

SFC 版 DQ3ReTA 大会 プレイ後レポート 腹黒パンダ

～大会前～

事前準備

- (1) 全アイテム回収，非売品の売却や使用の禁止，極力逃げない，稼ぎはしない，程度の軽い縛りで神龍撃破までを1周
- (2) RTA で取らないアイテムなどの使用法やマニアックな仕様の収集
- (3) カンダタ 1,2，やまたのおろち 1,2，ポストロール撃破のための下限戦力調査
- (4) Wii U での操作の練習
- (5) 時事ネタの調査

(1) はあまり馴染みのない場所に出るモンスターの能力や，ちいさなメダルの位置を確認するため。ただ DQ3 のちいさなメダルは有用なアイテムが少なく，持ち込み資料でカバーもできるので正確には把握しきっていません。

(2) は出題のネタとして押さえておくべき必須項目。使ったものについては後述，使っていないものについては次回のネタつぶしになってしまう可能性があるので書けませんが，解雇してアイテムを取り戻すネタ以外はだいたい知っていた程度には調べました。

(3) は下限戦力を把握してあれば当日はそれ $+\alpha$ の戦力を整えれば勝てるので必要だと判断して調べました。ただ直前で体調を崩して最後の休日の 11/23 を潰してしまったため，本当は調査したかったバラモスは時間が足りずに未調査。ゾーマと神龍は RTA の戦力がすでに安定勝利のための下限に近いので，調整された問題では役に立たなそうなので調べる気はありませんでした。

(4) はコントローラに慣れるためと，中断セーブでの巻き戻りを起こさないための操作練習です。

(5) は準備と言えるのかわかりませんが，「ベッキー」にあぶないみずぎを着せる問題や，「きむら」を抜いて「もり」を入れるとクリアが簡単になる問題ができないか考えてました(笑)

持ち込み資料

- (1) 調査時間中に絶対にやるべきことリスト
- (2) ボスの能力とこちらの守備力別スカラの使用回数表
- (3) 全アイテムの回収場所リスト
- (4) 呪文確定習得に必要な賢さリスト
- (5) SFC 版，wii 版の攻略本

一通りどこかでは使ったはず。特に (1) はリーフレットからは読み取れないネタを見落とすと致命的なので，何をすべきか覚えていてもまず確認してから調査を開始していた…のですが，そのせいでリーフレットの読み込みが浅くなっていた気がします。

～大会当日～

席決め

モニターの性能を知っている可能性のあるたらひろさんとえぐちさんは公平性を保つために後で席を選ぶことになっていたのですが、僕と Maru さんで席決め。一番の強敵はえぐちさんだと考えていたので、僕が後に選ぶ場合は Maru さんが中央 2 席のどちらかなら僕はその余った方を、Maru さんが端の 2 席のどちらかなら僕は隣り合わない方の中央 2 席のどちらかを選んで、えぐちさんの隣を引ける可能性を上げることに決めていました。結局僕がじゃんけんで勝ったのであまり意味はありませんでしたが、先に選ぶなら大型モニターが見やすいほうが少しは得だろうと考えて右から 2 番目を選択。

残った 3 人の選び方から結果的には予定通りえぐちさんの隣になれた…のですが、僕がえぐちさんから得る情報よりも、えぐちさんが僕から得る情報のほうが多かったような気がします。大会という環境での場数は向こうのほうが上なので、逆に情報を与えないように遠い席になるようにすべきだったか。

選んだモニターの性能は自宅のモニターよりも良かったかもしれないくらい快適で、遅延は気になりませんでした。

1 問目

(1) 調査時間

預金とメダルの枚数を確認すると隠し戦力は無さそうだったので、ルイーダの店の名簿で覚えている呪文を確認したらプレイは止めてパーティ構成を考えることに。

カンダタ関連は 5 月の公式大会の予選問題であり、また私が作問した前回大会では出題していないので、本命問題の 1 問と判断して入念に調べてありました。経験値以外だとカンダタ 2 に運ゲーで勝てるラインが回収装備次第ですが約 2000G とスカラ、最低限の安定を得るためには追加ではがねのむちが必要です。はがねのむちはカンダタ 2 戦ではそこまで有用ではないのですが、道中と前座の子分 4 戦でこれが無いと安定させるのがかなり厳しい。よって約 5000G と魔法使いがいればなんとかなるわけですが、準備されている戦力はこれよりも上なので、安定して早く勝てるメンバー構成を考えればよいと判断しました。

