めて普通に戦う問題なんだな。と思ってたら回避装備も持ってる状態。神秘のビスチェとダンシングメイルが無かったですが、ドラゴンローブ out ダンシングメイル in するくらいなら別になくてもいいやーって楽観的に考えていました。

ただ黒鉄戦のダメージソースがないので魅惑のまなざしのためにスキルの種が 2 つ必要です。

プレイ調査時間。

まずは戦いの記録画面を開いて討伐モンスターリストを開きます。1 体だけ埋まっていなかったので攻略本で調べると大王イカであることが判明。開始位置がベルガラックだったのもしやと思ひ外に出たらイベント戦の大王イカがいました。

残りの調査時間はとりあえずやることをまとめつつ、スキルの種 2 つの入手場所の確認に使うことにしました。

しかしリブルアーチの秘密屋のスキルの種を見に行くと売り切れ。パルミド西を除けばあとは町中のものばかりで、残るのは竜神の道のスキルの種のみです。ここで凄いことに気付いたのですが、**裏ダンジョンのマップ覚えるのすっかり忘れてた。**

これは大変です。下手すれば手詰まりになります。しかし黒鉄対策に魅惑のまなざしを取るのはごく自然な行動。誰かの後追いをすればスキルの種を取得することは出遅れはするものの可能ではあります。しかしリーフレットを眺めていたら更に凄いことに気付く。

リーフレットにはこうあります。「～は回収済み。**他の場所のアイテムは全て未回収。**」これは非常に気になる記述です。確か第 3 問のリーフレットにはこのようなことは書いてなかったはず。待てよ、実はふしぎな泉に隠者の家は含まれず、今回はもしかして隠者の家のスキルの種は残っているのでは？

調査時間は残り数秒でしたが、本番に時間を食いこませても確認すべき事項であります。仕切りが取り払われ、前のスクリーンに全員のプレイが映し出されても私はリセットをせずに隠者の家のタンスを開けました。するとスキルの種があったので一安心。即座にリセットしてちょっと出遅れての本番開始。

今回の ReTA において私はリーフレットに書かれていない範囲での重要アイテムの存在については常に頭に入れておくことを意識していました。ゴスペルリングもその 1 つだったので今回の仕込みはこれだけだと油断していたのですが、これは想定外でした。なかなかウィットに富んだ罠を仕掛けてくるじゃないか。よく考えれば第 2 問であれだけの難問をぶつけてきた方々です。きっとこれからもとんでもなくファンキーな仕込みを入れてくるに違いありません。というわけで気を引き締める。

本番。

起動中に他 3 人の動きを眺める。みんな大王イカのほうに向かって走っている！ と思いきやカジノに入って景品交換した後どこかへ飛んでいきました。内心でガッツポーズ。

私も景品交換して、その後武器屋で毒針 4 つを購入したら大王イカと戯れました。スクリーンに一度目をやれば圧倒的に目立つ行動をしていたので正直誰かにバレるかと思ったのですが、実況の方が気を利かせてスルーしてくれたので誰も気づかなかったようです。心底どうでもいいですが、大王イカを倒して**カジノコイン 200 枚**をゲット。

みんなフィールドで雑魚敵とエンカウントしているのが見えたので、このアドを活かすために後でゴスペルリングを取ることにしよう、それまでは街中でのみ完結する準備に従事しようと思っていました。このあとは深緑対策にスーパーリングを作っていたのですが、正直これは不要でした。もちろん時間がかかるのは分かっている、ゴスペルリングに気付かれるまでの時間も遅れるので正直これでいいやと思ってたのですが、それをするくらいなら神秘のビスチェとかファントムマスクとかを作れっての自分。マジックバリアがあることは知ってましたが、私の脳内で結ばれた等式「**深緑の巨竜対策＝スーパーリング**」を崩すことはできず、結局スーパーリングを 4 つ作ることに。

