

DQ3RTA 大会 観戦ガイド

文責: イリアス

1. はじめに

この度は DQ3RTA 大会にお越しいただきありがとうございます。
この記事には、DQ3RTA 大会をより楽しんでいただくために注目すべきポイントが掲載されています。
よろしければご一読ください。

2. ボス戦解説

DQ3 には多くのボスが存在します。彼らを倒さないと先へ進むことは出来ません。
この項では彼らについてのデータ、および RTA プレイヤーがどのように彼らと戦うか、
について解説します。

・カンダタ(1回目)

HP:300

行動: 攻撃、稀に防御や痛恨の一撃

危険度: ★☆☆☆☆☆☆☆☆

最初のボスです。お供にカンダタ子分(弱)を3匹連れています。
運が悪かったりプレイヤーの腕が悪かったりすると死者が出ることはありますが、負けることは無いでしょう。

・カンダタ(2回目)

HP:700

危険度: ★★☆☆☆☆☆☆☆☆

行動: 打撃、稀に痛恨の一撃

お供にカンダタ子分(強)を2匹連れています。
1回目に比べて痛恨の一撃の来る確率が上昇しているためやや怖いボスです。特に、魔法使いのスカラ・スクルトが一回も入っていない状態で魔法使いが殺されると少々苦しい戦いとなります。
基本的には負けることはありませんが、少々怖いボスではあります。

・ボストロール

HP:1500

行動:打撃→ルカナン→打撃 or 痛恨の一撃→打撃→打撃→打撃 or 痛恨の一撃→ルカナン→攻撃打撃の完全ローテーション、2回行動

マホトーンが75%の確率で有効、ルカニが25%の確率で有効

危険度:★★★★★☆☆☆☆

ルカナンが厳しいのでマホトーンで封じ、スクルトで固めるのがスタンダードな戦い方です。マホトーン時はルカナンを飛ばしたローテーションとなります。

痛恨の一撃が強力で、まともに食らった場合ほぼ即死します。それを防ぐため、バイキルトを敢えてボストロールにかける(バイキルト時は会心の一撃が出ないため)という工夫が有名ですが、敵の打撃によるダメージが倍になってしまうことに注意する必要があります。

また上記以外にも、アストロンで痛恨の一撃のターンを全て回避しつつ戦う戦術も存在します。

・やまたのおろち

HP:1800(1回目)

2000(2回目)

行動:打撃62.5%、火炎の息37.5%、の確率でランダム行動、1~2回行動(1回目)

打撃62.5%、火炎の息25%、火の息12.5%、の確率でランダム行動、2回行動(2回目)

ルカニ、マヌーサが75%の確率で有効、1回目のみラリホーが25%の確率で有効。

危険度:★★☆☆☆☆☆☆☆☆

基本的には弱いボスですが、火炎の息を連打されるとやや苦しくなります。

また、運悪く味方にベホイミを使えるキャラがいけない場合もかなり苦しくなります。

・バラモス

HP:2500、但し1ターンに90~110の自然回復あり

行動: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→バシルーラの完全ローテーション、1~2回行動

ルカニとマヌーサが75%の確率で有効、ラリホーとマホトーンが25%の確率で有効

危険度:★★★★★★★★☆☆

イオナズンや激しい炎といった、この段階では強烈な全体攻撃を保有しています。またHPが1ターンにつき100も回復します(但し、最大HPを超えて回復はしません)。一見勝てないように見えますが、最善を尽くすことで勝率7~8割程度を確保することが出来ます。

まずローテーションを見ると、メラゾーマの近辺の行動がぬるいことが分かります。よって1ターン目はアストロンを使用します。アストロンにより敵のローテーションを3～6飛ばすことが出来るため、開幕の厳しい攻撃を凌ぐことが出来ます。

ぬるいターンになったらハリホー、マホトーン、マヌーサ、ルカニを駆使してバラモスを弱体化させます。補助呪文が入る前に中途半端に打撃を行っても、毎ターン100回復されてしまうため意味はありません。

