



続ダンジョン・マスター カオスの逆襲

いよいよ、4つの道のうち最後の道を紹介するぞ。その名も“DAIN”、魔術師の技量が役立つ道だ。いろんな攻撃呪文を駆使し、なおかつ頭も使わなきゃいけないという、トンでもない道なので、覚悟して読んでねん!!

“DAIN”魔術師の技量が役立つ道体験記

というわけで、“DAIN”の道の体験記を始めるとしますか。

ここは、魔術師の技量が役立つ道。だから分岐点にある祭壇にも、呪文攻撃ができるユ一の杖が置いてある。魔術師たるもの、自分のマナだけに頼ってはいけません。この手の魔法のアイテムってのは、けっこう役立つのだ。

さて、祭壇を越えて先に進むと、壁のボタンで開閉する格子戸がある。くれぐれも、この格子戸をファイアーボールとかで壊しちゃわないようにね。あとで、トンでもない目にあうぞ。ちゃんとボタンを押して扉を開けると、奥は十字路。十字路の真ん中に立つと、正面と左右の道の奥にあった格子戸が、ガラガラと音をたてて開くは

ずだ。グズグズせずに、さっさと正面の道を進もう。

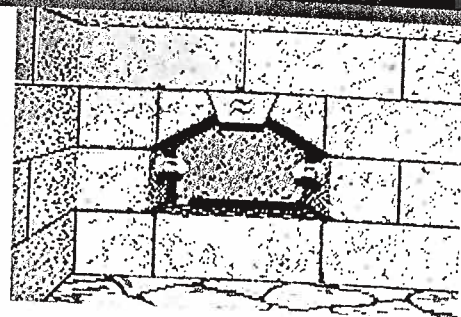
というのも、この格子戸の奥からはグレイター・オイトウが出現するのだ。十字路の真ん中にいたんじゃ、前後左右をモンスターに囲まれちゃうからね。あ、ここで、別に正面じゃなく、左右どちらかの道を進んでもいいよ。でも、ただ単にグレイター・オイトウがいるだけで、いずれも行き止まり。

正面の道を進み、格子戸を通過したらすぐに戸を閉めるべし。こうすれば、1匹のグレイター・オイトウと戦うだけで済むからね。さっき、格子戸を壊しちゃいけないって書いたワケがわかったでしょ。扉を壊しちゃうと、分岐点へグレ

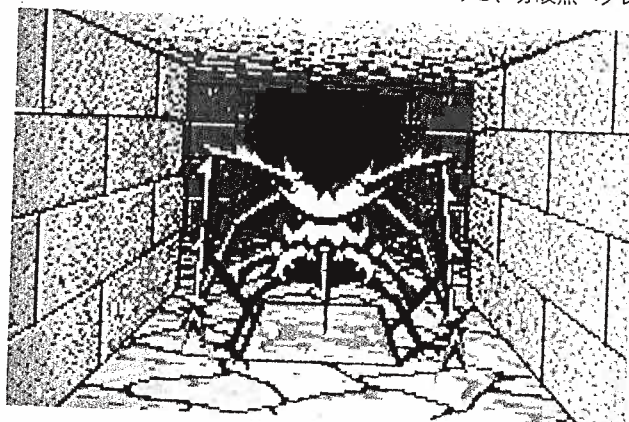
イター・オイトウが入っちゃうのだ。安全なはずの分岐点が襲われる……、ゾ〜とするなあ。

さあ、この先何が待っているのか、それは次のページから詳しく説明しよう。

名付けて、“魔術師ってこんなこともしなきゃいけないの? ”、そう、優れた魔術師は、呪文だけ



じゃなく頭も使えなきゃね。そんな、プロの魔術師の能力が試される場所をピックアップするぞ。



●分岐点の祭壇からどこにも移動させられない場合は、すぐコイツと出会ってしまう。でも、最高レベルのファイアーボールなら、意外と簡単に倒せるんだよね。



■ジャンル/ロールプレイング
■メーカー/ビクター音楽産業

■対応機種/PC-9801、X68000、FM TOWNS
■価格/9800円[税別]

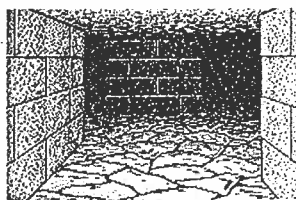
■発売日/発売中

魔術師ってこんなこともしなきゃいけないの?