色々やったあとでそろそろフィールドでスキルの種を拾ったり、また竜神の道で死神の盾を拾うつもりもあったのでそろそろゴスペルリング解禁。ファンファーレが長くて笑うしかない。こんなのバレるに決まってる。テレビの音を消すという手もあったのですが、さすがにそれは何かが違うと思ってやめました。

準備も一通り終わって、道具整理。そういえば神秘のビスチェとダンシングメイル作ってないな（**ファントムマスクは存在を忘れていた**）と思いつつ、身かわしの服とドラゴンローブでもまあいいだろうと思って竜神王に挑戦。

ちなみにチームモンスターは最終奥義「マスターゾーン」と、後は適当に攻撃用チーム。正直これもいらなかったかな。

長くなるので以下は簡潔に戦闘まとめ

・持ち物

使う MP がわからないのでとりあえずエルフの飲み薬とかは均等に持たせて、更に祈りの指輪も持たせておく。

賢者の石は何故かヤングスに持たせてます。普通ゼシカじゃねーのと。あと杖が要らないと思って袋に突っ込んでましたが、祝福の杖が使えないことに戦闘に入った瞬間に早速気付く。

タンバリンはヤングスとククール。それはいいと思うけど、**タンバリン持ちに石を持たせるのは最高に意味が分からない。**

竜神王の剣はヤングスに持たせるつもりだったのに、道具欄が埋まっていたのでかなり仕方なくゼシカに渡す。

・人型

竜神の封印回避のためにチーム呼び。そのあとはピオリムをかけてタンバリン連打しつつ攻撃。

……ただ、半分お遊びでマジックバリアを入れてみる。これをやると主人公へのジゴスパークのダメージが 40 程度になって観客を唸らせることができそう。しかしジゴスパークは使われず。とはいえ、**正拳突きを回避する**という思わぬ効果があったので全くの無駄ではありませんでした。なんでただの魅せぷにすぎず遅くなることが明白なのにバリアなんか入れたのかというと、**そんなの楽しいからに決まってるじゃない。**

・深紅

ここもマホカンタを唱えようと思っていたけど、さすがにやめる。ヤングスが兜割りばかりで全然タンバリン使えないな。ゼシカに持たせるべきだったのかもしれないと思いつつ削っていく。**痛恨で HP 満タンから死んで、かなりビビる。**

・深緑

スーパーリング 4 つ装備して戦う。息攻撃は当然全回避なので相手の行動に無駄が多くなり、ぐっと戦いやすくなります。おぞましい雄たけびは 1 度も使われなかった。

・白銀

マホトーンがフィーバーしたら窮地に陥るのですが、竜神の兜とメタルキングヘルムがあるし大丈夫だろう。ルカニも兜割りも全然効かなかったのでここはギガスラッシュを軸に攻めたほうが良かったかも。

・黄金

ギガスラッシュや竜神王の剣を軸に戦う。ちなみに敵の行動は溜めたり呪文だったり不気味な光だったりが多く、1 ターンに攻撃してくる回数は 0~1 回であることが普通なので、SHT にされても皮肉な笑いや防御でやり過ごす気もありませんでした。

・黒鉄

ククールの魅惑のまなざし以外ダメージが通らないので攻撃は全てこれに任せ、他 3 人は全力で回復やタンバリンで支援します。黒鉄は素早さが高く後攻ベホマズンが安定するため、ピオリムはかけませんでした。素早さを極限まで上げると回避率が 25%になるのは知っていて、最初はそれをするつもりもあったのですが、

敵の攻撃が強烈でそれをやる前に誰かが死にそうだし、そのたびにかけなおしをするのもダルだったのでゼシカはひたすら防御させておくことにしました。**1 ターン目にククールが寝てキレル。**

