

PS2 版 DQ8 リカバリータイムアタック大会（2017.5.6） 参戦レポート

このたび、私「桜の息吹」は東京大学ゲーム研究会（以下 TGA）さん主催による「PS2 版 DQ8 リカバリータイムアタック大会」にプレイヤーとして参加させていただきました。その内容について、以下にレポートとして報告をさせていただきます。

★前日まで

開催の旨が告知されてから、割と早いタイミングでエントリーを決意しました。少しだけ悩みもしたのですが「これを逃したらもう同様の機会が（自分に）訪れることはないだろう」と感じたのが最大の理由でした。TGA さん主催によるイベントにはこれまで縁がなく、他の企画を観戦する機会もなかったもので、難易度的なものもはっきりとはつかめず、過去の他の作品における出題の実績を Web 上で閲覧する程度でした。

◇対戦相手

エントリーが決定してまもなく、対戦相手のお三方が判明。TGA からはラスカルさんと balmit さん、外部からはすらびーさんと私が参戦。

ラスカルさん	2014 年の開催された PS 系 4 作 DQ の ReTA 大会を観戦した際にプレイヤーとして参加されていたので、そのときにご挨拶をしたのが最初。その直後に埼玉大学むつめ祭で開催された「PS 版 DQ7ReTA 大会」において全問クリアを達成されたという話を聞いていました。ReTA という競技での戦い方・勝ちきり方を熟知されているプレイヤーであり、かつ DQ8RTA のプレイヤーではない（≒よりフラットな観点で事前の調査や分析に取り組まれてくる）ということで、さっそく大変な方を相手にすることになったなあ・・・と。
balmit さん	低レベルクリアでのプレイ実績が豊富な方ということしか存じ上げておらず申し訳ありませんでした。ただ、RTA とはまた別の観点で研究を深められていないと低レベルクリアで実績を積み上げることは困難であろうとは思いましたし、達成に至る試行回数なども踏まえると、ReTA のような企画でこそ、本領を発揮して来られるであろうことは想像がつかしました。出題される問題によっては爆発的に早くクリアされたりするようなことも想像に難くなかったので、状況次第では注視しながらプレイをしたいと思っていました。
すらびーさん	ここ数年間、ニコ生での RTA 配信において活動の機会を共にすることも多かったプレイヤーで、私が企画や問題作成に携わった「ReTA 大会」や「おつかい RTA 大会」にも参戦してくださった方。それよりも前にはニコ生での企画を進めるチームに加入してくださりましたし、永遠の巨竜 RTA などでも並走や戦術の意見交換をすることも多くありました。接点が多かったこともあり、どういったプレイングをされるかは、TGA のお二方よりも検討が付きやすいかな・・・と考えていました。ニコ生勢として立ち向かうには心強い仲間。

いろいろ思うところはありませんでしたが、あまり意識し過ぎない程度にして、自分のプレイをしっかりできるように準備できればいいかな、と考えるようにしました。（考えても考えなくても結果は同じだったかもしれませんが。）

◇出題予想

出題数が 6 問ということだったので、以下のようにざっくりと予想しました。

クリア条件が「特定モンスターの討伐」：4～5 問	
前半（ドルマゲスまで）：1～2 問 後半（End まで）：3～4 問 クリア後：0～1 問	
◎	ドルマゲス 2、呪われしゼシカ、キャプテン・クロウ、レティス、魔犬レオパルド、暗黒神ラブソーン 3、竜神王（竜）、竜の試練（深紅～聖）

○	オセアーノン、なげきの亡霊、ドン・モグーラ、ドルマゲス 1、レッドオーガ&ブルファンング、妖魔ゲモン、暗黒神ラプソーン 1
△	ザバン、トラップボックス、マルチェロ、強めのスカウトモンスター（ゴレムス、ウルどん、クラーク、アポロン、ハルク、等）、永遠の巨竜
－	アルゴングレート、大王イカ（ベルガラック）、ポストロール×2（トロルの迷宮）、通常モンスターの討伐匹数

クリア条件が「特定モンスターの討伐以外」：1～2 問	
アイテム収集（たね・きのみ・チーズ・硬貨の複数入手、ドロップによる入手、名称に関する知識を要するもの、レシピメモ、マイナーアイテム系）	
バトルロード関連（2 匹 or1 匹で挑戦、チーム称号の制限付きで挑戦、スカウトモンスターチームとの対戦に勝利）	
戦歴画面（トロデ称号、1 ターン最大ダメージ、討伐モンスターリスト部分コンプリート、収集アイテムリスト件数、錬金レシピノート件数）	
その他（ゼシカ衣装チェンジ、ゴールド収集、メダル王復活、カジノ関連、テキスト表示系（本、石碑、「なかま」コマンド時のメンバーの台詞））	

