

第四問想定解

<問題のポイント>

問題の設定に驚かされるところではありますが、(ゾーマ)戦での勝敗を大きく分けるポイントは、(ゾーマ)戦までに経験値を稼ぐという選択肢を採用するかどうかです。呪文しか使えないという制限・および使用可能なキャラを考慮すると、僧侶の(フバーハ)がなければ厳しく、魔法使いの(メラゾーマ)までであると安定して勝てるようになるといったバランスとなっています。このため想定解では、装備を調えた後(リムルダール)周辺で(はぐれメタル)を狙いつつ経験値を1万強稼いでおくことで、(バラモスブロス)戦前の(メラゾーマ)の習得を狙っています。

想定解での使用メンバーは、そうりょ・ソウリョ・まほう・マホウの4人となっています。本問では主人公の職業が(ゆうしゃロト)になっているため、主人公をパーティから外すことができ、また僧侶1人を道中で死亡させることで経験値を稼ぐことに要する時間を短縮できることからこの選択となっています。勇者を使用する場合は(ベホマ)習得までの経験値を余分に稼がなくてはならず死亡させることができないためその分タイムロスになります。道中でもう1人の僧侶が死亡した場合に備えゾーマ城へ突入する前に(せかいじゅのは)の回収が必要になりますが、回収に要する時間を補えるだけの加速が見込めます。

大きなポイントは経験値稼ぎですが、道中における敵対処の技術によってもタイムに差がつくようになっていきます。まず(はぐれメタル)の対処ですが、魔法使い2人に(ほしふるうでわ)を装備させ(ドラゴラム)を使用し、僧侶が(ピオリム)を使用することで、(ドラゴラム)で減少したすばやさを魔法使いの元のすばやさ分だけ上昇させ、(はぐれメタル)に先制することを狙います。このような対処を行った場合、(はぐれメタル)が1ターン逃げなければほぼ倒すことができます。その他の敵に関しては、耐性を熟知して適切な呪文を使用することはもちろんですが、MPを節約することも重要で、何もすることのないキャラは(ひのきのぼう)を使用して、(いのりのゆびわ)の使用回数を減らすことを狙います。

上記のように、魔法使い2人に(ほしふるうでわ)を持たせていますが、これは(イシス)にあるものともう一つ、(ジパング)の井戸にあるものを使用しています。これは(ふくろ)に(ひかりのドレス)が3つあることから第5すごろく場が解放されている、つまり(ほしふるうでわ)の2個目が回収可能となっていることが分かるようになっていきます。

(ゾーマ)前の3連戦に関してはほとんど負けることはありませんが、細かいところで差がつくようになっており、(キングヒドラ)戦における魔法使いの(ドラゴラム)の使用によるMP消費量の抑制、(バラモスブロス)戦における(フバーハ)(メラゾーマ)による安定度の向上、(バラモスゾンビ)戦における(メラゾーマ)による加速などです。(ゾーマ)戦に関しては、(いてつくはどう)を使用された場合は直後に(スクルト)を1回使用することで、打撃が2連続で同一キャラに集中することにより死亡する可能性を減少させます。あとは(メラゾーマ)でガンガン攻撃してHPを削ります。僧侶が全体回復呪文である(ベホマラー)を習得してお