あと実況の方が「くろがねのきよりゅう」と呼んでいたことに好感が持てた。今まで私の周りにはこくてつって読む人間しかいなかったもので。

・聖

波動が無いとってたので、ピオリムやバイキルトをかけたところで波動されてしばらく啞然としてました。ギガスラッシュは効かないので普通に殴り殺す。

ラスカルさんが究極に苦戦してたのでここで追い抜く形に。

・永遠

もっと強いとってた。波動持ちだし、雄たけびしてくるし、攻撃力は異常に高いし、50 溜め灼熱とか平気でしてくるので超安全策

主人公:後攻ベホマズン

ヤングス:タンバリン

ゼシカ:マジックバリア→フバーハ→バイキルト→双竜

ククール:後攻 AI いのちだいじに

……として何が起きても崩されない万全の布陣を敷く。これで 15 ターンほど戦ってみたがどうも様子がおかしい。ベホマズンが 8 割くらい不発するし、波動のせいで攻撃チャンスが全然ない。あれだけ時間かけたのに **1000 しか削れねえ (HP6100)**。さすがの僕も気づいたよ。

コイツ、黄金の巨竜と同じで 1 ターンにせいぜい 1 回しか殴ってこないタイプだ。

というわけで回復はククールの AI に全てを任せ、主人公もドラゴン斬りで攻撃参加。この方針転換をするも時すでに遅く、ラスカルさんに 1 位を取られました。

反省点として、マスターゾーンという最終奥義を持っているのに最初から安全策に持ち込むのはどう考えても間違っていましたね。第 1 問で 1 位を取られたのは一応王家の山突入は私が一番早かったのにエンカ乙して負けたという言い訳も立ちますが、これは弁解の余地がないので、恐らくこの ReTA 最大の敗因はこの第 4 問だと思います。つーか 3 ターンくらいで全然攻撃できないことに気付けよ自分。

ところで私はどうして氷の盾と炎の盾を買わなかったのだろうか？

第 5 問 ミスリルヘルム入手

来ましたアイテム収集問題。この ReTA 大会で絶対に成し遂げたいことがあって、それはアイテム収集系問題で 1 位を取ること。ボス戦については DQRTA 未経験の私は押し引き判断がどうしても未熟なので不利だと思っていましたし、現に第 4 問でやらかしたので私はボス戦がヘタクソなんだということが良くわかったのですが、DQ8 やりこみ勢として収集系は負ける訳にはいかないと考えていました。というわけでこの問題は絶対 1 位を取る気概で臨みました。

ミスリルヘルムの入手方法は 2 つ。1 つはレティシアでの購入、もう 1 つはサタンヘルム + 聖者の灰による錬金。リーフレットを見ると、シナリオの進行状況は書いてありませんでしたが、どう見てもキャプテン・クロウ

撃破直前でしょう。サタンヘルムは主人公が装備しているので、要はキャプテン・クロウを撃破するか聖者の灰を手に入れるかの2択問題。当然ですが、闇の遺跡の聖者の灰はあらかじめ破棄されています。

聖者の灰の入手方法は2つ。1つはバトルロードCランクの景品、もう1つはベルガラックのカジノコイン5000枚での入手。つまりこれはバトルロードとレッドオーガ&ブルファングの2択です。

総合するとキャプテン・クロウ、レッド&ブル、バトルロードの3択問題。恐らく最も早いのはどちらかのボス戦であり、バトルロードは一応クリアすることは容易だが遅い選択肢として組み込まれたものでしょう。

それぞれの選択肢を検討してみる。まず主人公がLv.21で、他のキャラもそれくらいのレベル。

・キャプテン・クロウ

SHT 真空波の回復手段がわからない。こいつは攻撃してこないターンのほうが多いので何とかなるのかもしれないけど、そもそも5溜め打撃で一撃で死にそう。主人公が大防御持ちなので単騎で戦うのもありそうだが、神秘の鎧がない。調査時間中に戦術を思いつくのは不可能と判断。

・レッド&ブル

まどろみの剣やラリホーがある。レッドオーガは寝るので、キャプテン・クロウに比べればまだ戦いやすいという印象。ただ、HPがとにかく高いから途中で寝つきが悪くなって崩されることもありそう。ここで私の脳内で**バラモスは寝るけど強い**理論が発動したので避けることに。

