

第一問リーフレット 観戦者用

<< 観戦者の方々への注意事項 >>

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。

<< アイテム回収状況について >>

・言及する範囲（言及する範囲から外れたもの（滝の上の小屋で手に入るチーズ類など）の状態は、調査時間あるいはプレイ中に確認しない限りプレイヤーは知ることができない）

-宝箱、タル、ツボ、タンス、袋を調べることで手に入るアイテム

-問題データのイベント進行状況を維持できる範囲で、船落ち技、連射スルーバグを使わずに回収できるアイテム

-あるタイミングを過ぎると行けなくなる場所にあるアイテム、または回収できなくなるアイテムについては、問題データがその「あるタイミング」を過ぎていた場合、言及しない（例えば、問題データが暗黒神ラプソーンを撃破した後だった場合、神鳥の巣（闇）のアイテムについては言及しない）。

・フィールド上の定義

-翼を持つ者の場所は含む。ただし、神鳥の巣は含まない。

-闇の世界のフィールドは含む。ただし、闇のレティシア、神鳥の巣（闇）は含まない。

-フィールドから読み込みを経て移動できる場所は含まない（滝の上の小屋など）。

・街の定義

-トラペッタ、リーザス村、ポルトリンク、船着き場、マイエラ修道院、ドニの街、川沿いの教会、アスカンタ城、バトルロード格闘場、パルミド、荒野の山小屋、メダル王女の城、聖地ゴールド、サヴェッラ大聖堂、海辺の教会、ベルガラック、ラパンハウス、ふしぎな泉、サザンビーク城、砂漠の教会、リブルアーチ、メディバあさんの家、オークニス、レティシア、三角谷、竜神族の里、闇のレティシアを指す。

-旧修道院跡地、隠者の家、トロルの迷宮、法皇の館は含まない。

・ダンジョンの定義

-滝の洞窟、リーザス像の塔、旧修道院跡地、願いの丘、剣士像の洞窟、トロデー城、モグラのアジト、王家の山、闇の遺跡、ライドンの塔、竜骨の迷宮、薬草園の洞窟、海賊の洞窟、神鳥の巣、神鳥の巣（闇）、トロルの迷宮、暗黒魔城都市、竜神の道、天の祭壇を指す。

<< 仲間のステータスについて >>

記載されてあるステータス（「HP」「ちから」など）は、メインメニュー>つよさ で確認したものをそのまま記述してある。

<< クリアの定義について >>

クリア条件が「～撃破」の場合、『～をやっつけた!』の表示をもって問題クリアとする。

それ以外のクリア条件を持つ問題があった場合は、その問題が出題されたときにクリアの定義を告知する。

第一問：アルゴングレート撃破

<< 問題設定とスタート地点の情報 >>

クリア条件：アルゴングレート撃破 / 制限時間：30分 / スタート地点：マイエラ修道院 / スタート時間：昼
スーパーハイテンションになる条件は満たしており，スーパーハイテンションになったことはない

<< アイテム回収状況 >>

ルーラ登録されている街，ルーラ登録されているダンジョンのアイテムは全て回収済み．他の場所のアイテムは全て未回収．

<< 仲間の所持アイテムとステータス >>

主人公		道具欄	スキル	
レベル	24	E 英雄のヤリ	剣	0
ちから	79	E シルバーメイル	ヤリ	20
すばやさ	63	E 理性のリング	ブーメラン	59
みのまもり	31	かちかちチーズ	格闘	6
かしこさ	62	かちかちチーズ	ゆうき	0
HP	224/224			
MP	75/75			
Ex	66150			

ヤングス		道具欄	スキル	
レベル	1		オノ	0
ちから	11		打撃	0
すばやさ	5		鎌	0
みのまもり	7		格闘	0
かしこさ	2		にんじょう	0
HP	30/30			
MP	0/0			
Ex	0			

ゼシカ		道具欄	スキル	
レベル	9	E まほうの法衣	短剣	0
ちから	11	E ホワイトシールド	ムチ	0
すばやさ	26	E 銀のかみかざり	杖	0
みのまもり	9	E 聖堂騎士団の指輪	格闘	0
かしこさ	25		おいろけ	0
HP	41/41			
MP	22/22			
Ex	1406			

ククール		道具欄	スキル	
レベル	12	E シルバーメイル	剣	0
ちから	37	E ホワイトシールド	弓	0
すばやさ	34	E ブラチナヘッド	杖	0
みのまもり	26	E まもりのルビー	格闘	0
かしこさ	39		カリスマ	0
HP	84/84			
MP	38/38			
Ex	4653			

<< ふくろの中のアイテム >>

ちいさなメダル 34
世界地図 1
アルゴンハート 3
まほうのカギ 1
格闘場のカギ 1
ごうけつのうでわ 1

<< その他, メニューなどから確認できる情報 >>

しょじきん	10000G
ぎんこう	0G
カジノのコイン	0まい
あずけた ちいさなメダル	0まい
バトルロード	Aランクチャンピオン
仲間になっている スカウトモンスター	なし

<< 解説 >>

アルゴングレートは攻撃力が高く、この装備の主人公が打撃で受けるダメージはおよそ 80 程度、ジャンプ攻撃で受けるダメージは 100 を超えることもあります。

そのため守備力を上げなければ攻撃をすることもままなりません、「スクルト」を覚えていないため「かちかちチーズ」2個のみで仲間全員の守備力を上げていくのは難しそうです。

主にククルの覚えている「スカラ」を使っていく場合、HPの高い主人公の守備力を集中して上げ、中盤以降は主人公のみで戦うという戦術が思い浮かびます。ある程度装備を整えて守備力を限界値(+200)まで上げれば「英雄のヤリ」の回復効果でダメージをほぼ相殺できるため一見良さそうに思えますが、PS2版DQ8では最後に守備力が上昇してから(上昇値が0でもOK)6ターン以上経つと守備力上昇が解けてしまうのが問題です。

また、少なくとも序盤は主人公やククルが生存している必要がありますが、回復手段は相手に対して行動順が安定しない主人公の「ベホイミ」と、大抵後攻してくれるが回復量の少ないククルの「ホイミ」しかありません。序盤を安全に乗り切るために、何とか別の回復手段を用意したいところですが……。

一方、ククルをLv14まで上げて「スクルト」を習得させる場合は、レベル上げの過程でヤングスとゼシカは「スクルト」が何回か入れば相手の攻撃を耐えるくらいのHPは獲得する他、ゼシカ杖3「ピオリム」などの有用な呪文・特技も習得することができます。レベル上げの時間こそかかりますが、クリア自体は比較的容易となるでしょう。

また、王家の山のエンカウントには強力なものも多く、特にヤングスとゼシカにとっては1回の攻撃が命取りです。多少の死者がいる状態でアルゴングレートに挑んでも勝てるような戦術を取りたいのですが……。

