

華麗なる泥棒術

11M fumakura

1. 概要

風来のシレン(*1)というゲームをご存知だろうか。風来のシレンとは、チュンソフトが開発・発売しているローグライク(*2)ゲームで、1995年にシリーズ第一作がスーパーファミコンで発売されてから現在に至るまで、多くの人間を楽しませ続けている。

今回は本シリーズで、「ダンジョンにランダムで出現する店から、お金をかけずに商品を奪い、次の階まで逃げ切る」というローグライクの華、「泥棒」の方法を考察した。

本シリーズをプレイしたことのある初級者～中級者向けの記事となっているが、可能な限り用語の解説はしていく。なお、今回検証に用いたのは、最新タイトルである「風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス」である。

2. 仕様

泥棒をする際、最初に考えなくてはならないのが仕様である。仕様を知っていれば対処の仕方にも幅が利くが、知らなかった場合・勘違いしていた場合は一転、高い確率で死に至る。

2.1 泥棒

①いかなる理由でも(*3)「商品を購入しないまま店を1歩出た場合」

「紹介状を持たないまま高級店に侵入した場合」に泥棒扱いされる。

②店主を倒した状態で店を出ても泥棒扱いされる。

③泥棒後は現在フロアにいる全ての敵が店主に変化し、その後出現上限である19匹になるまで店主が一気に湧く。

以降は店主を倒しても5ターン後に新たに湧く。

2.2 店主

①店主のステータスは高く、序盤では1発殴られたら確実に死ぬ。

②黄色い店主は倍速1回攻撃である。

③ステータス異常は無効化されない。一部の即死攻撃は無効化する。

④聖域の巻物(*4)は効かないが、ギタン投げ(*5)は効く。

2.3 他

①罨は、移動して踏んだ場合作動しないことがある。足元で作動させれば確実に作動する。

②水路に吹き飛ばされると同じフロアのどこかにワープする。

などなど。他にも、アイテムの仕様やその階に出現する敵など、知識は多いに越したことはない。

(*1)何故シリーズの原点である「トルネコの大冒険」でも最近人気の「ポケモン不思議のダンジョン」でもはたまた「ディアボロの大冒険」でもなく、風来のシレンなのかといえば、単純に筆者が一番好きだからである。

(*2)ターン制ARPG、と云えば分かりやすいだろうか。レベルが引き継がれなかったり、マップが毎回違うことが大きな特徴。名前は1980年に公表されたRogueに由来する。

(*3)敵のせいでも。

(*4)足元に置くと、すべての物理攻撃を無効化する巻物。遠距離攻撃は防げなかったり、ボス級には無効化されたりと、頼もしいのか頼もしくないのか分からないアイテム。

(*5)ギタンとはお金のこと。ギタンを敵に投げて当てた場合、その1/10のダメージを与えることができる。

(*6)割ると、足元に容量分の落とし穴の罨を作る。

(*7)シレン5に登場。アイテムを入れると山彦状態になる。山彦状態とは、魔法が反転される状態である。リフレク。

3. 基本テクニック

3.1 底抜けの壺

底抜けの壺(*6)を投げて落とし、落とし穴から落ちる。恐らく一番安全かつメジャーな泥棒方法である。安全すぎて逆に面白くない。底抜けの壺を見つけたらできる限り取っておきたい。ただし、登ってゆくタイプのダンジョンでは使用できない。

3.2 山彦香の壺+一時しのぎの杖

山彦香の壺(*7)を焚き、店主に向かって一時しのぎの杖(*8)を振ることで、階段の上に移動することが可能である。ただし、この場合はかなしばり状態を解除する手段が必要。一発攻撃に耐えられるようにしておくか、空腹状態(*9)で行うとよい。

4. 少し危険 or 高度なテクニック

事故を回避する為に気配察知の腕輪(*10)があると良い。

4.1 会いたくて震える

店の出口から階段まで一直線上にあり、障害物が間になければ、飛びつきの杖(*11)で階段上に移動できる。ただし、階段が壁に面していない場合はクッション用に土塊の杖(*12)で壁を作っておく必要がある。また、必要に応じて店から階段部屋までを掘削できるアイテム(*13)を使うことになる。

