

・第一問

難易度は明らかに低そうな問題。最初に考えたのは「主人公1人を固めて、主人公以外は放置してクリアを狙うとして、かちかちチーズ2個でのスカラ延長でスカラが切れるまでに撃破が間に合うかどうか」ということでした。ハイテンション攻撃をするべきということを見落としていたこともあり、ルカニを入れる前にゼシカが死ぬと厳しいという結論に至ったためククールを蘇生してのスカラ延長を狙って世界樹の葉を回収することにしました。装備が微妙に足りない分をパルミドで購入。プラチナヘッドは主人公に渡して主人公の守備力を少しでも高める。世界樹の葉を回収しにいくもけっこうエンカウントが嵩んで時間がかかる。ばるむ君がアモールの水を購入しているのを見て自分もアモールの水を購入。

セーブしてボス戦へ。ばるむ君が王家の山道中で事故死しているのを眺めて笑顔になりながら王家の山へ向かい、無事死者なくアルゴングレートにたどり着きました。隊列は主人公ヤングスククールゼシカでボス戦突入。ククールは攻撃一発は耐えるのでゼシカを最後列に置きました。初手の打撃はヤングスに飛んだので無事スカラもルカニも成功しほぼ必勝の体制。この時点でアルゴングレートと戦っているのは自分だけだったのでほぼ勝ちを確信していました。

結局世界樹の葉は使うことなく撃破。ばるむ君はスーパーハイテンションさみだれ突きを使う戦法を取ったらしく、数十秒差でぎりぎりの1位でした。

反省点

世界樹の葉を回収するぐらいならさっさとアルゴングレートに挑んで負けてもやり直すぐらいの方が良かった。

ハイテンション打撃使いましょう。

主にこの2点ですね。パルミドに2回行ってたり回収ルートに無駄がありますがまあある程度は仕方ないでしょう。

・第二問

パッと見で難易度が高いと思われる問題。基本的な方針はごり押しで分身を倒し、ゼシカと本体で一騎打ちに持ち込むというもの。正直一騎打ちに持ち込んだところで相当運が良くないと勝て無さそうだと思いますが、それよりマシな作戦が全く思いつかなかったので一騎打ちになってからは祈ることにしました。

ごり押しの方法はレベルを上げるかチーム呼びかの2択ですが、レベルを上げる方法は安定性に欠けると判断しチーム呼びを選択しました(チーム呼びが安定するとは言っていない)。

この後のモンスター回収はなかなかひどいプレイングをしてしまい猛省しております。まずゴレムスの回収に向かうも、事前に場所を確認していたにも関わらず何故か道に迷い断念。ドラングを回収するも主人公のレベルが低すぎて弱すぎ。レッドとウコッケを回収し

たのはまあこれで良かったと思います。そしてクラークを回収しに行くも川沿いの教会がルーラ登録されていないので時間かかりすぎ。しかも夜に出発してしまったので余計にエンカウントが嵩んでいます。チーム集めだけでかなりのタイムロスをしてしまいました。

どうにかスカモンを集め終えてチーム呼びを習得して闇の遺跡に向かいましたが、道中のエンカウントが非常に恐ろしい。世界樹の葉は主人公がチーム呼びを使う前に死んでしまった時のためにとっておきたかったのでビクビクしながら進んでいました。装備は特にいじっていませんでしたが主人公の力の盾をゼシカに渡しておけば長期戦もできると期待し(長期戦ができるとは言っていない)ゼシカに渡しました。

特に危険なエンカウントではチーム呼びで敵の頭数を減らす作戦を取るも、エビルスピリッツに有効にダメージを与えられず時間を浪費するだけでした。残り時間を考えても祈りながら即逃げた方がよかったですね。

どうにか死者 1 人に抑えてドルマゲス 1 戦へ。最初のターンは攻撃のチャンスなので爆弾岩のかけらとかがやくチーズで総攻撃。ゼシカはためるを選択すべきだったのですが、メラミを選択してしまいました。ためないにしても後攻の可能性にかけてイオラを選択すべきでしたね。ガレキは主人公に飛ばなかったので助かりました(ただしクールは何もすることなく死亡)。2 ターン目はチーム呼びを選択しましたが本体がしんくうは or 無数のムチのみのターンだったのでこのターンも総攻撃をしかけた方がよかったかもしれません。ともかくチーム呼びしますが強制催眠でうまくダメージを蓄積することができず、分身を倒せないままチーム呼びが終了します。総攻撃をしかけ分身片方の撃破に成功しますが、ヤングスと主人公は一瞬で死亡しゼシカ一人となります。どうにか分身の撃破に成功し、本体との一騎打ちに持ち込む所までは成功しました。

