

○第一問

・シンキングタイム

リーフレットに書かれていた 8000G の文字を見落としてしまい、金策が必要だと判断しピラミッドのミイラおとこの出る宝箱から高額アイテムを回収することを決定。仮に（ルビーのうでわ）を 7500G で売却し（マジカルスカート）を誰に装備させてもひとさらいのアジト 2 連戦を安全に乗り切るのは難しそうだという印象でした。外せない勇者に加え、（ほしふるうでわ）無しでも先制が安定しそうな盗賊（女）、特にピラミッドで有用なニフラムを使えほしふるうでわを装備するとカンダタ戦で先制できそうな僧侶（女）までは採用を決めました。最後の一枠は戦士か魔法使いかで迷いましたが、耐久性に優れた戦士（男）を採用することに決めました。

ルイーダで前述したように仲間を回収した後ピラミッドに向かいますが、周りがポルトガに行っているのを目にしてピラミッドに着いた辺りで所持金を確認すると 8000G あることが判明。しかし当初から（ルビーのうでわ）+（マジカルスカート）でも不安を感じていたため、ピラミッドに突入するという方針は変えませんでした。まずはこの金を装備に変えようと思い、すぐに出てポルトガに行き（はがねのムチ）1 個と（はがねのつるぎ）1 個、その他適当な防具を購入しました。（はがねのむち）は 2 個買おうか迷いましたが、すぐに結論を出せなかったためひとまず 1 回目の購入はここで切り上げ、再びピラミッドに突入。予定通り（ルビーのうでわ）と（マジカルスカート）を回収しながら勇者のレベルを上げた後は、ポルトガ、イシス、アッサラームを回り、（はがねのむち）1 つと適当な防具を購入。しかしまだこの後に買い物することも視野に入っていたので、ゴールド全ては使い切らずにノルドの洞窟からバハラタへ向かうことにしました。

バハラタには 3000G 程度持った状態で入ったため、僧侶が強力なダメージソースになり得る（りりよくのつえ）か、全員が装備でき死者の出る確率を下げられる（まほうのたて）かで迷いましたが、他のプレイヤーから若干遅れている点、僧侶が手の空いているとき（特に 1,2 ターン目）に殴ることで相手の攻撃してくる回数を減らして結果的に総合的な（ボスに対しての）勝率を上げる可能性がある点を加味し、前者を購入しました。

ひとさらいのアジト B2 に着き、種木の実 4 個セットの宝箱は取らずに下の部屋へ向かいます。ちなみに（ほしふるうでわ）は最後まで僧侶が装備していました。まずはカンダタ子分×4 戦、最初の 1,2 ターンに僧侶がルカニを使わなかったせいか、攻撃は熾烈ではないもののベホイミによって粘られるという事態に陥り戦闘が長引いてしまいました。その後のカンダタ+カンダタ子分 2 戦も同じような展開。カンダタ 1 人になってからは、後ろから Maru さんが迫ってきていたのもあり、回復を手抜いて打撃を打ち込み、1 人死亡のまま撃破。最初の問題は 3 位という結果でした。

○第二問

・シンキングタイム

やまたのおろちを倒しに行くか、(シルバーオーブ)を取りに行くかの2択であるということを理解。しのびあしが無い状態でネクロゴンドの洞窟に行くとエンカウントが多くなりすぎることはわかっていたので、まずはやまたのおろち撃破ルートについて考えてみましたが、ダメージを与える手段が少なく回復手段が尽きそうで勝てる気がしませんでした。シンキングタイムが残り1分になったところで、こちらのルートはすっぱり諦めネクロゴンドルートの考察を開始。あの辺りで怖いのはプレス系よりも呪文だから(まほうのたて)を買おう、エンカウントが多い中逃げだけで進むのは厳しいだろうからある程度対処ができるようなメンバーを選ぼう、などの最低限の方針だけ固めたところでシンキングタイムが終了しました。