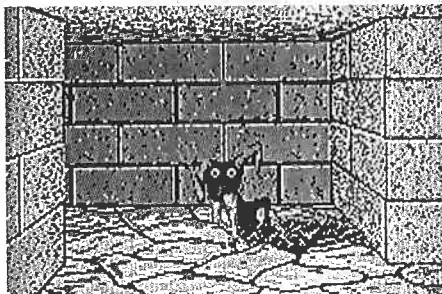
その1

まず、最初に紹介するのは、ワープゾーンの迷路だ。前のページで説明した、十字路のすぐ先がここに通じている。

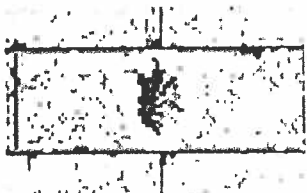
右に、この迷路の全体図を載せておいたから、参考にしてくれ。でも、ワープゾーンを通過するたびに、いろんなトコに移動させられてしまうから、あん



▲ワープゾーンだらけの迷路。どこに飛ばされるのかわからないから不安だ。



まり参考にならないかもなあ。いえいえ、そんなことはない。どのワープゾーンでどこにワープさせられるかを記入していけば、何回か失敗を繰り返すこと



▲でも、正しい道を進んでいけば、コレこのとおり。壁に印がついてるぞ。

■ただでさえメンドーな場所なのに、アイテム泥棒が出現するのは、トホホ。

に、パーフェクトなマップになるはず。がんばってね。ナニ? そんな根性はないって?

そーゆー怠惰な魔術師は、ワープするたびに壁に注目しよう。正しい道をたどっていれば、壁に何らかの印、たとえば誰かが剣でつけたような傷が刻まれているはず。壁に傷がなかったら、違うワープゾーンに飛び込んでみると、そのうちこの迷路から

抜けられるだろう。

そうそう、もうひとつ注意してほしいことがあった。ここには、ギグラーが出没するのだ。人様のアイテムを盗む、憎たらしいアイツだ。でも、遭遇しても深追いは禁物。ヘタに追うと、トコトン迷っちゃうからね。

その2

さて、お次は魔術師の敏捷性を試される場所だぞ。心して読んでくれ。

上で説明したワープゾーンの迷路を抜けると、上ほり階段が

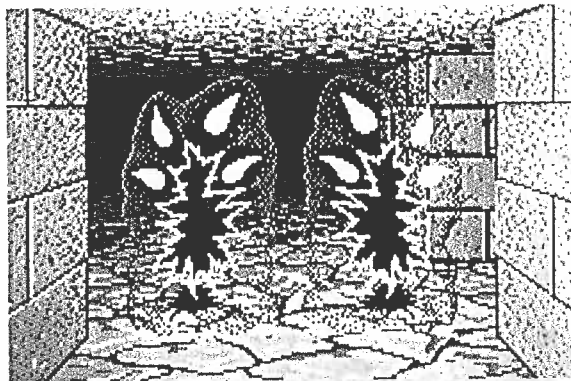


▲笑う穴? だけど、床に穴が空いてるだけだぞ。この穴が笑うのか? おいおいそりゃあ不気味だな。

■この扉を開けるには、黄金の鍵が必要。持っていない人は、探してきてねん。



ある。ここを上がると、さっそくライブが出迎えてくれる。別にこんなヤツに迎えてほしくはないけど、いるんだからしょうがない。コイツは、通常の攻撃は受け付けられないぞ。ここぞ、魔術師の腕の見せどころ。耐霊呪文で、ビシバシ攻撃しろ!!
ライブをやっつけ



■このライブというモンスターは、耐霊呪文が魔法の武器じゃないと倒せない。しかも、強いぞ。

ると、「笑う穴」と書かれた穴があるのに気づくはず。よ〜くこの穴を見ると、まるで笑っているみたいに、閉じたり開いたりしている。なるほど、笑う穴ねえ、なんて感心してる場合じゃない。この穴を越えないと、先には進めないんだよね。

ハイ、ここが魔術師の敏捷性が見せどころ。慎重に観察して、穴が「笑う」パターンを見極めよう。とゆーのは、実はウソ。周りをよく見てよ、時間を止める魔法の箱がいっぱいあるでしょ。コレを使えば、簡単に穴は越えられるのでした、チャンチャン。