まずルカニとラリホーを使えて先行回復が期待できる僧侶♀と、スカラとギラを先行で使えるような素早い魔法使い♀はすぐに確定。最後の 1 人を武闘家と盗賊で迷いました。力の高い武闘家♂と、カンダタ子分 (早 37) に対しても先行回復が安定する武闘家♀盗賊♀の 3 択でしたが、ほしふるうでわ装備なら武闘家♂でも先行回復は安定しそうだったので、打点を期待して武闘家♂を採用することに。

最後にどこで誰の装備が手に入るのか考えて、大筋でどうするかが決まってから準備時間が終了です。

(2) 実際のプレイ

予定したパーティを編成したらまずは防具を買いにアッサラーム (くさりかたびら, せいどうのたて, けがわのフード) とレーベ (かめのこうら) へ。これで道中は逃げが安定するようになるので、次にはがねのむちを買いにポルトガへ…なぜかアッサラームからロマリア経由 (ルーラ登録) で歩いて行きました。ポルトガのアイテムは回収済みと書いてあるのになぜ歩いて行ったのでしょうか…? それでも事故は起こらなかったのではがねのむちを購入し、最後に武闘家の装備 (てつにつめ, ぶとうぎ) を買いにカザーブへ。カザーブへの移動はタイムロスですが、どのみち勇者のレベル上げをしてからバハラタに向かいたかったので、大したロスではありません。

これでバハラタへ向かう準備が整ったので後は進めるだけ。バハラタへの道中で回復をサボっていたら武闘家と魔法使いが死んでしまいましたが、経験値を入れたい勇者に多く経験値が入ったので良しとしましょう (ミスです)。バハラタで蘇生すると残金が 2000G 程度だったので魔法使いにまほうのたてを購入、本当はやくそうも出す手間を省くために買ったかったのですが、蘇生に使ってしまって足りませんでした。この時点でたらひろさんとえぐちさんはすでにピラミッドへ向かった後だったのでかなり差があり、Maru さんだけはバハラタフラグを僕より少しだけ早く立てている進行状態だったので Maru さんを抜けるかどうかとっていたのですが、ここで Maru さんもピラミッドへ向かったため、これで痛恨絡みで負けたりしない限り勝ちだろうと思いました。この後 1 回洞窟へ向かう途中で死者が出て引き返した気がしますが、カンダタ戦へ向けた戦力は予想通り十分だったので、自分にはラリホー、カンダタにはルカニを使いながらタコ殴りで 1 位抜け。

カンダタ戦の途中で隣のえぐちさんが抜き返そうと連打している音が響いていましたが、僕はすでにカンダタ横の子分を始末した後、えぐちさんはまだ自分が残っているところだったので安心して聞いていました。この問題は完全に準備ができていたのが勝因、そしてそれが次の問題の足を引っ張ることに…

(3) 反省点

かわのこしまきやけがわのフードを回収しない分予定より防具代がかさむので武器をさらに足すことは考えにくいのですが、予想していた下限戦力と実際の戦力の差分がはがねのむち代にちょうどよかったので、盗賊♀を足す選択肢はもう少し深く考えるべきでした。ポルトガまで歩いて行ったり回復をサボって死者が出るのは論外です…

2 問目

(1) 調査時間

簡単に取れるオーブはすでに持っているからパープルとシルバーの 2 択問題。事前準備の項で書いた通りやまたのおろちとボストロールの倒し方は予習済みで、やまたのおろちについては前回僕が作問した問題がすでにほぼ下限戦力だからそれを練習してあり、ボストロールは前回大会の