「◎～－」は出題される可能性を独自に判断したものです。通常プレイにける難易度や敵モンスターの攻撃パターンの多彩さなどを考慮していますが、結果的にはこの事前予想が完全に裏目に出ることになりました。

◇持ち込み資料作成

・被ダメージ計算表

ボスモンスターとの対戦で受けるダメージの値を一覧表にして持ち込むことにしました。プレイヤーキャラクターがどんなレベルや装備で戦闘に臨めるかが解らないため、レベルや装備のバリエーションにある程度の幅を持たせて、「このキャラがこのレベルでこの装備なら、この攻撃でこれぐらいのダメージを受ける」という情報をまとめておくことで、プレイ本番でのプランニングに活用できるだろうと考えていました。

・調査時間に使用するチェック表

「消耗系アイテムの入手場所に関するチェック表」「スキルポイント計算表」「逃げ確定エリア確認表」「ルーラ移動先確認表」など、いくつかのチェック表を準備していました。出題内容が毎回異なるとはいえ、汎用性のあるチェック項目を準備していれば、リーフレットが配付された際にそれほど慌てなくて済むのではないかという考えによるものです。

しかしながら、これらの準備資料のほとんどは、目立った活躍をすることもないまま役割を終えることになります。

◇事前調査プレイ

・マイナースキルで通しプレイ

「ブーメラン」「鎌」「短剣」「弓」など、通常プレイや RTA のプレイでは活用機会の少ない特技などが題材となることが想定されたので、それに備えて、これらにスキルポイントを振る通しプレイをざっくりと行っておきました。

・回収可能な全アイテムの回収

何も参照するものがなくても「ちいさなメダル」を 100 枚以上回収できるほどには場所を覚えていましたが、マニアックなものも出題の対象になり得ると思ったので、すべて確認しました。「とうぞくのはな」で検知する個数との関連も加味し、公式ガイドブック上巻に記載されているチェックリストの詳細版を作るような作業を行いました。

・純正コントローラーの確認

RTA では連射機能のあるコントローラーを使用していましたが、それらの使用が認められないということだったので、純正のコントローラーで動きの違いを確認しました。ナナメ走法による移動速度が少し遅くなる程度で、それ以外に大きな問題はない、という判断をしていました。

以下、当日の出題ごとに振り返ります。

★第一問 ： アルゴングレート撃破 (30 分)

◇調査時間

最初の問題は他のプレイヤーさんの様子もチェックしながらプレイできれば、と考えていましたが、リーフレットを確認した瞬間に少し凍りました。条件は「アルゴングレート撃破」。出題予想の対象としては最も下のカテゴリーにしていた敵モンスターです。「勝てる or 勝てない」や「プランニングできる or できない」はともかく、自分の予想が最初の問題で覆されたので、この時点ですでに不吉な予感がありました。

リーフレットを読み進めっていると、プレイヤーキャラクター4人のLvが「主人公：24、ヤングス：1、ゼシカ：9、ククール：12」というアンバランスな状況になっていたことを確認。この種の問題設定に関する準備がほとんど何もできていない（データは参照できたとしても、プレイの経験はかなり少ない）状態だったことも、自分の不安な心情に拍車をかけることになります。

何はともあれ、リーフレットの記載情報からプランニングを始めます。Lvの高い主人公は「英雄のヤリ」を装備しており、ヤリのスキルポイントは累積で20。「さみだれ突き（ヤリスキル：25）」によるダメージが効果的であろうと考え、「スキルのたね」をパルミド地方で回収することを決定。残り3人のキャラでは最大HPが大きく装備品もそれなりに充実しているククールをできる限り活かすのが有効と判断し、その方向で準備を進めようということを考えました。

◇プレイ本番

パルミドで「せいすい×8」と「アモールの水×5」を購入し、剣士像の洞窟から南西へ走って「スキルのたね」を回収。続いて、リーザス地方とトラペッタ地方で「命のきのみ」を回収。いずれもククールに投与し、最大HPを増強。アルゴングレート戦で少しでも生存してくれればいいかな・・・くらいの考えでした。この辺りで突入のタイミングをどうするか悩んでいましたが、戦闘時間の見通しが立てられなかったこともあり、マイエラ地方の「まほうのせいすい」とサザンビーク地方（海岸部）の「せかいじゅの葉」をそれぞれ回収することに。道中にマージリンリンの集団に絡まれたりもしましたが、「鉄かぶと」と併せて回収を完了。