・バトルロード

どれくらいの戦力があれば勝てそうかは漠然とですが把握しています。バトルロードルートを進むプレイヤーが他にいたとしても経験で出し抜ける自信がある選択肢でもあります。

武器は微妙に弱かったけど、ヤングスだけキングアックスを持っていたので火力が無さすぎてスカウトに時間がかかるということもなさそうです。

・総合的に

そもそもボス戦は2つともダンジョンの奥深くにいるので負けた時のタイムロスがでかすぎる。バトルロードはタイム的にも安定するし、想定外のことが起きにくい。起きたとしても軌道修正が容易で、しかもバトルロードが暇すぎるのでその間に今後の動きを詳細にまとめることも容易。更にここまでボス戦ばかりだったし**そろそろ世界巡りを楽しんでもいいんじゃない？**とメリットが多すぎる。デメリットはたぶん遅いであろうことだけ、そもそもボス戦の時点で既に2択なのに、正しい択を選び、更にReTAのぶっつけ本番で、永遠の後で疲れているのにそこそこのスピードでこなせるかと言われると、少なくとも私には無理じゃないかなと判断しました。

というわけでバトルロードルートに決定。

プレイをする調査時間ですが、もうボスなんか知らねえ、俺はバトルロードを進むんだという確固たる信念が既にあったので正直調べたいことはありません。Lv.21ならパルミド地方までが逃げ確定なので、できるだけ敵とエンカウントせずにバトルロードを勝ち進めるスカウトモンスターを模索していました。n択問題で迷いを生むことはそれだけロスに繋がると思っていたので、もう方針転換をする気は微塵もありませんでした。他の人の後追いしても1位は取れないしね。

最初は低レベルクリアでも使う「だんきち」をスカウトするつもりでしたが、これをやめてパルミド地方の「レッド」と、リブルアーチのすぐそばにいる「どくやん」をスカウトすることに。Fランクを突破したら、パルミド西の

岬にいたので少ないエンカで捕まえられる「モヒカン」で D ランクまで行きます。そして D ランク突破後に出現する「アポロン」をスカウトすれば C ランクは余裕で勝てます。ここまで考えたところで調査時間終了。

本番。

アポロン用にルーンスタッフ欲しかったので、パルミドに飛んでルーンスタッフを入手。コインが 2000 枚余ったので一応疾風のリングを 2 つ入手。

まずはレッドとどくやんをスカウト。想定より攻撃力が高くて殺されたらいやだったのでルーンスタッフで固めてから攻撃開始したのですが、その必要はありませんでしたね。

格闘場に飛んだ瞬間そういえば所持金が 0G であることに気付いたのですぐリーザス村に飛んでヤングスの豪傑の腕輪（高けりゃなんでもいいけど守備力を落とすしかなかったからコレ）を売却して、改めてバトルロードに挑戦。

F ランクは余裕のクリア。どくやんが正直強すぎてこいつだけで良かった気がします。まあ 1 体いるのと 2 体いるのでは戦闘時間が段違いなのでレッドをスカウトしたのは間違いではなかったでしょう。

このときスクリーンを見ていたらどうもクロウルート、レッド&ブルルートを取ったプレイヤーがそれぞれ 1 人ずついる模様。3 択問題で 3 つのルートすべてを誰かしらが挑んでいるというのはなかなか良い光景ですね。ただ当時の私の心境は「クロー頑張り 5 溜め打撃決めろステテコダンス耐えろ」でしたが。私が見てる時に限って 300 ダメージとかが入っていたから本当に心臓に悪かった。ステテコダンスもうまくハマってたし。私はよくわかってなかったの**であれが平運だと思っていた**のですが、相当運が良かったほうらしいです。

パルミド西の岬にモヒカンが出るのでスカウトしに行きます。最速で行けばノーエンカで上陸できるのに、船の移動がヘタクソすぎて敵が出現して、しかも 3 逃げ失敗しましたがそれはたぶん気のせいです。次に**のびばしりがあるのを忘れて岬でもエンカして 3 逃げ失敗してゼシカが死にましたが、たぶんそれも気のせい**です。これがなければ 40 分切れてた気がします。これはたぶん気のせいではない。