後日レポでらりさんが書かれていたアストロンとはんにゃのめんを使った戦い方を元に改良したスクルトを必要としない倒し方を準備していました。よってこれも予習済み問題だろうと、ポストロールとおろちの2択問題だろうと、そう考えてポストロールを倒すことに。せいぎのそろばんが手に入るのも確認したので商人はアタッカーに確定、ルカニが入ると加速するので僧侶も採用、残りを武闘家と魔法使いで迷いましたがせっかくスクルト無しで勝つ方法を準備してきたので、武闘家にして面白い方を見せようと考えてパーティを選定した…ことが致命的なミスでした…

(2) 実際のプレイ

予定したパーティを加えて、せいぎのそろばんを回収して、スクルトを使わないなら防具は必要ないので丸々残っている金で武器をどうするかと考えていたら他のプレイヤーが幽霊船に向かっているという解説が聞こえてきて…！？はい、ポストロールはもういませんでした！この時点でおろちの倒し方は全く考えていなかったの、急遽予定を変更して幽霊船ルートの後追いをすることに。

ガイアのけんを回収した時点でまだ金を使っていなかったので、余っている金でまほうのたてだけ3個買ってからネクロゴンドへ向かったのですが、当たり所が悪くてあっさり全滅。ここで王様の前に戻されたからセーブ&中断セーブをして巻き戻り防止をしてからカザーブで蘇生。ついでにいのちのきのみが袋の中にあったので適当に使って2度目の挑戦をしましたが、洞窟外の敵の攻撃の引き方が酷くて全滅しリセット。その後も何回かりセットを繰り返しているうちに、蘇生していのちのきのみを使ってからもう一度セーブするべきか、武闘家の足手まとい感が強いので入れ替えるべきか、せいぎのそろばんを売って防具を買い足すべきなのか迷ったのですが、どれも逃げ運ゲーの前にはそこまで有効ではなさそうだと感じたので、それよりも回転数を上げることで順位を上げようと全て諦めて何度か挑戦するも、あまりにも引きが悪すぎて全く抜けられず。えぐちさんに続いてたらひろさんもクリアした頃になってようやく洞窟にたどり着いたのでいはずまのけんとかやいばのよろいを無視して Maru さんとの差を詰めようとはしましたが、結局クリアは出来たものの4位で終了。

調査時間の使い方がおかしかったので4位なのは仕方ないとしても、この条件だとおそらく最も危険な強敵であるフロストギズモ4が2回も襲い掛かってきて逃がしてもくれなかったのは運のせいにしてもいいんじゃないですかねえ…

(3) 反省点

仮にポストロールがいて倒したとしてもネクロゴンドで苦勞することが見えてないのが大問題。またよく見るとやまたのおろちを倒すことが難しくないのは明らかな戦力(3年前に僕が作った問題の戦力よりもやや上)なので、少なくとも僕はおろちルートを選んで倒せなければならなかった問題でした。プレイの質だけ考えると次の3問目が一番ひどかったのですが、一番悔やま

れるのはこの問題です。1 問目があまりにも予想通りだったので、予想してきた型にはめようとし過ぎてしまいました…

3 問目

(1) 調査時間

クリア条件からバラモスを勇者 1 人の単騎撃破か 4 人での撃破後に購入するかの 2 択…なのですが、どちらも勝てる気がしない戦力なのでさてどうしたものかと。

まず RTA に準じて 4 人で倒す場合、勇者は力が 255 なのでバイキルトが無いのはカバーできても、自然回復持ちのバラモス戦ではサブアタッカーの攻撃力が重要なのでここに武器もバイキルトも無いのはかなり厳しく、勝てるとしても長期戦は確定的。しかし全体的に MP が低く回復役のベホイミも 1 人ではまともな勝率が得られなそう。

でははんにゃのめんさえ取れば単騎なら勝てるのかと言うと、これもかなり怪しい。いくら力が 255 とは言ってもいなくまのけんとうけつのでわが無いので、通常の単騎撃破に比べて攻撃力が高いとは必ずしも言い難い。さらに守備面ではドラゴンシールドもですがそれよりもやいばのよろいが無いことが痛く、反射ダメージが入れられない。こうなるとそもそも打点が足りているのかかなり怪しく、長期戦の末負けると単純な大幅ロスになるのでこれも選びにくい。