アイテム整理などを済ませ、この時点で経過時間は12分ほどでしたが、この時点でラスカルさんと balmit さんは王家の山に突入済み。残り時間を考えると自分も攻めないワケにはいけないと思い、船着き場で蘇生とセーブを済ませてから王家の山に突入。経過時間15分ほどでアルゴングレート戦へ。

アルゴングレートの最初の攻撃はチャゴスに刺さり、その後もしばらくゼシカが生存していたので、ルカニで守備力を二段階下げてからHT さみだれ突きを繰り出すという戦法で撃破。戦闘時間は3分強。ククールが瀕死になることもなければ、死者を蘇生させることも不要であったため、結果として「命のきのみ」や「せかいじゅの葉」といったアイテムの回収は時間を浪費しただけとなりました。最初に購入した「アモールの水」も何故か主人公に所持させていたため（テンションを消費せずに回復できるからだと思いますが）出番なし。ラスカルさんと balmit さんに次いで三番目での撃破となりました。

攻撃の際の与ダメージに応じて回復するという「英雄のヤリ」の特性を活かせるか。ククールが死亡した後にはスカラを唱えられなくなったとしても、「かちかちチーズ」を使用することでその効果を持続させるという発想にたどり着くか。その辺りがこの出題におけるポイントだったようです。逆に言えば「さみだれ突き」の習得までスキルポイントがあと5p（スキルのたねを一つ回収すれば習得できる）という状況設定は、言わば”

ひっかけ”のようなものであり、第一問から見事にひっかかった格好となりました。リタイアせずに済んだとはいえ、『この後自分はあと何問、この種のトラップに捕まるのだろうか？』という想いがありました。

★第二問 ： ドルマゲス 1 撃破（60 分）

◇調査時間

第一問に続いてキャラ 4 人のレベルがアンバランスな問題設定。先ほどのモヤモヤ感を払拭できないままのプランニングで、ストーリーの進行状況を確認するために闇の遺跡へ。仕掛けがどのくらい操作されているのか・・・と思いきや、暗闇を走って強制的に外へ。所持アイテムに「まほうのカガミ」とある時点で普通は気づきそうなことさえも気づけなくなっている自分に驚き、思考のスピードがすでに下がりはじめているような感じがしました。

バトルロードはランク F のチャンピオンになっているので、ランク E まで突破すれば戦闘で呼び出せるようになりますが、そのためのスカウティングとバトルロード挑戦のことを考えると割に合わない判断。とはいえ、チーズや「ばくだん岩のカケラ」などを駆使して分身を倒せたとしても、本体とゼシカのタイマンになった際に、それを勝ちきるためのダメージソースとして何が適切なのでしょうか。その辺りが思いつかないまま調査時間が終了します。

◇プレイ本番

本番スタート後もプランニングが定まっていなかったため、とりあえず「太陽のカガミ」入手のために船で海峡へ。その道中にいろいろと考えを巡らせましたが、出た結論は『旧修道院跡地でレベルを上げることで分身撃破の確率を高め、それから打撃でゴリ押しを試みる』というものでした。サザンビーク城で「怒りのタトゥー」と「ゾンビキラー」を購入。ドルマゲス 1 が守備力下げの完全耐性持ちであることは把握していましたが、『難しく考えすぎない方が良かったりするのかもしれない』という謎の判断をするくらいには思考が停滞していたのだと思います。

狩り自体は比較的好調に進み、最後のメタルスライムは「まもりのたね」をくれるというご褒美まで。3 匹を狩り終えた時点で経過時間は 20 分を過ぎたところ。遺跡の中を進んで戦闘を終わらせることを考えると、あまりのんびりと狩り続けても仕方ないと思い、狩りは 3 匹で終了。パルミドでアモールの水の調達とセーブを済ませてから遺跡へ。

1 度目の突入の際に最初のエンカウンドでヤングスが死亡したためリセット。この段階で「ステテコパンツ」では流石に弱いよねという判断から、アスカンタ城で「鉄のむねあて」を購入して再突入。ドルマゲス 1 との戦闘開始は経過時間 42 分を過ぎた辺りで、プレイヤー 4 名の中では最初。狩りの際に主人公が大ぼうぎょを習得していたのでそれを初ターンから使っていました。早いターンで分身を確実に撃破するという点でのプランニングから甘かったこともあり回復が後手に。結局、与ダメージの蓄積もほとんどなく、経過時間 47 分 30 秒ほどで全滅。再突入はしたものの、最終フロアにたどり着けずリタイアとなりました。