モヒカンをスカウトしたら E ランクに挑戦。当初はこのまま D ランクに挑戦するつもりでしたが、ルーラするときふと気づいたことが。あれ？ 聖地ゴールドがルーラ登録されてないぞ？

E ランクの途中で色々考えてみる。聖地ゴールドがルーラ登録されていないとなるとアポロンのところへ行くのが面倒だ。というかそもそもアポロンはさすがに強すぎるんじゃないか。C ランクを突破するためだけに捕獲するにはオーバースペック気味です。しかもスカウトする際に眠らせつつ攻撃しなければいけないし、アポロンは守備力も高く HP もやたら高いので時間もかかることが予想されます。C ランクを突破するだけでもっといいスカモンがいるはず。

そこで攻略本を眺めると雪山地方に「ロビン」なるモンスターがいることが判明。こいつのスペックなら C ランクを突破するには十分でしょう。もし私がロビンの力を過信していたとしても、モヒカンがベホマラーを持っているのでたぶん 2 回もやれば勝てます。少なくともアポロンを捕獲するよりは期待値的に早いはず。

というわけでメディバあさんの家に飛んで雪山を歩きます。RTA プレイヤーはロビンを利用してエンカウトキャンセルをするのですが、私は**ロビンの位置が正確にわからず迷っていた**ので私が本当に RTA 未経験者であることがバレてしまった！？ そんなこともありましたが、運良くしのびばしりのおかげで無事ノーエンカでロビンに出会えました。

ちなみにロビンは最初から出現しているので今わざわざ捕まえに来るのはロスです。しかし E ランク直後にスカウトしに行き、**チーム呼びで撃破**することによって**最初から全て計画通りだったのだ感が出せた**ので何も問題はありません。4 人生きている状態でロビンと戦えるとは限りませんね。

結局ロビン、どくやん、モヒカンの 3 体で D,C ランクをクリア。誰よりも早く聖者の灰を手に入れたので 1 位確定。後は釜に突っ込んで文字通りのウイニングランです。なんか歩くだけなのに気が抜けすぎて迷走してましたが、無事 1 位通過となりました。

想定解はレッド&ブルとのこと。あれ？そっちなんだ。最後のウイニングランが蛇足感があるのでキャプテン・クロウが想定解だと思ってたよ。しかしそのキャプテン・クロウの倒し方ですが、なんと**勝つことができない地雷**択らしい。マジで勝てないのか後で聞いてみましたが、「レベル上げたら勝てます」とのこと。そりゃそうだ。

個人的な感想として、本問はこの ReTA 大会中で一番面白い問題だと思いました。単に自分が n 択問題が好きってだけなんですけど。

余談ですが、後で問題作成者の方から「ボス戦行ってほしかった」と言われました。確かに私は最初から一切の迷いなくバトルロードルートを突き進んだので端からは（結果的に 1 位だったものの）1 位狙いをはじめから捨てて安定に逃げたと思われたのかもしれませんが。

ただ、私としてはボス戦とバトルロードの 2 択ならさすがに（作題の趣旨を考えると）ボス戦のほうが速い調整がなされているはずなのでボス戦を検討していたと思うのですが、そのボス戦すら既に 2 択、しかも結果的には最速と地雷の 2 択だったというわけで一発勝負の ReTA ではボス戦の選択肢を取りに行くのは非常にリスクだと感じました。もちろんクロウが厳しく、レッド&ブルが勝てそうだという私の第一印象は間違っ
てはいなかったのですが、それはぱっと見て 1 分も経たずに抱いた漠然とした印象に過ぎませんし、もしかしたらクロウを素早く安定に撃破するための戦略があり、レッド&ブルが地雷択かもしれないという疑念は拭えませんでした。まどろみの剣がレッド&ブルに行かせようとする罠で実はアポロン用かもしれないしね。