運よく強制催眠が来ないものの、回復で手一杯でたまに攻撃できてもベホマラーで相殺されるという流れで全くダメージを蓄積することが出来ず。結局ジリ貧になり死亡という結果となりました。

結局想定解は格闘スキルのみかわしとやすらぎのローブを利用すること。力の盾を使うこととゼシカと本体の一騎打ちに持ち込む所までは想定解と同じでしたがその先は全く思いつけませんでした。格闘スキルのみかわし率 50%もやすらぎのローブの眠り時ダメージ半減効果も知識として知ってはいましたがプレイ中は全く思いつけませんでした。

・第三問

レティス問題。過去 2 回のリカバリーTA でも出題されているお題なので今回は出ないかと思いましたがそんなことはなかったですね。

案の定大魔人斬りや雷光一闪突きは使えず、チーム呼びも無いという状況。こうなるとヒャド系バギ系デイン系の呪文や特技で攻めるしかないということになります。主人公は経験値あと 1000 程度でレベルアップ、ギガスローかベホマズンの 2 択という問題。ギガスローはデイン系なのでレティスに有効な攻撃手段となります。また、定数ダメージなので武器

が安価なブーメランが良いのもポイント。ギガスローを主力にすることはほぼ確定としました。

なぜか薬草園の洞窟はルーラ登録できないと勘違いしておりオークニスから歩いて薬草園の洞窟へ。ギガスローの MP 回復のためのエルフの飲み薬とヤングスの攻撃手段として氷の刃を回収しに行きますが回収済みだったので勘違いに気付いてリミット。その後はばるむ君のプレイを見て滝の上の小屋のチーズを回収しに行きますがすでに回収されているようだったので途中で引き返します。

ギガスローを主力にする以上のことは思いついておらず、このままではレティスを倒せそうにないと考えばるむ君の後追いをすることを決意しました。レティシアからの道中狩りでレベルが上がり、スキル振りにはばるむ君の真似をして主人公はブーメラン、ヤングスにはにじょう、ククールは杖に振りました。ヤングスがメガザルを習得し、ここでこの問題はギガスローとメガザルの2つがクリアのポイントなのだと気付きました。

闇のレティシアで命のブレスレットを売却して疾風のレイピアを購入し、レティス戦へ挑みます。ザオリクを覚えているククールは最後尾に配置。基本的な動きはヤングス防御、主人公ギガスロー、ゼシカマヒヤド、ククールは回復。手の空いたキャラでメガザル後のヤングスや主人公の MP をまほうのせいすいで回復するという戦法。ギガスローが主なダメージソースなので主人公はよほどのことが無い限りギガスローを撃ち続けました。ピンチの場面があったりするもなんとか撃破し2位となりました。

反省点

薬草園の洞窟はルーラ登録できます。ちゃんと確認しようね。
命のブレスレット売るよりも適当な防具売ろうね。

これでばるむ君と同点の状態で午前の部が終了となりました。

ちなみに昼休みのばるむ君との会話

ラスカル「あと3問なんやろなあ。収集系1問とラプソーンと巨竜どれかかなあ」

ばるむ「永遠の巨竜問題」

ラスカル「ボス戦だけで1時間かかるしまさかそんな問題出さんやろww」

ばるむ「マルチェロ問題とか出そう」

ラスカル「マルチェロ弱すぎて問題にならんやろww」

・第四問

はい永遠の巨竜問題来ました。準備の時点で巨竜と一通り戦っておいてよかったです。ダメージソースは双竜打ち、ドラゴンスレイヤードラゴン斬り、不思議なタンバリンと一通りそろっています。防具も一通りそろっているように見えますが、巨竜戦においては黒鉄の

巨竜の打撃が強烈なことやテンション打撃、痛恨打撃持ちが多いことから回避装備が非常に重要となります。そのためファントムマスクと神秘のビスチェを錬金することにしました。また、長期戦となるため後攻事故を避ける素早さ上昇装備も非常に重要となります。メダル王女からほしふるうでわをもらい、さらにほしふるうでわとしっぷうのバンダナを錬金します。

この問題の最大のポイントは黒鉄の巨竜にどうやってダメージを与えるかという所です。ククルのスキルポイントあと 10 で魅惑の眼差しを覚えるという状況。これ以外に安定してダメージを与えられる方法は無いに等しいのでこれを取らないという手はありません。第 3 問において隠者の家にスキルのたねがなかったことから第四問でも無いと思っており、またルーラ可能地点(竜親族の里)の中に竜神の洞窟が含まれているのかどうかも分からなかったことからメタルキングを狩ってレベルアップでスキルポイントを手に入れようと考え、痛恨の一撃を使えるチームモンスターであるギーガとボスを回収しに行きました(結局ばるむ君が竜神の洞窟のアイテムを回収しているのを見て竜神の洞窟のアイテムが残っていることが分かったのでチームモンスターは使いませんでした)。