準備が整ったら味方全員にバイキルトをかけ、バラモスが寝ている隙に総攻撃をかけ、自然回復を上回る圧倒的火力で押し切ります。

補助呪文の命中率が高いかどうかで勝敗を分けます。観戦される際はハリホーとマホトーンの効き具合に注目していただければと思います。

プレイヤーがバラモスに打撃を行い始めたら、ほぼ勝利確定と考えて良いでしょう。

なお、マホトーンが入った後のバラモスのローテーションは、打撃→激しい炎→打撃→バシルーラ(無効)となり、弱体化します。

•キングヒドラ

HP:1600

行動:打撃62.5%、火炎の息37.5%の確率でランダム行動、2回行動

ルカニが75%の確率で有効、ハリホーが25%の確率で有効

危険度:★★☆☆☆☆☆☆☆☆

見た目はやまたのおろちと大差ないように見えますが、打撃のダメージが跳ね上がっており、スクルト無しだと打撃2発で即死する可能性があります。

基本的には弱いので、負けることは無いでしょう。

•バラモスブロス

HP:1100

行動:イオナズン50%、打撃25%、激しい炎25%の確率でランダム行動、1～3回行動

ルカニ、マヌーサが75%の確率で有効、マホトーンが25%の確率で有効

危険度:★★★★★★★☆☆☆

75%の確率で全体攻撃を仕掛けてくる上に最大3回行動という恐ろしいボスです。

戦士の賢者の石が常に後攻してくれれば大体安定しますが、運悪く賢者の石が先制してしまい、その直後に複数回行動を食らうと成すすべなく負ける可能性もあります。

長期戦を挑むのは危険なので、ルカニ&バイキルト打撃で速攻できるかどうかが見所です。

・バラモスゾンビ

HP:3000、但し1ターンに44~56の自然回復あり

行動:打撃のみ、1~2回行動

マヌーサが25%の確率で有効

危険度:★★★★★★☆☆☆☆

打撃のダメージ量が異常で、スクルトが2回かかった状態でも運が悪いと打撃2発で死んでしまいます。

スクルトが4回かかればほぼ死ぬことは無いため、1ターン目を死者無しで突破できるかどうか明暗を分けます。

負けることはほぼありませんが、世界樹の葉を1枚使わせられ、ゾーマ戦の勝率に響くケースがしばしば発生します。

・ゾーマ

HP:4700(光の玉使用后)

行動:打撃37.5%、凍える吹雪25%、凍てつく波動25%、マヒャド12.5%、の確率でランダム行動、2回行動

ルカニが100%の確率で有効

危険度:★★★★★★★★★★

ラスボスに相応しい超強敵です。

打撃一発で食らうダメージが150程度、凍える吹雪で全員が食らうダメージが100弱、と常軌を逸した火力を誇り、HPの低いキャラに2連続で打撃が来たら問答無用で即死、HPの高いキャラに打撃2発が来た場合も乱数次第で死亡します。また、打撃+吹雪も相当に脅威で、HPの低いキャラなら乱数次第で死亡します。凍てつく波動があるためスクルトで固めてもすぐに解除されてしまいます。

保険として世界樹の葉を2枚まで持ち込むことができますが、1ターンにつき数%の確率で死者が出るため、基本的に長期戦は不可能、よって「味方が全滅するのが早いのか、ゾーマを倒すのが早いのか」という熱い戦いになります。

早期に勝利or敗北が決定することが多いバラモス戦と違い、最後の瞬間まで何が起るかわかりません。

3. 対戦RTAとしての観戦ポイント

ひとりで行うRTAと対戦RTAは、似ているようで全くの別物です。

ここでは対戦RTAの醍醐味について解説します。

例として、ゾーマ戦を挙げます。

ゾーマ戦は長期戦になると危険なので、基本的にはルカニ&バイキルト打撃で速攻を狙います。タイムアタック的にも速く倒せた方が当然好ましいです。この場合、撃破にかかる時間は平均6分弱といったところでしょう。

