

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。

主にククールが覚えている「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ー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ールの「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、ククールを 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……。