と言うわけで、勝ち筋が見えずにどうするのかが全く固まらないまま調査時間が終わりました。

(2) 実際のプレイ

とりあえず 4 人で戦うならこのメンバーだろうという仲間を入れたところでどうするか考えていたら周りがちいさなメダルを集め始めたので、差をつけられないように集めながら考えることに。しかし、まともな金策になるラインまで 24 枚も集める必要があり、そもそもその資金があっても勝てる確信は無かったので意味があるのか疑いながら集め始めました。どこが近いメダルなのか把握してなかったのでとりあえず前から順に集め始め、地底の湖のメダルの位置に迷ったので損切で諦めたり、人さらいのアジトでひとくいばこを開けたりしましたが、一応最初は順調に集めました。途中で隣の Maru さんがピラミッドで高エンカ状態にはまっていることを確認、自殺すればおうごんのつめが復活して高エンカ状態が解除されることは知っていましたが、自殺には時間がかかるのでピラミッドには行かないことに。ちなみにおうごんのつめを取ると外に出るまで 40-50 エンカすることも調査済みだったので、これが金策に使えるとは考えていません。

と、ここまでは少々のミスで済んでいましたが、ここからが致命的でした。まず、「すごろく場のメダルは回収済み」の意味を「すごろくで遊ぶと取れるメダルは回収済み」の意味と解釈していたため、すごろく場の足元にあるメダルを探しても見つからず、これを自分が位置を正しく把握していないためだと考えてしまったため大幅に時間をロスしました。解釈の違いに気づいたのはあやふやな記憶をたどって足元を探すのを諦めてレミラーマを使うべく仲間を入れ替えて探した後だったので、メダルを集めるつもりでパーティを組んでいなかったのが痛かった。さらに、

そんなことをしているうちに残っているメダルの位置がどこなのかよくわからなくなってしまう、ピラミッドなどを除いても10枚以上余裕があるはずなのに結局55枚程度のところでメダルを60枚まで集めるのは諦めることに。これには周りが先にバラモスに挑んで勝ててなかったのもあるのですが、諦めるなら諦めるで損切が遅すぎました。すぐろく場で迷った時間はほぼ50-55枚の間だったので、完全に時間の無駄にしかなくなってませんねこれ…

55枚で切り上げたとは言ってもとりあえずしのびのふくはもらっていたので、これをドラゴンシールドの資金に代え、はんにゃのめんを剥いで単騎撃破に賭けるべく方針転換。マーニャと2人に入れ替えてサマンオサでドラゴンシールドを買…おうとしたら資金が足りず。まあレベル上げが終わってから買えばいいだろうとサマンオサ周辺で戦ったら残り必要な経験値が6000強なのに対して600程度しか入らなかったの、ネクロゴンド周辺で稼ごうと移動したら、混乱しているマーニャに焼き殺されて全滅しました。なんでイオラとかヒヤダインとかまで覚えていてそればかり連発するんだ…この時点で資金が半分になってしまいドラゴンシールドが買えなくなってしまったので詰んだなと思ったのですが、まだ残り時間は余っていたし僕のプレイが大画面中継に当たっていたので一応続けることに。しかし、どこで稼ごうにも結局はマーニャが一番の敵なので、どこでも稼ぐ前に全滅するかマーニャが死んで意味が無いかでほとんど稼げず。途中で勇者を殺してマーニャ1人にすれば稼げることには気づきましたが、そんなことをしている時間はすでに無く、またそれで稼いだとしても混乱していてフィールドでは呪文やアイテムの使えないマーニャではその後の移動に時間がかかると考えてできませんでした。

そんなこんなで残りが10分、勝ち目は見えないのですが一応バラモスの顔くらいは拝んでおくと4人パーティに切り替えて挑むも、当然勝てるはずもなく負けて時間切れ。ただ幸いなことに、全員リタイヤだったので点差は開かず。

(3) 反省点

すぐろく場のメダルについての書き方がミスリードを引き起こしやすい形になっていたのはちょっと納得がいきませんが、そもそもメダル周りの準備が不足していたのでそこが致命的。自分のできないことを無理してやるのはさっさと諦めて、できることの中で勝負すべきでした。また4人で1人撃破に思い至っていれば他にも色々やりようがあったのに、1人撃破か4人撃破の2択に勝手に絞って考えていたところも頭が固くてダメですね。