想定解として説明された中には「やすらぎのローブ（眠っている間の被ダメージ半減）」を錬金するというものなどがあり、なるほどなあと普通に聞いていました。ですが、衝撃はその直後にやってきます。『スキル たねをゼシカに一つ投与して格闘スキルを上げると、ドルマゲス戦での身かわしの確率が上昇します』という説明。すかさず『それは敵キャラクターとのレベル差が十分ある場合でないと発動しないのでは？』と質問しましたが、それも十分あることを確認した上で問題を設定しているとのこと。あとで調べてみればドルマゲス 1 のレベルは本体が 18 で分身が 20。ゼシカのレベルが 30 なので、確かに発動する条件を満たしています。ボスモンスターのステータスは公式ガイドブックに掲載されていない情報ですが、RTA プレイヤーである私はドルマゲス 1 の HP が 1880（本体）／570（分身）であることを把握しています。耐性や行動パターンも把握しています。なので、『そこまで把握されているのであれば、敵キャラクターのレベルを把握されていても不思議ではないですよ？』と突き返されたような思いで、返す言葉がありませんでした。それは、TGA

さんの問題作成に注ぐエネルギーの大きさや奥深さが自分の想定を遥かに凌駕していると感じ、以降の問題において自分がリタイアせずにクリアできる問題はもうほとんどないであろうことを察知した瞬間でもありました。

★第三問 ： レティス撃破（45 分）

◇調査時間

レティスに関しては出題予想において上位に据えていたので、そのことに対しては特に驚きもありませんでした。会心技やスカウトモンスターの召還もないのであれば、敵の守備力依存ではない与ダメージが期待できる方法を選定するしかありません。落ち着いて考えてみれば、初期段階のスキルポイントからの積み上げによる習得を含めて有効な戦術は、ギガスロー以外に考えにくい問題です。ただ、またもアンバランスなレベル設定の問題であり、前問の説明で受けたショックが癒えていない私に、その辺りを冷静にプランニングする気力は残ってなかったのでしょうか。調査時間内にどんな調査をしたかをあまり覚えていないのもその現れかもしれません。

◇プレイ本番

主人公、ヤングス、ククール の 3 人があと少しの経験値でレベルアップすることはかろうじて確認できていたので、とりあえず旧修道院跡地でレベル上げをすることに。ベホマズン、メガザル、ザオリクがないことには話にならないと思いつつ、狩りながら装備品をどうするべきか考えていたでしょうか。狩りの前に回収していた「スライムのかんむり」をサザンビーク城で売却して「まほうの法衣」と「銀のかみかざり」を購入。壁になるかどうか確認できていませんでしたが、それぞれゼシカが装備。ヤングスとゼシカに壁役を任せ、「バギクロス」と「シャインスコール」で削れるだろうかという発想で臨みました。戦闘開始は経過時間 18 分を過ぎた辺り。

ですが、隊列（ヤ・ゼ・ク・主）も含めて、すべてが失敗に終わりました。せっかく習得させたメガザルも使い方にプランニングが及ばなかったため、使用後に蘇生させて即座に MP を回復させるというルーチンを築き上げられず。レティスとの戦闘時間は 18 分に及んだものの、死亡と蘇生をひたすら繰り返し、「まほうのせいすい」をすべて使い切るも、有効な与ダメージの蓄積はほとんどなく、全滅をして終了します。

主人公のゆうきのスキルポイントが 77 となっており、ベホマズン習得まであと 5 ポイントという“トラップ”にまたしてもひっかかる格好となりました。繰り返しになりますが、前問のショックを引きずりすぎていた点は否めません。第一問に続き balmit さんとラスカルさんが高得点を取られたこともあり、後半での巻き返しに思いを向けることさえも憚れるような雰囲気が出てしまいました。

★第四問 ： 永遠の巨竜撃破（120 分）

◇調査時間

昼食休憩を終えた後の最初の問題は、永遠の巨竜を撃破するという問題。観戦に来られた方の多くは驚かれていたと思いますが、私にとっては少し助けられた思いがしました。“永遠の巨竜撃破 RTA”の挑戦回数は現役のニコ生 RTA プレイヤーで最も多いことを自負していますし、そのための研究を深めていたこともあり、『クリア自体は可能かな』と感じ取れました。アンバランスなレベル設定でもなく、「ふしぎなタンバリン」も 2 つ所持で臨めそうなので、自分が普段の RTA で採用している戦法の多くを応用できるであろうこともすぐに確認できました。

