

スーパーファミコン版 DQ3 RTA 観賞ガイド

文責:たらひろ

はじめに

ご来場いただきありがとうございます。この記事は、五月祭一日目に行われる SFC 版 DQ3RTA をよりお楽しみ頂くためのガイドとなっております。

ルール

・アイテム増殖技¹の禁止

DQ3 の RTA は、主にアイテム増殖技を禁止するかどうかでルールが分かれますが、今回は「アイテム増殖技なし」というレギュレーションで行います。

なお、計測区間は「SFC の電源を入れてから、エンディングの BGM が停止するまで」です。

全体の流れ・みどころ

職業・転職計画

DQ3 は多くの人の手によって RTA が行われており、職業案が洗練されています。現在多くの人が採用しており、今回私も利用する戦略は、「最初は勇者、戦士、盗賊、魔法使いというパーティで進行し、盗賊は Lv20 になったら盗賊から賢者へ、魔法使いはバイキルトを覚えたら魔法使いから戦士へ転職する」というものとなっています。

ゴールド稼ぎ・経験値稼ぎ

普通のプレイ、というのが何を指すかをしっかり説明するのは難しいですが、普通のプレイで進むルートを脇目もふらず進行しているのは、通常戦闘でもボス戦闘でも苦戦することになります。

DQ3RTA では通常のストーリー展開を無視し、ロマリア到着後ピラミッドに行き魔法の鍵を取り、各地の高額アイテムや有用な装備を回収してからポルトガに行き、鋼の鞭を購入することで、以降しばらくは通常戦闘とボス戦闘を有利に進めていきます。

パハラタでボスのカンダタを倒したら、各地で高額アイテム等を回収した後、ガルナの塔に行き、魔法使いがバイキルトを覚えるまでレベル上げをします。ガルナの塔に行く理由としては、悟りの書が取れるということもあるのですが、やはりメタルスライムの出現率が高いということが大きいです。メタルスライムや他の敵に対して毒蛾の粉を使うことで、素早く多くのメタルスライムを倒すことができます。

ステータスの激しいブレ

DQ3 は比較的他の DQ シリーズに比べてステータスのブレが大きい作品です。DQ3 ではレベルアップによるステータスの上昇量がランダムなことに加え、性格²もプレイによって異なるためです。はじめにアリアハンで

¹ 魔法の鍵を入手した後、プレイ中 1 度だけ 1 つのアイテムを増やすことができる技。

² DQ3 ではキャラクターごとに性格が決められており、ステータスの伸びはこの性格に依存している。本を使用することや、特定の装飾品を装備することで変更できる。

仲間を作成する際は、良い性格を引けるまで仲間を作り直しますし、その初期性格やステータスの伸びを見て、本や装飾品を使って性格を変え、適宜種や木の実を投入し、よりふさわしいステータスに誘導する、ということを行う必要があります。

RTA で重視されるステータスの 1 つは HP であり、この HP は「体力」のおよそ 2 倍の値を取るようになっていきます。特に HP の伸びの良さや悪さが響いてくるのは、パラモス戦、パラモスプロス戦、ゾーマ戦、及び痛恨の一撃を放ってくる敵のいる通常戦闘でしょうか。ステータス状況を見て、臨機応変に戦い方を変える必要があります。

通常戦闘への対処

DQ3 は他の DQ シリーズに比べ、通常戦闘で逃げられる確率が低いとされています。その為、戦闘タイムの短縮、安定度の向上の両面から見て、通常戦闘では敵を倒していく（もしくはニフラム等で敵を飛ばしていく）という選択を取ることが多くなります。

また、たとえタイムや安定度の観点から見て逃げていいような敵に遭遇したとしても、こちらの経験値状況によっては敵を倒したほうがいいというような状況も起こります。特にこの傾向は、パラモス撃破後に行くことのできる世界であるアレフガルドにおいて顕著であり、ここで逃げすぎてしまうと、ラスボスのゾーマとまともに戦えるだけの HP を確保できないという状況が起こります。

このように、敵の配置、こちらの経験値、さらに前述したステータスを見て、戦うか逃げるか、戦うならどう戦うのか、ということを瞬時に判断する必要があるのが、DQ3RTA において難しい部分であり、また同時に楽しい部分でもあります。

要所解説

役立つ小技

・装備変更による守備力増減のリセット

戦闘中に味方が装備コマンドから何かを装備することで(既に装備しているものを選んで良い)、味方の守備力変化等がリセットされます。ルカナン等を食らった後にこれを使うことで、守備力低下を無効にできませんが、守備力上昇もリセットされてしまうことには注意が必要です。

・味方を死亡させることによる経験値配分調整

このゲームでは、倒した敵ごとに決められた経験値の合計を、生きているキャラクターの人数で割ることで、それぞれのキャラクターに入る経験値が決まっています。あるキャラクターに重点的に経験値を入れたいという状況や、あるキャラクターには経験値を入れる意味が薄いという状況では、わざと味方を死亡させ、特定のキャラクターの経験値の取り分を多くするというを行います。

