

PlayStation版 DRAGON QUEST IV リカバリータイムアタック大会

※忙しい方は次のページの「ごあいさつ」から読み始めても、特に問題ありません。

あいつの家。

「ずっとふたりでカタンやってるのもちょっと飽きたね」

「…そうだね。次何する？」

答えはなく、ふたりは沈黙した。お互い少し疲れたということで意見が一致したようだった。手持ち無沙汰になって、僕がなんとはなしに視線を逸らすと、本棚が目にとまった。理工系の、ハードカバーの専門書がいくつか。漫画や小説もあるにはあるが、数は多くない。そのほか、僕目から見て特に変わった本はなかった。音楽の趣味は…僕にはよくわからなかった。

ゲームもあった。これもあまり数は多くない。名前は知っているけど、ちょっとライトユーザー向けで僕には物足りないかな、と思ってやらなかったゲームが大半だった。でもその中にドラゴンクエスト IV があるのを見つけた。ドラクエ IV なら、だいぶやった。

「ドラクエ IV やったことあるんだ」

「話は好きなんだけど、RPG ってあまり得意じゃなくて」

僕は少し得意になって、

「セーブデータまだ残ってる？」

「え？ 多分残ってるんじゃないかな。見てみようか」

そう言うにあいつはメモリーカードを差してドラクエ IV を起動した。ソニーのブランドロゴやドラクエ IV のタイトル画面でちょっと待たされる。この間がなぜか落ち着かない。

やっとデータのロード画面になり、データを確認してみると、確かに冒険の書は残っていた。僕はコントローラーを借りて、おもむろに残っていた冒険の書のなかで一番進んでいるのを選び、ロードしてみた。

「あー…、もうちょっとやればクリアってとこ

ろね」

「そうなんだ。ちょっとずつ進めてただけで、この先のボスに勝てなくて諦めモード入っちゃって」

見ると勇者以外みんな死んでいる。しかもお金がまったくない。めぼしい装備も大半は売り払われた後らしい…。何度負けたんだろう。それもそのはず、この段階にしてはかなりレベルが低いのだ。得意じゃないって言ったけどこのレベルでよくここまで来たなあと感心する。次のボスは壁だから、ここで詰まっちゃうのもわかる。

僕にはちょっとした企みがあった。

「ねえ、これクリアしちゃっていい？」

あいつは一瞬あっけにとられたような顔をしたがすぐに微笑んで、

「…うん。いつかクリアしようと思ってたけど、せっかくだからそういうのもいいね。見てるよ。でもこんな状態からクリアできるの？」

「大丈夫だ、問題な…ううん、大丈夫だと思うよ」

そう言って僕は 10 分ほどそのロードしたデータでいろいろ状況を調べ、戦略を考えた。そして一旦リセットし、データを再ロード。集中してプレイし、1 時間強で無事デスピサロ撃破までこぎ着けた。一手間違っていると負けていたかもしれない、緊張感のある戦いに勝利した安堵で一息つく。落ち着いて、そしてふと見たあいつの横顔。楽しげで、無邪気な目に驚きと興奮をたたえているように、僕には見えた。

季節は晩秋、窓の外は美しいオレンジ色。暖房がよく効いた部屋の中は、ちょっと暑い。

——ソレナン・テ・エローゲ
『サムシング・ピギンズ・ウィズ・
リカバリータイムアタック』

ちなみにこのあと「あいつ」が宇宙空間に放り出されてしまい、あわてて「僕」は宇宙船の外に出て「あいつ」を制限時間内にうまくキャッチするというリアルリカバリータイムアタックをすることになります。成功するとふたりの絆が深まるそうです。なんとという超展開。でもどっかで聞いたことあるような…。

ごあいさつ

冗談はさておきこんにちは。いきなり三文小説の抜粋なんて載せてすみません。この度は駒場祭の東京大学ゲーム研究会の出展に足を運んでくださったことに感謝申し上げます。11月21日のメインの企画は、このPS版ドラゴンクエストIVのリカバリータイムアタック大会です。この記事ではこの企画について簡単に説明したいと思います。

リカバリータイムアタックとは

リカバリータイムアタックは、あらかじめ用意されたセーブデータをロードして、指定されたクリア条件を満たすまでの早さを争う競技です。過去東京大学ゲーム研究会主催で3回リカバリータイムアタック大会を行い、今年が4回目になります。毎回1つのゲームを題材に行いますが、今年PlayStation版ドラゴンクエストIVがテーマです。この競技に、今年は真珠・えぐち・イリアス（敬称略）の3人がプレイヤーとして挑戦し、タイムを競います。

「あらかじめ用意されたセーブデータ」とは、例えば「勇者以外がみんな全滅しているのにお金がゼロで蘇生資金がなく、装備もあらかた売り払っており、しかもみんなレベルあまり高くない」といった、一見この先進めなさそうにも見える厳しい状況に置かれたデータであることが多いです。（今回の企画で実施されるものがそっくりこの通りになるわけではありません。）それを用いて「指定されたクリア条件」、例えば「デスピサロ撃破」を達成しなくてはなりません。この用意されたセーブデータとクリア条件をまとめて「問題」と呼んでいます。プレイヤーは自分の持っているゲームの知識と経験を動員して頭をひねり、他のプレイヤーよりも早く問題を攻略しなくては