王様の所からルイーダの酒場に行くまでで仲間を考察し、敵の上を取って対処していけそうな武闘家と商人を選択。最後の一人はHPの一番高い商人を選択して、(てつのつめ)1個、(はがねのむち)1個、(まほうのたて)2個などを購入し、(ほしふるうでわ)を勇者に装備させ、ネクロゴンド周りのイベントの消化を開始しました。.....しかし、やはりというかなんというか、ネクロゴンド周辺の敵はそう簡単には対処してくれず、結局即逃げを連打する展開になってしまいました。かといって、腹黒パンダさん、えぐちさんとほぼ並んだ状態でここまで進行していたため引くことはできません。ネクロゴンドの洞窟の毒沼付近で死者が出て世界樹の葉で蘇生、しかしその後のエンカウントで死者が二人出てしまったのでやむなく撤退。ここで戦闘中の勇者のルーラを使って離脱したのはよい対応ができたと思っています。

一度目の突入を受けて、素早いキャラクターで敵を対処して進む方針から、HPの高いキャラクターで敵の攻撃を耐えて進む方針に転換することを決めました。装備を剥ぎ取り盗賊と武闘家の棺桶をルイーダの酒場に突っ込み、戦士と僧侶を加入させて再びネクロゴンドに向かいます。このころ、腹黒パンダさんとMaruさんに若干先行されていたような戦況だったため、(せかいじゅのは)の再回収や、装備の再購入は行いませんでした。

今度は無事ネクロゴンドの洞窟に入ったところで腹黒パンダさんとMaruさんは全滅していたため、丁寧にネクロゴンドの洞窟を踏破することにしました。とはいえ、(やいばのよろい)は回収したものの、このメンバーではロクな対処ができないと判断して(いなずまのけん)はスルーしました。「ホロゴースト+じごくのきし」のどちらに勇者がニフラムをかけるか、というような判断にもじっくり時間を掛けながら進み、1人の死者は出しましたが無事シルバーオーブを入手でき、第二問は2位でフィニッシュしました。

○第三問

・シンキングタイム

どこから手を付ければいいのかわからないというのが第一印象でした。ただ、いつまでもアワアワしていても仕方がないので、状況を整理し、(はんにゃのめん)を装備させた勇者を軸にして倒すパターンと、(ちいさなメダル)を集めて獲得した景品の売却金を元手に装備を購入してラリホーをかけて倒すパターンの2パターンがあると把握しました。結局(はんにゃのめん)ルートで行ってみようと思いを固め

た辺りでシンキングタイムが終了するわけですが、マーニャ(遊び人)の装備している(はんにゃのめん)を素直に外せないというところまで頭が回っていませんでした。

ルイーダの酒場でマーニャを引き出し、とりあえず(はんにゃのめん)を外そうとして異変に気がきます。ふくろに入らない。ここで先程の「どこから手を付ければいいのかわからない」モードに逆戻りしましたが、しばらくすると周りのプレイヤーが(ちいさなメダル)の回収に走り出したため、とりあえずしのびあしを覚えているトルネコ(商人)と他に適当な2人を仲間に加えこちらも(ちいさなメダル)回収に向かいます。

途中ピラミッドで異変を感じてすぐに出たり、(ちいさなメダル)の総枚数を確認しにアリアハンに戻ったりしつつも、70枚を集め終わった頃にはえぐちさんに次ぐ2位になっていました。依然としてバラモスに高確率で勝てるような戦術は思いついてはいなかったものの、ラリホーで寝続けてくれればやりようはあるため、ある程度運が良い時に勝てるような戦力で挑もうと考えました。そのためにはラリホーで寝続けたときにアドバンテージの高くなる武器の重要度が上がると考え、(ゾンビキラー)2個と(ドラゴンシールド)1個を購入。メンバーは勇者、武器を装備してダメージを入れられるライアン(戦士)、ラリホーを打てるミネア(戦士→僧侶)とクリフト(魔法使い→僧侶)という構成にしました。(やくそう)をライアンに購入した他、(ほしふるうでわ)はミネア、(いのりのゆびわ)は勇者、(くさなぎのけん)はライアンに持たせましたが、これは後に失敗だったと思わされることとなります。とくに(くさなぎのけん)の位置は明らかにおかしいですが。

バラモスにはマホトーンこそすんなり入ったものの、クリフトのMPが切れてしまったのもあり、あまりダメージを蓄積できないうちに眠らない→はげしいほのおで戦線崩壊、となって全滅。残り時間が15分程度だったため、今から大急ぎでバラモスに再戦し、相手がまったく動かないくらいの幸運を引けばまだ間に合うかもしれないと判断しました。ギリギリ2人分の蘇生費はあったため、2人を教会で蘇生させ残りは(せかいじゅのは)で蘇生を行い、再びバラモス城に向かいます。

