

第四問 クリア条件：ゾーマの撃破

条件：戦闘中「じゅもん」以外の行動禁止

※補足：「ひかりのたま」「ひのきのぼう」の道具としての使用は許可し、「じゅもん」以外のコマンドを入力した場合でも、戦闘中にその行動が実行されない限り許可とする

・可能な行動の例

- (1) 「そうび」を選択し、「ぬののふく」などに装備を変更することは許可
- (2) 「ドラゴラム」による行動は許可
- (3) 「こうげき」を選択し、次のキャラのコマンド入力に移行した時点でキャンセルし、「じゅもん」→「メラ」は許可
- (4) 移動中の「いのりのゆびわ」などのアイテム使用は許可

・可能でない行動の例

- (1) 「にげる」の選択は不許可
- (2) 「ぼうぎょ」を選択→「〇〇は みをまもっている。」と表示させることは不許可
「こうげき」を選択→「〇〇の こうげき！」と表示させることは不許可
- (3) 「いのりのゆびわ」など、「ひかりのたま」「ひのきのぼう」以外のアイテムの戦闘中における使用は不許可
- (4) こんらん状態によりじゅもん以外の行動が出ることは不許可

※条件から外れた行動をしたことを監督者が確認した場合、その行動1回につき実際のクリアタイムから+10分したタイムをクリアタイムとし、実際のタイム+ペナルティが制限時間を超えた時点でリタイアとみなす

時間設定：調査時間 10分+制限時間 110分

進行状況：オルテガ死亡済み

スタート地点：アリアハン

回収状況：進行に必要なアイテム以外全て未回収

所持金：100000G

<所持アイテム>

いのりのゆびわ 99	おうのてがみ 1	かわきのつぼ 1	ラーのかがみ 1
ようせいのふえ 1	ひかりのたま 1	ふなのりのほね 1	とうぞくのかぎ 1
まほうのかぎ 1	さいごのかぎ 1	すごろくけん 10	ひのきのぼう 10
ひかりのドレス 3	きんのかんむり 1	せいなるまもり 1	

<仲間>

名前	職業	性別	性格	LV	早	体	賢	運	HP	MP
げーけん	勇者ロト	♀	ずのうめいせき	31	94	125	83	55	246	170
まほう	魔法使い	♂	ずのうめいせき	34	89	127	124	119	257	248
マホウ	魔法使い	♂	いのちしらず	34	99	122	113	135	249	226
マほう	魔法使い	♂	でんこうせっか	34	173	112	104	142	220	207
そうりょ	僧侶	♀	いっぴきおおかみ	30	91	136	92	66	270	174
ソウリョ	僧侶	♀	いのちしらず	30	123	129	88	93	256	161
そうりょ	僧侶	♀	でんこうせっか	30	142	121	83	92	243	157

それぞれのキャラは、現在の職業で習得できない呪文は覚えていない（「しのびあし」など）

残りはLV1のしょうにんで埋まっている キャラの削除、作成は自由

「ゾーマを やっつけた！」の表示の時点でクリア条件達成とする

観戦者向けリーフレット

<注意事項>

対戦という側面を重視するため、プレイヤーへのアドバイスは禁止とします。また、観戦者間の会話もプレイヤーに聞こえないように小声でお願いします。

観戦者向けリーフレットにはプレイヤー向けリーフレットよりも多くの情報が記載されているため、各問題が終了するまではプレイヤーに観戦者向けリーフレットを見せることを禁止します。

<見どころ>

(ゾーマ)までの道中を呪文のみでどう対処するか、(ゾーマ)に勝つための戦力をどのように用意するかの2つが大きな見どころとなっています。また、呪文以外の行動をしてしまったときのペナルティも10分と大きいため、コマンドの速さだけでなくコマンドの正確さも見どころです。

<準備段階>

パーティの選択がまず重要になってきます。対(ゾーマ)でのダメージと回復のバランスの観点から、魔法使いと僧侶をそれぞれ何人ずつパーティに入れるかの選択を迫られることになります。(ゾーマ)への先行率、HP、MPを考えた上でキャラを選択することになるでしょう。HPが足りないと判断した場合の選択肢として、戦士への転職もありえますが、MPが半分になってしまうというデメリットもあります。また、ここまでの問題とは異なり勇者の職業が(ゆうしゃロト)であるため、パーティから勇者を外すことができます。勇者は(ライデイン)(ベホイミ)を活かして魔法使いと僧侶の中間的な役割を持たせるか、少しレベルを上げて(ベホマ)を覚えさせて僧侶枠として採用するか、そもそもパーティから外してしまうかの3つの選択肢が考えられます。