n 択問題ではこの迷いこそが致命傷なのではという懸念もありました。そもそも最速ルートを選べたからと言って、最速でこなせるかと言われるとこれも非常に難しいです。バトルロードなら、やることが無さすぎるのでそのルートでの最速に比べて大きくロスをすることは考えにくいという点も大きかったです。実際バトルロードルートの想定は 40 分程度とのことでしたが、私は 42 分でのクリアに成功しています。早い遅いという意味ではレッド&ブルの HP が高いという点も引っかかっていました。こちらのほうが勝ち方はわかりやすいが実は時間がかかるのかなあという不安もありました。こちらの火力に対して敵の HP が高すぎるように感じたので、相当安定する戦略じゃないと勝ちきれないと思い、これをすぐに思いつくのは難しいかなとも思っていました。どちらもダンジョンの奥深くにいるボスだという点も向かい風でした。**そもそも 1 時間半くらい永遠と戯れてたあとにこんなもんでできるか。**

諸々を考えて私は 1 位狙いでバトルロードルートを選びました。この判断が功を奏してこの問題では 1 位になれたので良かったです。

第 6 問 マルチェロ撃破

点数状況は私が 44 点のトップで 2 位が 37 点のラスカルさん。7 点リードしてる割にはラスカルさんに 1 位を取られると負けが確定するので全然嬉しいリードじゃないです。つまり私はこの問題で 1 位を狙わなければならない。

最後はラプソーンだろうと思っていたらまさかのマルチェロ。

リーフレットを見てみるとこちらがとにかく恐ろしく弱い。無駄に呪い装備とか着けてるし。マルチェロが究極に弱いのでここまでしないと問題にならないんだろうなと思いながらとりあえずどう戦うかを考えてみる。

袋の中身を見て、オリハルコンの用途が星降る腕輪か賢者の石かの 2 択だと判断。そして、金塊が無いので賢者の石を作るには神鳥の巣に行く必要があり、時間がかかるので 1 位を狙うなら星降る腕輪一択だろうと判断。

まず金策アイテムが無さすぎて、法皇の館の賢者のローブが無いともうどうすればいいのかわからないのでこれがあるかどうかを確認したら無事に賢者のローブがありました。これだけだと足りなさそうだったのでオークニスでヌーク草×4 を取れるかどうか確認。これも残っていたのでとりあえず金策については一安心。あとはトロデー城やゲルダの家の最後の鍵で取れる宝箱を回収すればよいでしょう。特にトロデー城には世界樹の雫や古びた剣という有用なアイテムがあるので行かない手はないと思いました。

本番。

即釜に疾風のリング 2+オリハルコンを放り込んで、賢者のローブやヌーク草を回収して金策に充てます。三角谷で聖水を買ったら行動開始。スタート時点でゲーム内時間が夜で、アスカンタの店は夜でも開いてるからここで売却をするというのが仕込みだったらしいですが、私は知らなかったので三角谷に行っていました。まあどうせ歩き回るからそこまで大幅なロスじゃないんだけど。

空飛べるけどゲルダの家には歩いていきました。鍊金の歩数を稼ぎたいので。適当に歩いてもロスじゃないっていいよね（言い訳）。

メダルは 61 枚ある状態だったので、法皇の館 2+トロデー城 2+ゲルダの家 3 でちょうど 68 枚になり、奇跡の剣が貰えます。星降る腕輪の鍊金時間を考えると、75 枚の神秘の鎧も狙えそうだったのですが、そこまで稼いでる時間はなかったのでフィールドを歩き続けることにしました。そもそも神秘の鎧は耐性無いし回復エフェクトがうざいから遅くなりそう。ゾンビメールの音がうるさいから解呪してから歩き回ることに。

歩きながら考えた作戦が以下の通り

主人公: 打撃

ヤングス: AI 命大事に (ベホイミ持ち)