しかし、タイム重視ではなく、「ゾーマに勝つこと」のみを追求するならば、凍てつく波動の度にスクルトを使用することで、ゾーマの打撃によるダメージを削る、という安全な戦術も存在します。前述の「ゾーマ」の項を見ていただくと分かりますが、ゾーマの攻撃による死因の多くに打撃が絡んでいるため、スクルトをかけることは1ターンごとの死者発生率に大きな影響を与えます。やや時間はかかりますが、ゾーマ戦の勝率は上昇します。この場合、撃破にかかる時間を平均10分弱とします。

<ケース1>

さて、プレイヤーAとプレイヤーBが対戦を行い、ゾーマ戦開始の時点でAが2分程度リードしていると仮定します。

まずAの視点で考えます。Aが安定重視の戦術で戦い、Bが攻め重視の戦術で戦った場合、ゾーマ戦の最中にBがAを抜いてしまう可能性があります。よって、Aはゾーマ戦の勝率を落として攻め重視の戦術を採用せざるを得ません。

次にBの視点で考えます。Bがもし安全な戦略を採用した場合、それを見たAは安心して安全な戦略へ移行してしまい、Aのゾーマ戦の勝率が上昇し、Bにとって不利になる可能性があります。よってBはゾーマ戦で攻め重視の戦術を採用することで、Aにプレッシャーをかけることが必要となります。

もしAが不運にも全滅した場合は、Bは即座に安全な戦略へ移行します。

<ケース2>

ここでは、ゾーマ戦開始の時点でAが7分程度リードしていると仮定します。

まずAの視点で考えます。Aとしては「ゾーマに勝ち」さえすれば、対戦に関しては勝ちとなります。よって、Aは安全な戦術を採用することが可能となり、ケース1の時に比べてゾーマ戦の勝率が上昇します。

次にBの視点で考えます。Bは攻め重視の戦略で戦ったとしても、7分の差を覆すことは出来ません。したがって、Bが勝つためには「Aの全滅」が必要条件となります。よって、Bは負けている立場ではありますが「敢えて」タイムを落としてでも安全な戦略を採用し、「Aは全滅したがBも全滅してしまった」という残念な結果になる確率を減らすのが最善の行動となります。

2つのケースの両方ともリードしているAが有利ですが、その度合いは異なり、ケース1の方がBの勝てる可能性は高いものとなります。2ケースの分岐条件は僅かに数分です。

よって、DQ3 対戦 RTA の終盤戦は、この僅か数分の獲り合いになる、と言えます。
このように、他者とのタイム差に応じて、プレイヤーが採用すべき戦略は大幅に左右されます。

プレイヤーの状況判断こそが対戦 RTA の醍醐味であり、奥深い点でもあります。
本番はプレイ内容だけではなく、プレイヤーの思考まで追っていただけるとより楽しめると思います。

4. プレイヤー紹介

るんた (外部参加枠)

こんにちは、るんたです

ロトシリーズを中心にドラクエのRTAをやっています

3はFC時代からよくやっています

RTA 経験は、通しプレイで 100 回くらいですかね

対戦型 RTA は今回で 2 回目です

このあたりの経験値は低めですが優勝目指して頑張ります

えぐち

東京大学ゲーム研究会会員。

SFCDQ3RTA は 2007 年に始めており、アイテム増殖ありのルールで当時の最速記録を奪取したり大会を連覇したりしている。それ以降はほとんど起動すらしてない。

2007 年当時は勇者、盗賊、盗賊→賢者、魔法使い→戦士の面子で戦略を組んでいたが、今回は世間の流れに迎合して勇者、戦士、盗賊→賢者、魔法使い→戦士でプレイする予定。オリジナリティねえな。

戦略変更+長いブランクにもかかわらず平日は練習する余裕が無さそうなので、休日に 1 週間分(7 周)プレイすればいいんじゃないかね?と考えている模様。超うける!

イリアス

東京大学ゲーム研究会会員。

SFCDQ3RTA は高校3年生のときに開始し、当時の最速記録(今となっては遅い)を達成するなどしていました。

DQ3 は運要素が絡む場面が多く、バラモスやゾーマなどどうしても負ける時は負けるので、練習するよりも神社にでも祈願しに行った方がいいんじゃないかと思ったり思わなかったり。

よろしくお願ひします。