らず、(こごえるふぶき)を連発されると厳しくなるため、ギリ貧になる前に(メラゾーマ)の火力で押し切ることが大切です。

<準備>

ルーラ アリアハンへ

アリアハン パーティ編成 そうりょ・ソウリョ・まほう・マホウ

(ひかりのドレス)をソウリョに装備

(ひのきのぼう)を全員に渡す (ひかりのたま)をソウリョに渡す

ルーラ ダーマへ

ラーミアに乗り(せかいじゅのは)を回収

ルーラ イシスへ

イシス (ほしふるうでわ)回収 → まほうに装備

ルーラ ジパングへ

ジパング (ほしふるうでわ)回収 → マホウに装備

ルーラ バハラタへ

バハラタ (まほうのたて)×4購入 → そうりょ以外全員に装備

ルーラ ラダトームへ

ラダトーム (ミスリルヘルム)×4購入 → そうりょ以外全員に装備

ルーラ マイラへ

マイラ (ひかりのドレス)売却

マイラ (みずのはごろも)×2購入 → まほう・マホウに装備

ルーラ リムルダールへ

合計 105000G

<道中>

ゾーマ城に向かいつつリムルダール周辺のエンカウンド域で敵を倒し経験値を1万強稼ぐ

初めのエンカウンドでそうりょに対し攻撃呪文を使用し死亡させる

魔法使いが(ほしふるうでわ)を装備して敵に有効な呪文を使用する 1ターン目の魔法使い

の攻撃で敵を倒しきれないと予想される場合、僧侶は基本的に(ザラキ)を使用する

この際の行動は基本的に以下の通り

敵対処	
名前	使用する呪文
キメラ	マヒャド
マドハンド	ベギラゴン
はぐれメタル	ドラゴラム+ピオリム
スカルゴン	ベギラゴン
ダースリカント	マヒャド

稼ぎが終わったらそのままゾーマ城へ

リムルダール周辺のエンカウト域より先の道中は僧侶が危険な敵(バルログ)・(トロルキング)などを対処、魔法使いは敵に応じた攻撃呪文を使用する

この際の行動は基本的に以下の通り (前のページと同じモンスターは省略)

敵対処	
名前	使用する呪文
マクロベータ	ドラゴラム+ザラキ
ゴールドマン	ベギラゴン
ヒドラ	マヒャド
トロルキング	ベギラゴン+ラリホー
ドラゴン	マヒャド+ザラキ
アークマージ	ドラゴラム+マホトーン
バルログ	ベギラゴン+マホトーン
マントゴア	ドラゴラム+ラリホー
うごくせきぞう	ドラゴラム+ラリホー or バシルーラ
だいまじん	ベギラゴン+ラリホー or バシルーラ
ドラゴンゾンビ	ベギラゴン or ニフラム
サラマンダー	マヒャド+ラリホー
ソードイド	ベギラゴン+ザラキ or ニフラム

敵対処の優先度は特に(トロルキング)>(バルログ)>その他の順で高く、他のモンスターと同時に出現した場合優先度の高いモンスターから僧侶は対処に回る

魔法使いは優先的に(バルログ)の撃破を狙う

(バシルーラ)・(ニフラム)に関しては基本的に使用しないが、経験値を稼ぐ効率の悪いエンカウト(例:ソードイド1体+何かのようなエンカウト)、または経験値の余剰が生まれることが予想される場合で使用する

(キングヒドラ)戦の前に魔法使いの経験値を 370362 以上になるまで稼ぐことで(バラモスブロス)戦前にレベル 36 となり(メラゾーマ)を習得するようにする

<ゾーマ前3連戦>

戦闘ごとにまんたん、(いのりのゆびわ)で MP 回復

戦闘の前にそうりょを蘇生・防具を装備

魔法使いの(ほしふるうでわ)を僧侶に装備

・キングヒドラ

初手は(フバーハ)、(ラリホー)、(スクルト)、(ドラゴラム)

マホウは(ドラゴラム)を使用することで MP の節約を狙う

(ドラゴラム)を使用すると(スクルト)による守備力上昇が元に戻ることを考慮し、まほうは(ドラゴラム)を使用せず(マヒャド)で攻撃、僧侶はマホウを優先的に回復する
僧侶は HP の減少に応じて(ベホマ)で回復、手が空いていれば(ピオリム)を 1 回使用し最終ターンでの魔法使いの先制による戦闘時間の短縮を狙い、それ以外は(ひのきのぼう)を使用

・バラモスブロス

初手は(フバーハ)、(ピオリム)、(スクルト)、(メラゾーマ)

魔法使い 2 人は(メラゾーマ)で攻撃する

僧侶は HP の減少に応じて(ベホマ)で回復

・バラモスゾンビ

初手は(マヌーサ)、(マヌーサ)、(スクルト)、(スクルト)

魔法使いは(スクルト)を 4 回かけ終わったあとは(メラゾーマ)で攻撃

僧侶は HP の減少に応じて(ベホマ)で回復

<ゾーマ戦>

初手は(フバーハ)、(ひかりのたま)、(メラゾーマ)、(スクルト)

僧侶は HP の減少に応じて(ベホマ)を使用、(いてつくはどう)のたびに(フバーハ)を使用

魔法使いは基本的に(メラゾーマ)で攻撃し、(いてつくはどう)のたびに 1 回(スクルト)を使用することで、死者の発生する可能性を低い状態を維持する

問題作成班のクリアタイムは 38 分 14 秒でした