4.2 バトルドーム

身代わりの杖のパチモノである身代わりの杖は、振ると進行方向左から丸太が飛んで来て、10マス吹っ飛ばすという性質を持っている。これを利用して、10マス先の階段にシレンをシュウウツするという方法。山彦香と吹き飛ばしの杖(*14)でも代用が可能である。どちらの場合も、必要に応じて店から階段部屋までを掘削できるアイテムを使うことになる。

とにかくいかに早く移動するかが重要な泥棒の場面では、これらの道具による移動は大いに役に立つ。直接階段に向かうために使う以外にも、水路上に吹き飛ばすことで他の部屋にワープすることが出来るため、これによる階段部屋への移動にも用いることが可能。

4.3 栄光のビクトリーロード

仕様 2.1-③ を利用し、予め18匹モンスターをどこかに隔離、閉鎖しておく。後はウィニングランである。

隔離の方法としては、土塊の杖で部屋を塞ぎ、そこにスポーンするのを待つという方法が挙げられる。敵は30ターンに一回、シレン

(*8)魔法弾が当たった者を階段上にワープさせた後、かなしばり状態にする。かなしばり状態とは、一切の行動が出来ない状態である。ダメージを受けると解除される。

(*9)多くのローグライクでは、HPとは別に空腹度ゲージがあり、これが0になると1歩歩く度に1ダメージを受けるようになる。餓死が一番こわい。

(*10)装備すると、敵の居場所がマップに表示される。

(*11)魔法弾が当たった場所まで飛びつく。

(*12)つちくれ。使用すると前方に壁を作る。

(*13)トンネルの杖、つるはしなど。

(*14)魔法弾に当たった者を10マス先まで吹き飛ばす。

(*15)投げたアイテムが壁やモンスターを貫通し彼方へ消える状態。投げたアイテムの効果は当たった全てのモンスターに有効。遠投状態のまま合成の壺を投げてしまう失敗は恐らくほぼ全てのプレイヤーがやらかしていると思う。

(*16)魔法弾が当たった相手と場所を入れ替える。

のいない部屋でスポーンするので、隔離開始からの経過ターン数/30-隔離部屋以外に湧いたモンスターの数=18 で全ての敵が隔離部屋にスポーンしたことになる。

4.4 肩力S

遠投の腕輪を装備するか、ドラゴン草を飲んで遠投状態(*15)にし、階段に向かって場所替えの杖(*16)を投げることによって階段上にいたモンスターと位置を交換する。あらかじめ階段上にモンスターをかなしばりしておくといい。ただし、店を出て泥棒状態になると金縛りしたモンスターが店主に化けてしまう(=金縛りが解ける)ので、場所替えの杖を投げるのは店の中からでなくてはならない。

5. 確率に愛された人のためのテクニック

オススメはしない。

5.1 賭博黙示録

バクチの巻物(*17)を読む。成功した場合でも5フロア移動してしまうので、「泥棒さえ成功すれば後はもうどうでも良いや」という人にオススメ。

確率に愛された人間なら成功するんじゃないかな。

5.2 ホールインワン

高飛び草(*19)を飲み、階段に一発着地を狙う。

確率に愛された人間なら大丈夫だと思う。

5.3 アレキサンダー大王

階段までまっすぐ徒歩で向かう。

「無敵を信じた『アレキサンダー大王』は何千と飛んでくる矢の
中を平然で歩いたと言うが」って吉良吉廣(*20)も言ってたし、確率に愛された人間なら大丈夫だと思う。

6. 通路でのテクニック

今まで紹介した方法は、ほとんどが「道具が揃っている」「店から階段までの距離が近い」時にしか使えないものであり、多くの場合これらの方法を実践することは難しい(*21)。実際には、ある程度対策をした上で徒歩で向かうことが多い。その際に一番の問題となるのが、通路での鉢合わせである。