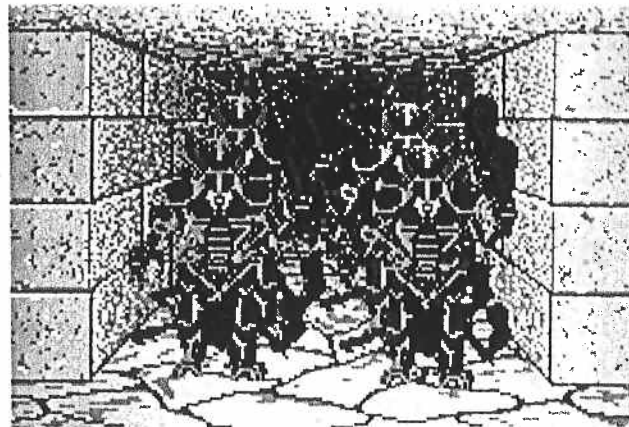
その3

その2で説明した“笑う穴”を越えると、その先には黄金の鍵で開けられる扉がある。黄金の鍵を持っていて、食料と水が十分あり、体力的にまだまだ余裕のある人は、ここを飛ばして次のページを読んでね。

鍵のない人、そして鍵はあってもパーティーがけっこう悲惨な状態の人は、黄金の扉からさっきの笑う口に戻ってくださいな。ね、なんか様子が違うでしょ？ さっきは壁だった場所に通路ができています。そう、いつの間にかワープしたのだ。でも、心配せずにズンズンと先に進ませよう。大丈夫、この先はたいしたモンスターは出てこないよ。

しばらくすると、ピットの先にワープゾーン、その先に扉、という場所に到着する。で、そのピットの横にも扉がある。扉には窓がついているから、中を覗いてみよう。ありゃ、アントマ

■このアントマンを倒すには、ワープゾーンを利用すればラクチンラクチン。

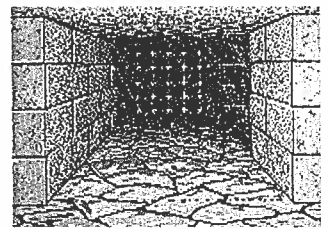


ンがいるじゃない。誰だ、さっきいた敵は出てこないって言ったのは!? ハイ、私です。な〜んてバカをやってるヒマはない。別に弁解するわけじゃないけど、このアントマンは、頭を使えば簡単に倒せるぞ。

まず、ピットの先のワープゾーンに向かって、ファイアーボールを撃ちまくるべし。ホラ、ワープゾーンでファイアーボールは直角に曲がったでしょう？ 曲がった先には何がある？ そう、扉の窓から見えてたアントマン。ね、相手からダメージを

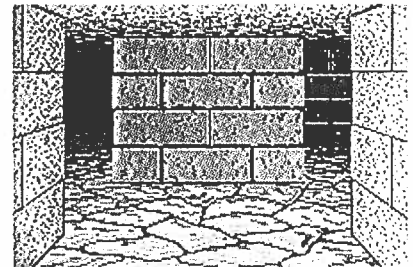
ぜんぜん受けなくて、一方的に攻撃できるってわけ。

アントマンを倒したのを確認したら、アントマンがいた場所に移動しよう。ここで、今度は扉を開ける呪文を使うと……。またまたワープゾーンで直角に曲がって、ピットから見えてたワープゾーンの奥の扉が開くのだ。開いたら、次はファイアーボールだ。実は、この扉の奥にもアントマン

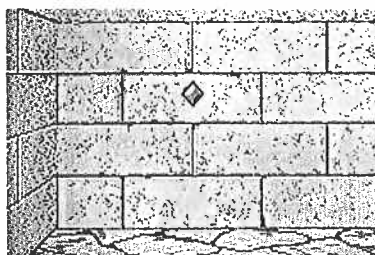


■ホイ、これがそのワープゾーン。ここにファイアーボールを飛ばせばオーケー

がいるんだよね。そいつらを倒したら、まともやピットのところに戻ろう。アレ、ピットがない。アントマンを全滅させると、ピットがなくなっちゃうんだな。奥には、アイテムと怪しげなスイッチがある。このスイッチについては、次のページでご説明。とりあえず、どんどん先に進もう。見慣れた場所に到着するぞ。



■黄金の扉から、来た道に戻ったはずなのに……。アレレ、いつの間にかワープしちゃったみたいね。



■アントマンを倒して奥に進むと、壁に怪しげなスイッチが。コイツは押すということがあるぞ。



■ありゃ、またまたこの場所に到着した。そうか、4つの道のうち3つが同じ場所に通じてるんだな。