・闇のランプ使用によるエンカウントリセット

このゲームでは戦闘後やマップの切り替え後に、ランダム性のある数字が設定され、移動する度にそれが一定数減っていき、0 を下回った時にエンカウトするとされています。闇のランプを使用することで、この数字を再度設定直すことができるため、しばらく移動したら闇のランプを使うという動作をすることで、エンカウトを減らすことが可能です。

・味方を殴ることによる混乱解除

味方が混乱した際に、そのキャラクターに打撃をすることで混乱が解除されることがあります。また、混乱状態の仲間が他の仲間の打撃で受けるダメージは極端に少なくなります。特にパラモス戦など、長期戦になることが予想される戦闘ではこの技を使って混乱解除を狙います。

ロ MARIA～アッサラーム～ピラミッド

通常の進行を無視してピラミッドに乗り込むため、敵がこちらに比べて非常に強く、倒すことがほぼ不可能なので、この道中は全て逃げることになります。危険な区間なので、マップ切り替えによるエンカウントリセットを駆使して、少しでも死者が出ないように進行します。

一見運だけの箇所のように思われるかもしれませんが、防具を固めるためのゴールドの調達や、全滅した際のリカバリー方法の選択などに難しさがあります。

ボストロール戦

行動パターン: 打撃→ルカナン→痛恨→打撃→打撃→痛恨→ルカナン→痛恨→(最初に戻る)

特殊能力: 2 回行動

備考:

- ・「痛恨」の箇所では通常攻撃が 1/8 程度の確率で痛恨の一撃に変化する。
- ・マホトーンが掛かった場合、ルカナンを使用しなくなる。

痛恨の一撃が防御していないキャラにきた場合ほぼ即死するので、回避するために相手に対してバイキルト³を使いますが、攻撃力が高いため、バイキルトの使用はある程度スクルトで固めた後となります。マホトーンが掛からなかった場合や、バイキルトの前に痛恨の一撃が来た場合も考えて立ち回る必要があります。

バラモス戦

行動パターン: イオナズン→打撃→激しい炎→打撃→メラゾーマ→

メダパニ→イオナズン→バシルーラ→(最初に戻る)

特殊能力: 1~2 回行動、毎ターン 100 程度自動で回復

備考:

- ・マホトーンが掛かった場合、イオナズン、メラゾーマ、メダパニを使用しなくなる。バシルーラは使用してくるが、不発に終わる。

基本的には全体攻撃を放ってくるターンをアストロンで飛ばしつつ、眠りの杖やハリホーで眠らせて相手の攻撃を止め、その隙にマホトーン、マヌーサ、スクルト、ルカニ、バイキルト等の補助魔法を入れて戦います。ただし、ハリホーやマホトーンは低確率でしか効かないので、複数人でこれらの呪文や、その効果があるアイテムを使ってもなかなか効かないということも多く、その場合の対処が難しいです。

ゾーマ戦

行動パターン: 打撃、吹雪、マヒャド、凍てつく波動

特殊能力: 2 回行動

備考:

- ・これは光の玉使用後のもの。1 ターン目はマヒャド+吹雪で固定だが、ゾーマが行動するより先に光の玉を使用した場合、1 ターン目の行動がスキップされる。
- ・補助呪文がかかっても凍てつく波動を使用する。また、凍てつく波動はゾーマに掛かったルカニ等も解除する。
- ・マヒャドを 1 ターンに 2 回使うことはない。

主なダメージソースは勇者の打撃で、適宜バイキルトやルカニを使ってダメージアップを図ります。回復は賢

³ バイキルトがかかった敵は、痛恨の一撃を放ってこなくなる。なお、バイキルトがかかった味方も会心の一撃を出さなくなる。

者の石を持った戦士が行なう他、賢者が賢者の杖を使用してゾーマより先に回復することもあります。ただし、このゲームは行動順のプレも激しく、戦士がゾーマより先に動いたり、賢者がゾーマの後に動いてしまったりするとピンチに陥ることが多いです。

とにかく打撃が強く、素の状態では、賢者は打撃＋全体攻撃で高確率で死亡する他、打撃が2連続で来た場合は他のキャラクターも死亡することが多いです。吹雪が連続で来た場合もジリ貧になります。戦況に応じて、バイキルト、スクルト、ルカニ等の中から、どれを使うのが最適かを瞬時に判断する必要があります。

目標タイム

チェックポイント	目標タイム	実際のタイム
電源 ON	0:00:00	
魔法の鍵入手	0:21:00	
カンダタ (2 戦目) 撃破	0:49:00	
ブルーオーブ入手	1:34:00	
やまたのおろち (2 戦目) 撃破	2:02:30	
バラモス撃破	2:17:00	
ゾーマ撃破	2:58:00	
計測終了	3:05:00	