泥棒において、後退することは多くの場合状況を悪化させる。階段からも遠ざかってしまうために、成功率も著しく下がる。よって、鉢合わせの際にいかにしてやり過ごすか泥棒成功の鍵を握る。ここでは、その方法を紹介する。

(*17)読むと、10LVアップ・5フロア移動・フロアの魔物をどれか1体根絶やし(*18)・フロアの魔物が全員二倍速・所持ギタン全消失・手持ちの武器防具が全て1段階成長・自爆のうち、どれか1つ効果を発揮する。

(*18)その冒険の間に限り、投げて当てた相手と同じ種のモンスターは出てこなくなる。店主種にねだやしを投げた場合、フロア中の店主は消滅するが、ターン経過で再び湧いてくる。

(*19)同じフロアの別の部屋に移動する。

(*20)ジョジョの奇妙な冒険 40巻参照

(*21)序盤ではアイテムが識別(*22)されていないことも多く、十分な対策が出来ない。終盤では泥棒してる余裕なんてない。

(*22)入手したアイテムは、見た目や名前だけではどのアイテムか分からない物があり、その状態のことを「未識別」という。未識別アイテムを実際に使用して識別を行うことを「漢識別」、店の売値での判断を「値段識別」と言う。また、識別の巻物などを使用して識別することもでき、これが一番確実である。

Q. 通路でのすれ違い

図1を見て欲しい。白丸がシレン、四角が店主である。この時、使えるものに以下のアイテムがある。

- ① 混乱の巻物(*23)
- ② 睡眠草(*24)
- ③ 飛びつきの杖
- ④ かなしばりの杖(*25)

あなたならどうするだろうか？

解答例

間違っても混乱の巻物なんか読んではいけない。攻撃される危険はできる限り避けなくてはならない。

正解は、「飛びつきの杖による角移動」である。まず図2の位置まで下がり、店主をかなしばりの杖で動けなくする。その後左上に向かって飛びつきの杖を使うことで、比較的安全(*26)にすれ違ふことが可能である。

また、図2の時点でシレンの左上にも店主がいることを確認できた場合は、金縛り後に1歩下がることで後続の敵の索敵から外れ、さらに金縛り状態の店主を敵は壁と認識するため、後続の店主は何ターンかしてからUターンする。その後、慌てずゆっくりと階段に向かえば良い。

7. まとめ

今回挙げたテクニックは、どれも(わりと)基本のテクニックである。だが、これだけ覚えていれば後は十分に応用が効くはずである。泥棒のみならず、ローグライクというジャンルは試行回数を重ねることがそのまま上達につながる。何回も繰り返していけば、今置かれている状況に対してどのように対処すべきか、というのは感覚で分かってくるはずである。だからこそ皆さんには是非、習うより慣れるの精神で泥棒ライフを充実していただきたい。

泥棒を練習するならば、原始に続く穴がオススメである。店の出現率が高く、更に10F/25F/50F/75Fで確実に店が出現すること、「もっと不思議のダンジョン(*27)」であることが理由に挙げられる。

それでは、良い泥棒ライフを。

8. 参考

<http://wiki.livedoor.jp/shiren/> (風来のシレン5 Wiki)



図 1

(*23)読むと、隣接する敵が混乱状態になる。混乱状態とは、ふらふらと移動し続け、移動先にキャラクターがいた場合に攻撃を行う状態である。

(*24)飲むと自分が睡眠状態になる。投げ当てると相手が睡眠状態になる。

(*25)魔法弾が当たった相手を金縛り状態にする。

(*26)飛びついた先に敵がいいたら終わりである。敵がいらないことを祈る他ない。



図 2

(*27)アイテム持ち込み不可/レベルリセット/ほとんどのアイテムが未識別/全99F構成のダンジョン。ストーリーダンジョンとは比較にならない難易度で、プレイヤーの実力が色濃く出る。名前の由来はトルネコの大冒険1と2の「もっと不思議のダンジョン」より。