この段階での懸念点は二つ。一つはダメージソースをどうするか、もう一つは「ほしふるうでわ」をどこまで準備するか、です。ダメージソースは「マダンテ」や「烈風獣神斬」「ジゴスパーク」がない代わりに「双竜

打ち」を採用することになるので、そのための戦法を考える必要がありました。ですが、ククールがバイキルトを習得しているの、そこはなんとかなるだろうと。「ほしふるうでわ」はできれば 3 つ欲しいと考えて思案しましたが、メダル王女から 1 つもらえて、「オリハルコン」をメダル王女からもらえる分と天の祭壇の分とでなんとか間に合いそうということで、それを採用することにしました。

◇プレイ本番

ベルガラックのカジノで「スパンコールドレス」を交換で受け取り、メダル王女からアイテムをもらっている横で、隣の席の balmit さんがベルガラックの大王イカを倒していらっしゃるのが視界に入りました。コインの枚数は十分すぎるほどあるので、コイン以外で討伐する理由はなんだろう・・・と。少し不穩に思いましたが、わずかに気力を取り戻しただけの私に、他のプレイヤーさんの様子を伺いながらプレイをする余力があるはずもなく、自分のプレイングに集中をしようと切り替えていたので、あまり考えないことにしました。(ほどなくしてファンファーレが聞こえたので即座に意図を察知しましたが、その追隨に考えを広げるとミスを出しかねないと思ったので、あえてスルーしています。)

「ふしぎなタンバリン (2 個目)」や「しんぴのビスチェ」「ほしふるうでわ」の錬金のためにアイテム回収を続けていましたが、その段階になって「黒鉄の巨竜」の倒し方を詰め切れていなかったことに気づきます。少しだけ悩みましたが、思い切ってスカウトモンスターに頼り切ってみるのが (絵的に) 面白いかなと思ったので、痛恨持ちのモンスターをスカウトして 2 チームを編成することに。ギーガとギガンツを同一チームにすると「ナーグルカナン」が発動してしまうので、そこだけ注意すればいいかなと思いながら、「ギガンツ」「ボス」「ギーガ」「バハロー」「サイップ」「ユーガ」「だんきち」と対戦して全員をスカウト。プレス系攻撃への対処のために「ほのおの盾」と「こおりの盾」が欲しかったのでそれぞれ購入。「しっぽうのバンダナ」も完成させて、改めて天の祭壇へ。

突入したときには経過時間 47 分が過ぎており、プレイヤー 4 人の中では最後になっていました。ただ、時間のかかる巨竜の連戦は軽微なミスでも大きなロスになりかねないので、他のプレイヤーの戦い方はあまり気にせず、自分の戦い方でしっかり倒しきることだけを考えて戦闘に臨むことに。

連戦開始から黄金の巨竜撃破まで 30 分程度、深緑の巨竜で少しツンを引いた感じでしたが、概ね想定どおり。さあ黒鉄の巨竜戦。痛恨祭りの始まり・・・！ と思いきや、初ターンにギガンツが、次ターンにサイップが相次いで眠らされ、さらにまぶしい光を受け、3 ターン目にはボスまで眠らされる始末。1 チーム目で繰り出した痛恨はサイップによる一撃のみ。2 チーム目はギーガが痛恨を決めるも、3 回攻撃が的確に散らばり 3 ターン目で壊滅。以降は「天使の眼差し」で削る以外に有効な方法がなくなり、防御と回復でしのぎながらなんとか突破。結果的に黒鉄の巨竜戦だけで 10 分以上をかけてしまったので、ラスカルさんや balmit さんを追い詰めるには至らず。聖なる巨竜は優しい相手でしたが、永遠の巨竜で「波動」「おたけび」「マダンテ」を多く喰らう展開になりお二方に少し遅れてクリア。

戦闘自体はツンもデレもあり、黒鉄の巨竜戦以外はほぼすべて想定範囲内。ただ、ゴスペルリング入手によるエンカウント完全カットは意図的に捨てたとしても、戦闘に至るまでの過程で無駄が多すぎました。

- ・海辺の教会裏で「怒りのタトゥー」の回収後に、サザンビーク城のバザーで「まもりのルビー」と「金のブレスレット」を購入 (※「怒りのタトゥー」もここで購入可能)。
- ・開始直後にベルガラックのカジノで「スパンコールドレス」を受け取ったが、突入直前になってから「グリーンガムのムチ」受け取りのため再訪。
- ・RTA で挑戦の際、ゼシカに装備させる「ルーンスタッフ (※SHT を意図的に回避するために使用する)」をパルミドのカジノで受け取り所持させるも、使用機会は少なめのまま終わる。
- ・黒鉄の巨竜戦に備えて 2 つのスカウトモンスターチームを編成する際に「だんきち」を戦力外に。何故 7 匹もスカウトしたのか・・・。

