



続ダンジョン・マスター

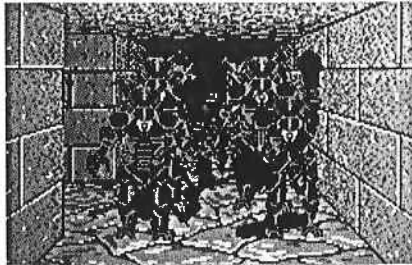
カオスの逆襲

今回は、“KU”の道と“NETA”の道を紹介しよう。でも、ワープすると人によって進み方が違ってくるので、こんなルートもあるんだという、いわば“体験記”ですな。

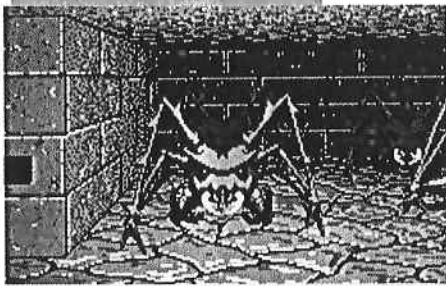
“KU”戦士の技量が役立つ道体験記

戦士の技量が役立つ“KU”の道は、祭壇に闇の剣が置いてある。コレを持って行ってもいいけど、どこかに置いてきちゃわないようにね。なぜなら、元の分岐点に戻るには、この闇の剣が必要なのだ。分岐点から、闇の剣の置いてある祭壇に進むと、歩いてきたはずの道が壁になってしまっているはず。この壁を、また分岐点への道に戻すには、闇の剣を一度祭壇から下ろしたのち、再度乗せ直せばいいのだ。闇の剣以外のアイテムを祭壇に乗せても壁は壁のまま。

※おっと、最初からアント・マンの大軍と遭遇しちまう。後から後から出現して、キリがなくて困るよ。



※アント・マンを全滅させたと思ったら、お次はグレイター・オイトウだ。



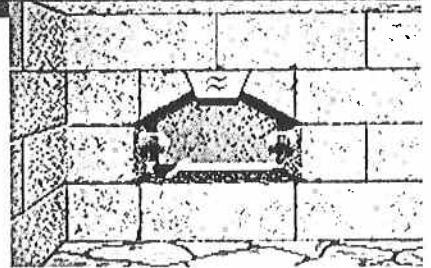
だから、分岐点に戻ろうと思うなら、闇の剣は絶対なくさないこと。祭壇の仕組みがわかったところで、先に進んでみるぞ。少し歩くと、ディスクがアクセスした。ワープしたんだ。つまり、PC-9801だと、違う階に移動したときアクセスするからわかるんだよね。それ以外のマシンの場合は、ワープしたかどうかは、一度祭壇に戻ってみるとわかる。最初に置いてあった闇の剣以外のアイテム(ほとんどは鍵だけど)が、祭壇にあったらワープしたってこと。

これで、“元の分岐点に戻るには、先に進む”しかなくなったなあ。で、とにかく進んでいくと、下への階段があった。ワープゾーンを通過した場合、2階上または1階下に移動させられるんだけど、どうやら、2階上にワ-

ープしてみた。

で、階段を下りてみたら……、ゲ、アント・マンの大軍が待ち構えていた!! 細い通路だから、コイツらを倒さない限り先には進めないぞ。それにしても、いったい何匹いるんだろう、次から次へと襲ってくる。あまり先を急がず、パーティーメンバーの体力をよく見ながら戦おう。死にそうだな、と思ったら階段を上ぼって寝て、体力やマナが回復したら、また下りて戦う。コレを繰り返していれば、時間はかかるがアント・マンを全滅させられるはずだ。