ゼシカ: ポイズンソード

ククール: 星降る腕輪で先制回復

打撃+メラゾーマが後ろに集中したら死にますが、それは来ないものとして気合で乗り切る。グランドクロスは 2 回までは雫で凌いで、それ以降は気合で何とかする。グランドクロスの次のターンはベホイミ+ ぬし 何とかなるでしょう。

とりあえず魔法の法衣が無いと話にならないのでこれを 2 着購入してゼシカとククールに装備。シルバーメールも買えそうだったので一応主人公に買って置く。

武器は古びた剣と奇跡の剣があって、ゼシカのポイズンソードのほうが攻撃倍率が高いのでゼシカに奇跡の剣を持たせていましたが、これはどう考えてもミスでした。ゼシカがルカニやバイキルトで忙しいのを忘れていました。メイン火力は主人公のほうであり、どう考えてもこちらに渡すべきでしたね。

対抗馬のラスカルさんは吹雪の剣を買った模様。戦闘の様子を見ていたらマジで吹雪の剣を買っていました。吹雪の剣は 21000G もするのですが、どこから資金を調達してきたのか、ていうか星降る腕輪とかを鍊金したとは思えない早さでマルチェロ戦に突入しているんですが一体どんな布陣で臨んでいるのか。謎は尽きませんでしたが、吹雪の剣を持ってこられるとスピード勝負で勝てるはずありません。結局ラスカルさんが負けることを祈ることに。

実践では早速打撃+メラゾーマでゼシカが死んだりして苦しい展開に。いきなりこうなったら怖くて攻められぬ一よ。しかも先にラスカルさんがクリアしてしまったので総合順位 2 位が確定。一気にどうでもよくなってきたところで打撃メラゾーマがまたゼシカに来て超苦しい展開になって負けました。もうちょっと攻めるべきだとは思いましたが、仮にガン攻めしたとしてもラスカルさんより早く撃破することはできなかった印象です。ラスカルさんがクリアした時点でこちらのマルチェロの残り HP が 660. 奇跡の剣と古びた剣を交換して、もうちょっと攻め気味になったとしてもたぶんギリギリ負けたくらいだと思います。

本当にもうどうでもよかったのですが、一応リタイアは避けたいので再挑戦。ここからはただクリアをしたいだけだったのでゼシカにバイキルトを打たせたり打たせなかったり、ルカニを打たせたり打たせなかったり試行錯誤をしながらのんびり戦っていました。自分で戦い方を模索していくのって楽しいよね。ちなみに**バイキルト状態だと通常攻撃>隼斬りだと勘違いしていたり、打撃+メラゾーマの次のターンに全くグランドクロスを警戒しなかったところから**本当に適当に戦っていたのが伝わってきていたと思います。いや疲れててぼーっとしてたってのもあるけど。マジでごめんなさい。

のんびりしすぎて制限時間ギリギリでの撃破になりましたが、一応クリアはできました。

後から聞いた話では、ラスカルさんは**オリハルコンを売り**、吹雪の剣の購入資金を強引に調達していたとのこと。普通に考えればこの上ない暴挙なのですが、よく考えてみればこの状況はどうしても 1 位を取らなければならない状況であり、**1 位を取りたいが最悪クリアはしたいという状況では無かったです**。ラスカルさんはリタイアすることを覚悟で星降る腕輪も賢者の石も捨て、1 戦の運勝負に賭けたのだと思います。恐らく 1 位かりタイアかの賭けだったでしょう。一方私は自分では攻め寄りの戦略を取っていたつもりでしたが、1 位を取り逃したとしても最悪クリアができるという戦力を整えて挑んでしまいました。攻めに 100% 寄ったつもりが心のどこかで保身を考えていたのでオリハルコンを賢者の石、星降る腕輪ではなく**売る**という第 3 の選択肢に気付けなかったのだと思います。今回は、ラスカルさんの DQ8 の腕そのもので負けたというよりは、むしろラスカルさんの ReTA の場数、対人戦スキルに負けたという印象を受けました。たぶん。

ちなみに賢者の石のほうがはやいらしいです。星降る腕輪とはなんだったのか。