本問をトップで達成したラスカルさんとのタイム差は 10 分ほど。この辺りのプランニングがもう少し精査できていれば・・・という思いもありますが、何はともあれリタイアせずにクリアできたことで一息つけたことの方が大きかったのが実際です。

★第五問 ミスリルヘルム入手（60 分）

◇調査時間

第四問をクリアできたことで精神的には少し回復していたこともあり、幾分は楽な気持ちでリーフレットを眺めることができました。「ミスリルヘルム」は「レティシア」で購入できるが、「サタンヘルム」と「聖者の灰」での錬金でも入手ができるアイテム。クリアに至るプロセスが複数あり、プレイヤーが任意で選択・判断して進めることができる分岐型の問題だな・・・と察知できました。肝心の「サタンヘルム」が回収済みですが、主人公の頭にちゃっかり鎮座している（呪われないので画面にマークが表示されない）という初期状態。闇の遺跡で回収できる「聖者の灰」はすでに処分されている様子だったので、新たに入手するとなれば、事実上バトルロードかカジノの二択。すなわち、レティスでの購入を含めると三択となり、そのどれかを選んで進める、というもの。

とりあえず海賊の洞窟に向かって進行状況の確認に。入口の鉄格子も操舵輪で開く扉も開いているが、最終フロアに向かう梯子の通路は水で満たされていました。すなわち、キャプテン・クロウとは未対戦。ここでシンキングタイムです。

①クロウを倒し、レティシアで購入	「スキルのたね」を入手して「皮肉な笑い」を習得することもままなければ、バトルロードのランク E を突破してチーム呼びを採用しても、主人公のレベルが低いこともあり、効果的なチーム編成は見込めなさそう。テンション下げ行動が「おたけび」しかできない上に効果的なダメージソースも見当たらないので、いろいろな手を施したとしても苦戦は避けられないだろう・・・と予想。
②バトルロードをランク C までクリアし「聖者の灰」を入手	ランク F～C までの 12 戦を一気に戦い抜けるチームを編成するのは困難でも、「F と E を突破した後にチーム呼びも駆使して新たにスカウトをする」「D 突破後に出現する強力なモンスターを効果的にスカウトする」という筋道がしっかりとプランニングできれば高確率でクリアが見込めそう。ただ、今の自分にそこまでのプランニングがしっかりできて、かつプレイに落とし込めるかどうかは不明。
③ベルガラックのカジノをオープンさせて「聖者の灰」を入手	竜骨の迷宮の最深部でレッドオーガ＆ブルファングを倒せば良いワケだが、このレベルのメンバーで戦いに挑み、スムーズに倒せるかどうか。自キャラのステータスは高くないが装備品がそれなりに整っており、「かぶとわり」と「ピオリム」を習得済みであることから、戦い方次第では勝機があるのかもしれない・・・。

『とりあえず①はやめておくとして、②と③のどちらかで頑張ってみようかな・・・』などとぼんやり考えながら調査時間が終了。

◇プレイ本番

様子見もかねて「スライムのかんむり」の回収をしていると、ラスカルさんは海賊の洞窟に突入。balmit さんはスカウトモンスターのレッドをスカウトされていたところ。すらびーさんの様子はよく把握できませんでしたが、恐らく竜骨の迷宮には行かないだろうと予想（私が以前に企画した ReTA へ参加された際に、竜骨の迷宮で迷子になっておられたので）。『であれば、自分は③で頑張ってみよう。』と方針を決定。装備品の増強には方向性を見出せそうになかったのが、本当に戦い方次第なのだろうなと薄々感じながらも、それが何であるかが整理できないままギャリング邸で兄妹の不在を確認。「せかいじゅの葉」や「アモールの水」を調達した後に竜骨の迷宮へ。一度目の突入は経過時間 19 分程。道中は「ドラゴンシールド」を回収しつつ、特に迷うこともなく最深部へ。開戦時は経過時間 23 分。

「おたけび」と「かぶとわり」で攻撃態勢を整え、主人公がテンションをためてバイキルト殴りをする・・・という軽いプランニングでの戦闘はやはり厳しく、二体そろっての攻撃を凌ぎきことは困難でした。ブルファングの「おたけび」で逆にひっくり返される・・・という展開であっさり全滅。二度目の突入前にはアスカ