4 問目

(1) 調査時間

まずは制限の内容を正しく把握すると、逃げるも防御もできないらしい。逃げられないということは道中の敵は全て処理する必要があるの、打点枠が多めにほしい、防御ができないということはバラモスゾンビやゾーマ戦ではスクルトで素早く固めたい、ひかりのドレスがあるので守備面は多少手抜いてもどうにかなりそう、ということで僧侶1魔法使い2まではすぐに決まりまし

た。ロトの称号がついていることには気づいていたのに勇者を外せることには気づいていなかったのですが、もし気づいていたとしても勇者を採用したはずです。勇者はドラゴンシールドを装備できるし、ライデインは大抵の敵に有効なので耐性が分からない敵に対する切り札になれるため、この時点で後述のドラゴラム狩りに気づかない限りは外しにくすぎます。

問題はどの僧侶と魔法使いを選ぶか。全体的に HP が高いと素早さが遅い調整だったので、僧侶はほしふるうでわ込みで素早さが 255 になる中間型を、魔法使いは安定のための HP 型と先行撃破用の素早さ型を選ぶことに。武器も道具も戦闘中に使えないなら必要ないので、盾（ドラゴンシールド、まほうのたて）と兜（ミスリルヘルム）だけ買った後は進むだけだろうと戦術がまとまったところで調査時間は終わり。

(2) 実際のプレイ

まずはほしふるうでわをイシスで回収して、バハラタでまほうのたて 3 を、ラダドームでドラゴンシールドとミスリルヘルム 4 を購入。ひかりのドレスは魔法職 3 人に装備させるつもりだったので勇者にはひかりのよろいを取りに行こう…と思ってひかりのドレスを出してみたら魔法使いは男でした！勇者は女だったのでひかりのよろいは必要なくなったのですが魔法使いの鎧が無くなってしまったので、慌ててマイラでみずのはごろもを買うことに。すでにミスリルヘルムを買った後だったので残金があまり無かったのですが、幸いにも余ることになったひかりのドレスがそれなりの値段で売れたのでなんとかみずのはごろも 2 が買えて一安心。内心ではかなり焦っていました。

リムダールからゾーマ城へ向かうと早速はぐれメタルが出現、ドラゴラムのことがなぜか抜けていて、殴れずやいばのよろいも無くお供がいなかったのでメダパニも使えないと撃破法が無いと思って逃げるの待ちをしてしまう凡ミスをしてしまうことに。ただそのおかげで使い道の意味を把握していなかったひのきのぼうの有用性に気づいたので収穫はあり。余計な呪文を使うと MP が減ることもですがエフェクトロスが大きいので、早い段階で気付けたのは大きい…のですが、気づくのが早すぎました。早速ひのきのぼうを連打で使える位置に全員に出して進行していたらトロールボンバーが出現、バシルーラ対策にマホトーンを 2 人で使ったのですが、それを回避した 1 匹が使ったバシルーラは魔法使いを飛ばしていきました…対処したのにこうなるのは運が悪い。魔法使いを再加入させて再びゾーマ城へ向かうと、魔法使いの呪文を必要としない敵が出たので予定通りひのきのぼうで MP と時間を節約…したはずが、片方の魔法使いがみずのはごろもを使ってしまいペナルティが発生。プレイ中は持っていなかったのが最後尾の魔法使いだったので、出し忘れたかか出したつもりが Y ボタンで閉じるのが早くてもたせ損なっていたのかと思っていたのですが、これはバシルーラで飛んだため、ひのきのぼうに気づくのが早すぎました。後でレベル上げをしたのでバシルーラで飛んだこと自体は結果的にほとんどロスになっていないのですが、思わぬトラップで 10 分のペナルティを受けることに。