装備についてはまず(ひかりのドレス)が目につきます。女キャラである勇者・僧侶の鎧はこれでほぼ確定となるでしょう。それ以外の防具は、豊富な資金を活かして各地の店を巡ることで十分な強さの防具を確保することができます。店で買う以外では、強力な(ほしふるうでわ)は回収したいところです。(イシス)の1つはほぼ間違いなく回収されると予想されます。(ひかりのドレス)が3つあることから(ジパング)のすごろく場が開いていることがわかれば、(ジパング)の井戸でもう1つを回収できます。これは(ゾーマ)への先制・道中の敵への先制に大きく貢献するので、ぜひ入手したいところです。

<稼ぎ>

対(ゾーマ)について考えると、現在の戦力では魔法使いの(メラミ)または(ベギラゴン)でHPを削り、僧侶の(ベホマ)で回復し、魔法使いの(スクルト)で補助することになりますが、実はこのままでは勝率はあまり高くありません。(ゾーマ)までの道中を倒すことで得られる経験値によりそれぞれレベルは1上がりますが、それにより有用な呪文は覚えないため、追加で呪文が必要だと考えた場合は習得まで経験値を稼ぐことになります。考えられる選択肢としては、少し稼いで僧侶の(フバーハ)、勇者の(ベホマ)が最初に挙げられます。これらがあると安定度が一段階上昇します。さらに稼ぐと魔法使いの(メラゾーマ)が入り、これによりターンあたりのダメージの増加が見込めるため、速度の上昇と安定への寄与が期待されます。さらに安定を求める場合の選択肢として僧侶の(ベホマラー)はありえますが、稼ぎに相応の時間がかかるため、かなり安定を重視した選択となると思われます。

<道中>

RTAで一般的に採用される戦略とは異なり(しのびあし)が基本的にはないため、城の外・城の中合わせてかなりの数のエンカウントをこなすことになります。当然敵の耐性を熟知した上での対処が必要になり、耐性を知らずに呪文を使用するとそれだけでタイムロスであることに加え、MPの消費が増えることは(いのりのゆびわ)の使用回数の増加にも繋がります。また、上で述べたような経験値の観点も重要で、例えば(ニフラム)(バシルーラ)

を使用した場合、敵を素早く処理できますが、経験値が入らないといったことになります。また危険なエンカウントへの対処ももちろん重要になってきます。

(ゾーマ)前の3連戦は、(キングヒドラ)は炎系呪文が有効でないこと、(バラモスゾンビ)は序盤に防御できないことを除けばほとんど問題ない戦闘になると思われます。(バラモスブロス)は相手が毎ターン複数回行動し続けると少し厳しくなりますが、そこまで脅威にはなりません。ほとんど茶番です。

<ゾーマ戦>

ここまで揃えた戦力によって戦略は多少変化しますが、基本的には僧侶が(ベホマ)で回復しつつ、魔法使いが攻撃呪文と(スクルト)を使用するといった形で戦うことになると思われま。RTAなどと異なり、(けんじやのいし)を使用すると大幅なタイムペナルティが科されるため(ベホマラー)まで稼いでいない場合単体を回復することしかできません。そのため(こごえるふぶき)が非常に脅威となり、逆に通常攻撃が嬉しい行動となることが考えられます。その点で(フバーハ)があると安定度が上がるでしょう。また死亡者が出てしまった場合、(ザオラル)しか蘇生する手段がないため、厳しい状況になります。魔法使いがどの程度(スクルト)による補助に回るかなどによっても展開は変化するため、このあたりはプレイヤーの腕の見せ所です。

攻撃手段に関しては、魔法使いの(メラミ)(ベギラゴン)(メラゾーマ)あたりがメインになると思われまが、手の空いた僧侶が(ベホマ)で攻撃できるのも忘れてはいけません。プレイヤーは(ゾーマ)の HP4700 を削り切れるでしょうか。1度負けると非常に大きなタイムロスとなりますので、手に汗握る最終戦闘です。

<ボスステータス>

ゾーマ	HP	4700	攻撃力	360	守備力	200	素早さ	80
行動パターン	完全2回行動 通常攻撃、こごえるふぶき、マヒヤド、いてつくはどうからランダム							
耐性	ルカニ必中、その他補助呪文無効 バギ系呪文強耐性、ヒヤド系呪文無効、その他攻撃呪文必中							

※上記は(ひかりのたま)使用後のステータス