ンタ国領で「はやてのリング」を回収するなどしましたが、戦術面で効果的な手法を思いつくこともなく、ほぼ同様の結果に。この時点で残り時間は 10 分を切っていたため、リタイアを宣言しました。

足りなかったのはただ一つ。“レッドオーガを眠らせる”という着想。主人公が装備している「まどろみの剣」や、ククールが装備している「クロスボウ」と習得済みの「ラリホーアロー」など、ヒントが織り交ぜられている中でその着想に至らないのですから、実力不足と言わざるを得ないでしょう。

★第六問：マルチェロ撃破（60 分）

◇調査時間

メンバー3 人が呪われる装備品を装備している問題設定は、自分が企画に関わった ReTA でも出題したことがあったので、それに対する驚きは特にありませんでした。ただ、オフENSE面はともかくディフェンス面をどう工面すれば良いかの検討がなかなかつけれず、落としどころさえも探れないまま調査時間が終了。「けんじゃの石」を作るために動きながら金策の方法を考えよう・・・ぐらいしか固まりませんでした。ここまでの5 問で気力をかなり消費しており、疲労のピークに達していたと思います。

◇プレイ本番

神鳥の巣で「金塊」を回収して「けんじゃの石」の錬金を開始するも、金策となるアイテムが思いつかず。ちょっと考えれば法王の館で「けんじゃのローブ」を回収できることくらいは気付くようなものですが、向かった先はライドンの塔。レバー操作で橋が架かったりしていないかなと期待するがそんなはずもなく、8 分近くをかけて登頂し「命の指輪」と「ケイロンの弓」を回収。その後、「ちいさなメダル」を追加回収して「きせきのつるぎ」をメダル王女から受け取るも、この辺りから再び迷走開始。秘密屋（@リブルアーチ）で「スキルのたね」が完売しているのをこのタイミングで確認していたり、ようやく気付いた「けんじゃのローブ」を回収するために法王の館へ向かうも着陸するポイントを間違えたり。

ゼシカをアタッカーとするにあたり増強した装備品は「バスタードソード」「まほうの法衣」「マジカルハット」の3 点。「けんじゃの石」の完成までもう少し距離が必要だったため少し走り、取り出したのは経過時間 38 分過ぎで、ラスカルさんがマルチェロを撃破してからすでに 5 分以上が過ぎていました。

ただ、それでもマルチェロ戦における戦術がしっかりと構築できていたワケでもなく、1 度目の戦闘は経過時間 42 分ほどで全滅。初ターンの「攻撃」&「かまいたち」がいずれもククールにヒットし死亡するなど、終始劣勢の戦闘でした。体勢を整えて臨んだ2 度目の戦闘は、それなりに耐え凌ぎ、コツコツとではありましたがダメージを与え続けられたのですが、タイムアップのためリタイア。全般的に中途半端なプレイングとなり、見所が何も無いまま終わることになりました。

★大会を振り返って

まずは反省点。今回の自分に足りなかったものを列挙します。

○リーフレットに記載された情報を読み解く力

ただ単に状況が記されているだけでなく、出題の意図やヒントに類するものが込められていることが多いので、その辺りに気付くような読み方が求められていたように思います。今回であれば、第一問の「かちかちチーズ×2」、第二問の「ステテコパンツ」と「みかわしの服」と「ちからの盾」、第五問の「まどろみの剣」などの所持品がクリアに向けてのキーになっていたため、そこから想定解に近いルートを類推できるかが問われていたように感じました。もちろん、想定解と関係のない内容もあるわけですから、それらを読み分けて判断する能力も必要となります。

○数ある手法を洗い出し、柔軟に吟味し、最善策を選定して戦術に組み込む力

分岐型の出題は第五問だけでしたが、それ以外の出題においても「戦力の増強に十分時間を割いてから臨むか、長期戦を覚悟して速やかに突入へ踏み切るか」といった選択は常に存在していたように思います。如何にして最善策を導き出し実行に移せるか、という過程こそが ReTA におけるプランニングの醍醐味であり、成果を大きく左右する要素であるように思います。上手くいかなかった問題に関していえば、吟味が不十分であるよりも以前に、手法の洗い出しが不十分であることの方が多かったように感じました。