途中でばるむ君がゴスペルリングを回収しているのを見て自分も回収。大王イカの出現しやすいエンカ域を勘違いしていたため大王イカを倒すのに少し手間取りました。竜神の洞窟とゲルダのアジト付近のスキルの種を回収し、天の祭壇へと向かいます。2 個目のタンバリンを作るべきだったのですが天の祭壇のドクロのかぶとは回収済み→回収して破棄済みと勘違いしており、タンバリンはすでに 1 つあるのでレティシアの高台にはもうドクロのかぶとは残っていないと思っていました(問題文はよく読もうね)。

いろいろミスはありましたがとにかく巨竜連戦は一番乗り。深紅の巨竜辺りでタンバリン 2 個目が入手可能なことに気付きリセットするか迷いますが、今リセットしたら 1 位は取れないと考え戦闘を続行。戦闘開始は 2 番手のばるむ君より 10 分ほど早かったもののタンバリンが無い分の差でばるむ君に順当に追い上げられていきます。

深紅の巨竜戦はヤングスの攻撃が全然当たらず、痛恨も多かったので時間がかかりました。竜神王の剣をヤングスに渡しておけばよかったですね。

深緑の巨竜戦はマジックバリアをかけるのを忘れており、状態異常にそれなりにかかりましたがヤングスゼシカにまんげつ草を持たせておいたので大きな問題はなし。

白銀の巨竜戦はかぶとわりが順調に入り、テンションため双竜打ちなどが決まったのですぐに終了。

黄金の巨竜戦ではヤングスにタンバリンがなく守備力下げも効かないためヤングスが手持ち無沙汰に。竜神王の剣をヤングスに渡しておけば…。主人公のテンションギガスラッシュやゼシカのテンションイオナズンなどで削って撃破。

問題の黒鉄の巨竜ですが回避装備とヤングスゼシカの防御のおかげで死者を出さずに突破できました。死者が出たらそのまま戦線崩壊してもおかしくない戦いなので一安心ですね。

黒鉄の巨竜の方が強いことで名高い聖なる巨竜…だったはずなのですが甘えてフバーハをかけずにいたのをとがめられ、戦線崩壊しました。正直 2 位どころか全滅を覚悟するレベルで危なかったですが、ヤングスのメガザルも動員してどうにか立て直しました。しかし立て直しに手間取っている間にばるむ君について追い抜かされてしまいます。

もうエルフの飲み薬もなくメガザルも使えないためビクビクしながら迎えた永遠の巨竜戦ですが、テンション溜め攻撃がうまく決まり順調にダメージを蓄積していきます。相手のテンション 20 ためにはこんなこともあろうかと用意しておいたチームモンスターを犠牲にして対処。南無。それ以降もテンション 20 ためターンを終えることができましたが、ばるむ君と接戦だったのでそこは祈りながら特攻しました。攻めた甲斐あって再逆転に成功し、1 位でクリアすることができました。

・第五問

ミスリルヘルムを入手せよという問題ですが、主人公がサタンヘルムを装備していることに気付かないという致命的な見落としをしてしまいました。そのため、ミスリルヘルムを入手せよというお題ながら実質的にはキャプテンクロウを倒せという問題だと勘違いしてしまいました。

ヤングスの行動封じ技がうまく決まれば勝てなくはなさそうだが、キングアックスを装備しているメインアタッカーが補助に回らないといけないのはもったいないなあという印象。かと言って他に取れる戦力増強策もチームモンスターぐらいしかなく、あまり決め手にはならなさそう。時間をかけた所で他に勝率を上げられそうな策も思いつかなかったのでカジノではやてのリングを交換し、そのまま特攻。当然敗北。後から確認した所、2500 ほどダメージを与えていたのでけっこう惜しかったですね。無駄にテンション溜めずに攻撃するミスがなく、かつククールにまほうの法衣を買ってスーパーハイテンション真空波を防御で全員が耐えられるようにしておけば多分勝てたんじゃないかってぐらいの強運でしたね。非常にもったいない。

とりあえずやっぱりダメそうだったのでチームモンスターを集めにいきました(ちなみにこの時点でばるむ君とすらびーさんはクロウ戦のためにチームモンスターを集めていると思込んでいました)。横目でばるむ君のプレイは見ていたので真似してレッドとどくやんを仲間に加え、F ランクと E ランクを突破。この問題でどくやんを仲間にしに行くのが良いと思いつけるのはばるむ君ぐらいしかいないのではないだろうか。