先程のバラモス戦で「(いのりのゆびわ)はクリフトに持たせてラリホー用のMP回復に充てる」「(くさなぎのけん)はミネアに持たせて打撃をする」という2つの知見を得たため、次はそれを活かそうと思いつきながら進んでいくと、途中のエンカウントで死者が出てしまいました。これでほぼ完全にクリアの見込みは無くなったと判断、四問目に体力を温存するためプレイの手を止めてリタイヤしました。

○第四問

・シンキングタイム

ゾーマ戦を全体回復なしで乗り切るイメージが浮かばず、回復役は3人必要と判断して勇魔僧僧か魔僧僧僧で迷うものの、魔法使いが(ひかりのドレス)を装備できることに気付いていなかったため、(ひかりのよろい) + (ひかりのドレス) 3個で強力な耐性を揃えられる前者にしようと考えました。

ルイーダの酒場で魔法使いを引き出したところで(ひかりのドレス)を装備できないことに気付く一瞬手が止まりましたが、止まって考えるよりもまずは確定している準備を行おうと判断し、勇魔僧とい

う3人パーティで一度各地の町を回って(まほうのたて)4個と(ドラゴンシールド)1個を購入しました。その間に考えを固め、当初の勇魔僧侶というパーティで行こうと決意し、(みずのはごろも)1個、(ミスリルヘルム)4個を購入してゾーマ城に向かいました。

ゾーマ城内外のエンカウントに対してはあまり効率的に対処できず、(ひのきのぼう)を使ったエフェクト時間短縮とMP温存などもできていませんでした。しかしながら周りがペナルティを次々と食らっていたため、黙っていても差がついていく展開でした。

僕がバラモスゾンビを撃破する前後では、えぐちさんは4ペナルティでクリアは厳しそう、腹黒パンダさんは1ペナルティでゾーマ戦に突入しそうなところ、Maruさんは2ペナルティで見かけ上僕と並んでいる、というような場面で、点数状況をざっくり整理すると

- ・腹黒パンダさんよりも早くクリア→優勝
- ・腹黒パンダさんよりも遅くクリア→2位
- ・リタイヤ→3位 or 4位

となります。このときは、1ペナルティ分の差があるため、多少準備に時間を掛けてもゾーマに勝ちきれさえすれば腹黒パンダさんを上回れるが、一方でゾーマに負けた場合の再戦が間に合わなくなるかもしれないと考えていました。戦力補強の手段としてはレベル上げが思い浮かびますが、今の経験値状況から5分程度経験値を稼いでも勝率への影響は大差ないと判断し、隣のMaruさんのゾーマ戦を2,3ターン見てイメージを掴んでから突入しました。

ゾーマ戦では、回復こそ間に合っていたものの僧侶のMP消費が激しく、また既に勝利していた腹黒パンダさんから10分後のラインも迫って来ていたため、魔法使いの行動をメラミからベギラゴンに、僧侶の行動をバギマに(これは後にベホマを打つ方がよいと気づきました)変更して攻めに回りましたが、撃破できず全滅。まだ40分程度の猶予があったため再びゾーマ城に向かいましたが、2度目のバラモスゾンビ戦で打撃をしてしまうミスをして残り時間が2分になってしまい、この時間でゾーマを撃破するのは無理と判断してリタイヤ。今大会の3位が決まりました。

○反省

全体を通して、いわゆる"アウトプット"と言われる作業が出来ていなかったという印象でした。例えば第二問の(せいぎのそろばん)、第四問の(ほしふるうでわ)等は知識として事前準備で把握していたにも関わらず、その知識を本番で生かし切れませんでした。また、第四問でのMPの要請からアタッカーを決めるという発想も事前に思いついていたにも関わらず、本番ではそれを活かしきれませんでした。今後リカバリーTAに携わる場合は、"アウトプット"の能力を高めることが重要になると感じました。リカバリーTAではいわゆる「過去問」が少ないという事情からこれらの能力を底上げするのが難しいですが、作問者が考えそうなポイントを重点的に学習するなどして対策することが重要だと思いました。