起こったことはしょうがないので、気を取り直して再進行。道中の雑魚処理は最初はベギラゴン

やマヒャドを使っていたのですが、誰に何が効くのか把握していない上にどちらもグループ攻撃なのでどうも効率が悪い。制限の都合上操作ミスをするとうまいため、これは下手に最適な呪文で対応しようとしてできないことをするよりも、前回の反省を活かしてドラゴラムの炎でまとめて焼き殺すほうが色々楽だと判断して、以降の雑魚戦は基本的に魔法使いのドラゴラム2をラリホー、ピオリム、ニフラムでサポートして進むことに。これが上手くはまりました。大半の戦闘では呪文よりも早く倒せる上に、雑魚処理に頭を使う必要が無くなったので他のことを考える余裕が生まれたため、道中で上がったレベルからメラゾーマへの思考がスムーズにつながりました。

これで雑魚処理はルーチンワークになったので後はゾーマ戦に向けて何を準備すればよいか決めるだけです。上記の通り道中でレベルが上がったので、もう1つレベルを上げてメラゾーマを取りに行くべきなのかそうでないのかを考慮し、とりあえず前座3連戦では必要なさそうだったのでそれが終わるまで判断を保留、3連戦で得られた経験値で覚えることを期待して先に進むことに。何故かせかいじゅのはだけでいいのにけんじゅのいしといのりのゆびわまで回収しつつも、最深部へ着いたのは確か1番だったはず。

前座3連戦はバラモスブロス戦で誰かが残りHP1で耐えるファインプレーがあったくらいで、他は何事もなく終了。バラモスゾンビ戦ではスクルトで固め終わったら1人はドラゴラムを使ってスカラを足してもよかったかもしれない程度ですが、リスクを負いに行く展開では無かったのでこれでいいでしょう。バラモスゾンビ戦の途中で両隣のえぐちさんとMaruさんが防御を使ってペナルティを受けていたため、全滅しなければ稼ぎに回っても1位は確定的な展開に。そこでまずゾーマに勝つためにゾーマのHPとこちらのMPを比較するとベギラゴンでは削りきる前にMPが尽きそうで、メラゾーマの確定習得賢さのラインは上回っているため稼ぎさえすれば確実にメラゾーマが手に入る、ということで1フロア戻ってレベル上げに。ペナルティの回数から考えて合計タイムでえぐちさんを上回るように時間を使う意図もあったのですが、これは余計な意図でした。1位3位でも合計タイムで勝敗が決まると勘違いしていたのですが、実際には2位4位以外で合計タイム勝負になることは無かったので、まず起こりえないことを考えていたようです。それでも稼ぎの途中で事故が起こることは無く、メラゾーマまでの稼ぎの途中で意識していなかった勇者のベホマ、僧侶のフバーハまで覚えたので、これでゾーマに負けることはほぼありません。

稼ぎ終わったのでゾーマ戦へ。稼ぎで得た戦力があれば苦戦する相手ではないので、波動後にはスクルトをもう少し多めに使って安全勝ちを狙ってもよかった気がするくらいで、他には特に目立ったミスは無くフバーハとメラゾーマ2を使った安定撃破、この時点で暫定1位です。その後えぐちさんMaruさんはゾーマに負けてペナルティ込みでリタイアが決定し、残るはこの時点ではノーミスだったたらひろさんのみ。パーティ構成上勝つのは難しそうだとは思いつつも自分の1位が確定するまでたらひろさんのプレイを見ていましたが、予想通り僕の1位確定後に全滅して、総合での優勝が決まりました。

(3) 反省点

ドラゴラムに対する後行ピオリムをもっと使うべきだった、メラゾーマはバラモスゾンビを倒す前に入れに行くほうが良かったかもなど、細部ではいくつか直すべきところはありましたが、細かいことを考えずに勝ちにこだわってプレイしていたので、当日の状況を踏まえればこれで問題なかったでしょう…ひのきのぼう以外は。

総括

2,3問目のプレイの質、特に2問目はおろちルートを選んで勝つべき問題だったのに、不注意で酷いプレイにしてしまったことには悔いが残ります。しかし、1位を取れた1,4問目ではそれなりのプレイが出来ましたし、1番の目的はまず結果を出すことだったので、総合で1位を取れたことには満足しています。

問題を作ってこのような場を準備していただいた東大ゲー研の関係者様、観戦に来ていただいた皆様、対戦相手のたらひろさん、えぐちさん、Maruさん、楽しい大会をありがとうございました。