E ランクを突破したのでキャプテンクロウ戦で有用な仲間を集めに向かいます(まだ主人公がサタンヘルムを装備していることに気付いていない)。4 ターン滞在するチームを使うと行動パターンが崩れなければ SHT 真空波+打撃→ためる+ためる→ためる+ためる→SHT 真空波+打撃となり 2 回 SHT 真空波を凌げるので 4 ターン滞在してくれる編成としてロビン+ウルどん+ウコッケを選択。ウコッケはどうせここで回収するなら F ランク攻略前に回収しておくべきでしたね(ロビンはチーム呼びがないとそもそも勝てるか怪しいのでこのタ

イミングで回収やむなし)。ちなみにこの頃ばるむ君とすらびーさんは D ランク辺りに挑戦していますが 2 チーム目も取ってからクロウに挑むつもりなのかな？それ時間足りなくなない？と思いながら見ていました。

スカモンの回収途中でばるむ君が錬金釜からミスリルヘルムを取り出したのを見てここで初めて主人公がサタンヘルムを装備していることに気づき、慌ててバトルロード C ランクにルート変更しますが D ランクをクリアした時点でどう見ても時間が足りなかったのでリタイア宣言。非常に悔いの残る結果となりました。

バトルロードのランク毎の最低限必要な戦力も確認していたし、レッドオーガは眠らせるのが有効なことも知っていたのでこれは絶対にクリアしなければならない問題でした。致命的な見落としをした上にそれに気付ける機会も見落としとしてしまっていたというダメダメな結果となってしまいました。

反省点

問題文はよく読みましょう。

見落としが起きる確率を 0 にできないのは仕方ないとして、ばるむ君とすらびーさんがバトルロードに向かっているのを見ても勘違いに気付かない(バトルロードは対キャプテンクロウの有効な戦略であるため)のも 10000 歩譲って仕方ないとして、桜の息吹さんが竜骨の迷宮に向かっているのを確認した時点で自分の見落としに気付くべきでした。

キャプテンクロウ一本に絞るとしても最初から E ランクをクリアしてチーム呼びを使う作戦をとるべきでした(そうすれば悪くない確率で突破できたはず)。

・第六問

マルチェロを撃破せよというお題。他者の順位に関わらず、自分が一位を取れば総合一位、二位以下なら総合二位なのでとにかく攻めるしかないという状況です。金策をして武器のみ購入し、マルチェロがある程度デレてくれる前提で特攻するのが基本方針としました。当初の方針はスライムのかんむり、ボーンシールド、サタンヘルムを回収しそれら+オリハルコンを売却しそのお金でゼシカにふぶきのつるぎを購入しポイズンソードを主力とするというものでした。しかしいざプレイが始まって回収しにいくとスライムのかんむりは既に回収されていたので焦りました。しかしばるむ君が法王の館の賢者のローブを回収しているのを見てそういえばこれがあつたと気づき賢者のローブを回収。トロデー城のせかいじゅのしずくとゲルダのアジトのはがねのムチも回収。これで当初の予定よりお金に余裕が出来たので、ヤングスにウォーハンマーを購入して火力アップを図ろうとしていました。しかしばるむ君がまほうの法衣を購入しているのを見てグランドクロスとかまいたち対策のまほうの法衣は流石に必須だと気づきまほうの法衣を 2 枚購入。ふぶきのつるぎを購入、余ったお金で世界樹の葉を購入しセーブしてマルチェロ戦へ。

基本方針は主人公とククールで回復、ゼシカのポイズンソード(+バイキルト)で攻撃、ヤ

ンガスが防御。ゼシカは攻撃し続けないと結局ギリ貧になるため危険な状況でもゼシカは積極的に攻撃。ククールもバイキルトを優先的に使うようにしました。2ターン目にいきなり主人公が2連打撃で死亡しピンチに陥るもザオラルが2回目で成功し、せかいじゅのしづくを同時に使うことで立て直しに成功しました。それ以降も数えきれないほど危ない状況はあったものの運よく死者は出ず1位での撃破に成功しました。

かなり攻める戦略を取りましたが点数状況を考えるとこれで良かったのではないかと思います。反省点はヤンガスがベホイミで後攻回復できることに気付いてなかったことですが、所詮はベホイミなので安定につながるかという微妙な所。むしろ防御に助けられた場面も少なくなかったのでどのみち主人公を回復に回すつもりならヤンガスは防御でもいいかなという気もします。

・まとめ

ということで総一位を取ることはできました。第二問や第五問の立ち回りなどの反省すべき点も多々あるものとりあえず優勝できてよかったです(こなみ)。

純粋なDQ8のプレイのうまさという点ではぼるむ君に負けていたかもしれませんが「周りを見る」ことが出来ていたのが一番の勝因だったと思います。

最後に、プレイヤーのぼるむ君・桜の息吹さん・すらびーさん、問題作成班のたらひろ君・あたまろ君・いんびじ君・けくれん君および当日の運営に関わってくれたTGA会員、そして観戦に来て下さった皆様、本当にありがとうございました。