いけません。ここで重要なのが、プレイヤーは問題の内容は事前には一切知らされないという点です。プレイヤーは問題を見てすぐに戦略を考えてそれを実践することを求められます。このようにアドリブ性が高い競技なので、本当の「タイムアタックの実力」が反映されやすいと言えます。

このような競技ですので、観客の方々にとってはただプレイヤーがやることをゲーム画面だけで見ても理解しづらいと思われれます。十分に理解しながら観戦して楽しんでいただくため、問題の見所を詳しく解説する資料を毎回の問題が始まる直前に観客の方にお配りしています。また、プレイ中にも現在の問題の資料は受付で配布します。ぜひこの資料と一緒にプレイヤーのプレイをご覧になってください。ただし、プレイヤーにとってヒントになってしまわないよう、資料に書かれた内容をプレイヤーに聞こえるようにしゃべるなどの行為はご遠慮ください。

リカバリータイムアタックのルール

1. 問題は全部で5問、それぞれの問題についてクリアタイムを競います。各問題には制限時間が設けられています。これを超過した場合、その問題に限ってはリタイア扱いとなります。
2. 各問題につき、1位3点、2位2点、3位1点を得ることが出来ます。リタイアした問題については得点を得ることが出来ません。全ての問題が終了した時点で最も多くの得点を獲得しているプレイヤーが優勝となります。同点の場合はリタイアした問題の数が少なかったプレイヤーを、次に1位をとった回数の多いプレイヤーを優先します。それでも決まらない場合は同順とします。
3. 各問題につき、クリア条件が発表されてから数分間、問題の内容とセーブデータの状況を把握するための時間が設けられています。これを「調査時間」と呼びます。この時間はクリアタイムに含まれません。調査時間の長さは問題の難易度により変動します。
4. プレイヤーには各問題の調査時間が始まる直前に問題データの一部の情報をまとめた紙面を配布します。（この紙面の内容は、観客の

方々にお配りする資料の1ページ目の内容と共通です。)紙面には、問題のクリア条件、調査時間と制限時間、各キャラのレベル、覚えている呪文、所持品、袋の中身、所持金、ゴールド銀行預かり金額、カジノコイン枚数、拾得可能アイテム回収状況、移民の町の現在の人数構成が記載されます(移民のタイプごとの人数、および合計人数のみ。名前や出身などは記載しない。また移民の町がどの段階にあるかも記載しない)。これを適宜参照しながらプレイを行ってよいものとします。

5. 調査時間終了後、プレイヤーは任意のタイミングで一度リセットボタンを押して本番を開始します。本番中のセーブ・ロードは自由ですが、調査時間に作成したセーブデータのロードは認めません。タイムは「調査時間終了時」から計測します。

6. 裏技については、

- 〈バロンのリリミット〉デスキャッスルを一度突破してから再び入りリリミットを唱えると、バロンの角笛を持っていなくてもデスピサロ戦で馬車を使用できる
- 〈馬車殴り〉味方のコマンドを一度入力してから×ボタンで戻りその味方を馬車に入れておくと、そのターン中に敵の攻撃で外の味方が全滅したとき、馬車内にいた味方のうち敵よりも行動順が遅い者は、そのターン中に行動できる。これを利用して、1ターンに5人以上を行動させることができる

以上の2つのみ使用を認めます。これら以外の技を本番中に使用した場合、使用前のデータをロードして再開しない限りその問題のクリアを認めません。

7. プレイヤーの攻略本、手書きメモなどの持ち込みは自由です。また、連射パッドや電卓など、ゲームそのものに影響を与えないものの使用も自由です。

8. プレイ中、他プレイヤーのプレイを見ても構いません。(なお調査時間中はプレイヤー間に仕切りを設けてあるため、この時間は他プレイヤーのプレイを見ることはできません。)また、駆け引きなどを目的とした発言も自由

です。ただし

- 他人にアドバイスを求める行為
- ゲームと関係ない発言
- 必要以上に大声の発言

については禁止とさせていただきます。

プレイヤー紹介

真珠 極限攻略研究会に所属し、過去にドラゴンクエストシリーズを中心とした、数々のやり込み作品を発表している。東京大学ゲーム研究会会員ではなく、ゲストプレイヤーとしての参加となる。PSDQIV 累計プレイ時間は300時間程度、PSDQIVにおけるやり込みとして「呪文特技禁止クリア」がある。タイムアタック系のやり込みではサガフロンティアの全シナリオ RTA で9時間54分18秒の記録がある。リカバリータイムアタック大会へのプレイヤーとしての参加は、今回がはじめて。

えぐち 東京大学ゲーム研究会所属。過去の東京大学ゲーム研究会における企画の多くに参加し、数々の作品のタイムアタック経験がある。代表的なものとして SFCDQIIIRTA の2時間55分56秒、FFXIIRTA の6時間46分36秒等がある。PSDQIV の経験は3名の中で最も少ないが、先日 RTA で5時間26分25秒の記録を出した。リカバリータイムアタック大会へのプレイヤーとしての参加は3回目、過去2回でも優勝している。

イリアス 東京大学ゲーム研究会所属。過去の東京大学ゲーム研究会における企画の多くに参加し、数々の作品のタイムアタック経験がある。PSDQIV の RTA 経験があり、5時間11分22秒の記録を持っている。2008年のPS2DQV リカバリータイムアタック大会にはプレイヤーとして参加。リカバリータイムアタック大会へのプレイヤーとしての参加は今回が2回目になる。

文責：0-shi / @witchmakers

※冒頭のショートショートは架空の作品です。