○既存の概念や単純な思考パターンを振り払って考察する柔軟性

通常プレイや RTA で頻出な事項・考え方は参加プレイヤーの全員にとって既知の情報であり、その裏を突いてくるような出題があることは十分想定していました。そうは思っている、限られた時間の中で一発勝負というシチュエーションにおかれると、思うように考えをまとめることができず、結果としてプランニングに乏しいプレイとなりクリアに至らず終わってしまう、という事態となりました。この辺りは RTA や低レベルクリアといった“やり込み系プレイ”への慣れというよりも、普段から既成概念に捕らわれることなく物事を見据えたり考えたりすることができる人が強いのだろーうと思いました。ゲームに限らず、日常生活のいろいろな場面も含めて。

○客観的な自己分析

本番に備えて調査プレイや持ち込み可能な資料作成に時間と労力を割きはしましたが、それらのほとんどすべては活躍の場を見ることなく終わることになりました。特にデータベース系の資料関連は本番で役立つであろうと想定していましたが、役になったのは極めてわずかでした。これは資料を活用してプランニングするイメージが湧いていなかったワケではなく、それ以前に、“ReTA に臨むに自分自身の強みと弱みがそれぞれ何であり、その強みを活かすために、弱みを補うために、準備すべきポイントは何か？”という観点での自問が甘かったからという点に尽きると思います。今回の自分で言えば、アンバランスなレベル設定でのプレイに対する経験が明らかに不足しているにもかかわらず、その観点への分析が不十分のまま準備に勤しみ、それを完了させ満足してしまったところが最大の油断でした。もっと自分自身に対する分析を深めていれば、事前準備期間の時間の使い方も変わっていたのではないかと思います。

○失敗や苦境が重なっても、しっかりとした気持ちで戦い抜くための精神的な強さ

単純に言葉にすれば「諦めないこと」なのですが、やはり一発勝負という場で、多くの観客にも観ていただいている状況で失敗が重なると、精神的に苦しくなります。想像以上に。そのような中でも、どれだけ冷静になり、自分自身の気持ちを強く保つことができるかどうか、ではないでしょうか。上述してきたような反省材料が積み重なり続ける中であったとしても、常に前を向いて取り組み続けることができなければ、その後に突破口が見つかることはないのですから。

以上の5点、これらが少しでも備わっていれば、リタイアしてしまった問題の数はもう少し減っていたのではないかと思います。これらが備わっていて、ようやくスタートラインです。その上で初めて、他のプレイヤーとの駆け引きなどができるようになり、対戦競技としてのクオリティも高められたのではないかと・・・と思います。

いま改めてこれだけ振り返った上で、エントリーが確定した日に戻り準備を積み直したとしても、ラスカルさんや balmit さん、すらびーさんと太刀打ちできたかどうかはわかりません。みなさんいずれも素晴らしいプレイングでした。逆に対戦相手としては足元にも及ばない力量のままで勝負となり、張り合いのない試合になってしまったと思います。本当に申し訳ありません。企画や問題作成を遂行された TGA のスタッフの皆さんにおかれましても、また、観戦に来られた観衆の皆さんにおかれましても、失望感だけを残す結果となったように思います。重ね重ね、申し訳ありませんでした。

開会時に『少しでもこの企画を楽しめるように～』という旨の挨拶をさせていただいたように記憶していますが、終わってみれば楽しめた要素はほぼ皆無で、事前に準備してきた資料や蓄積してきた経験が奏功しないことによる無力感と、頭を思うように働かせられない自身に対する情けなさで、終始覆い尽くされていたように感じます。何か成果があるとすれば、自身の無力さを明確に認識できたことでしょうか。自分のような年齢で「伸びしろ」を語るのは愚かな感じがしないでもないですが、今回の経験を糧にして、また前を向いて活動していきたいと思いました。

DQ8に限らない話ですが、ReTAはゲームに関する知識や技術だけにとどまらず、読解力・考察力・判断力などが試される、とても奥が深い競技です。TGAの皆さまによる企画に限らず、こういった競技の機会は今後さまざまな場で設けられれば良いと思いますし、多くのプレイヤーに参加の機会が巡るようであれば・・・と思います。今大会で私に積み上げられた経験値は微細なものかもしれませんが、私自身が成長するための材料のみならず、多くのプレイヤーにとって何らかの価値がもたらされるような場（企画など）に活かしていくことができれば、多少の償いにはなるのかな・・・と考えています。

対戦いただいた、ラスカルさん、balmitさん、すらぴーさん。

企画・問題作成・運営に尽力された、たらひろさん、他TGAの皆さん。

当日の会場で観戦された観衆の皆さん。会後の懇親会で同席いただいた皆さん。

貴重な経験をさせていただき、ありがとうございました。

ReTAがさらに広まり、多くの方に注目される競技として発展していくことを願っています。

2017年5月21日

桜の息吹