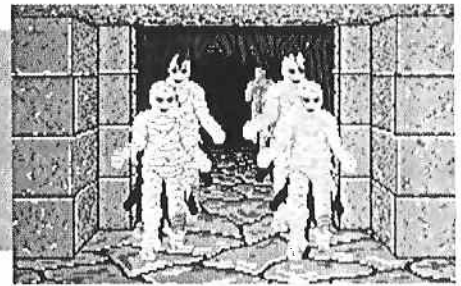
1匹残らずやっつけたら、通り抜けられる壁があるかどうか、呪文を使って調べるべし。ホーラ、隠し部屋があった。こーゆーところには、アイテムが隠されていることが多いんだ。ウキウキしながら隠し部屋に入ったら、案の定、奥



に祭壇があって、アイテムが置いてある。でも、アント・マンもいたぞ。モンスターがいるかどうか呪文で調べておけばよかった、と悔やんでも遅い。がんばって倒すしかないでしょう。決して、瀕死の状態で飛び込んだりしないように。アント・マンを倒して祭壇のアイテムを取ったら、もうここに用はない。さっさと、次のフロアに進もう。隠し部屋の近くの階段を下りていくと、ガーン、今度はグレイター・オイトウの群れだ!! アント・マンのときと同じように、階段を上ぼったり下りたりしながら、根気よく全滅させちゃおう。



▲あれ、壁にとくろ顔をした鍵穴があったぞ。でも、まだとくろの鍵がないからなあ。とくろの鍵って、どこで手に入るんだろう。



▲お次はマミーか。でも、コイツらはそんなに強くないから楽勝、楽勝。

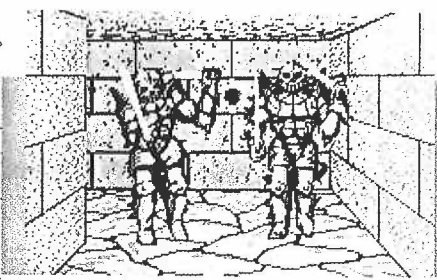
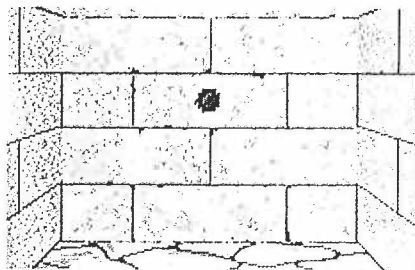
■ジャンル/ロールプレイング
■メーカー/ピクチャー音楽産業

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

■発売日/発売中

最新ゲーム徹底解剖!!

■このキーボタンを見ると、すぐ押してみたくなるんだよな。でも、コレは押さないほうが身のためなのだ。



◆ボタンを押すと、デス・ナイトが出現!! だから押さないほうがいいって言ったのに。コイツらは強いぞ。

グレイター・オイトウのいたフロアーには、隠し部屋はない。が、どくろの形をした鍵穴があった。どくろの鍵を持っている人は、使ってみよう。左にあった壁がなくなって、道になったはず。これは最初の祭壇、そう、分岐点に戻る近道なのだ。でも、鍵を持ってない人は、しょうがないから階段を下りて、先に進むしかありません。

ハイ、ご想像どおり、下のフロアーにはモンスターがいるよ。今はマミーだ。でも、弱いからサッサとやっつけちゃいませよ。

このマミーのいるフロアーは、木製の扉と隠しピットがっぱいの迷路になっている。で、この扉なんだけど、鍵穴もボタンもレバーも何もないんだよね。じゃ、どーやって開けるのかと言うと、持っている武器で力まかせに壊すのだ。なにしろ、ここは戦士の道。呪文なんてメンドーなものに頼らず、己れの腕力で突き進め!!

◆最下層の壁をよく調べてみたら、小さなボタンを見つけた。コレを押すと、近くの壁の一部が通り抜かれるようになるんだよね。
■レッド・ドラゴンだあ!! ホント強い相手だけど、必ず倒すべし。いいものが手に入る。



とりきんでてもしよーがない、先へ進むぞ。このマミーのフロアーからは、3つの方向に進むことができる。ひとつは、分岐点に戻る上への階段、もうひとつが下への階段、最後がデス・ナイトとマンチャーがウヨウヨいる大広間だ。

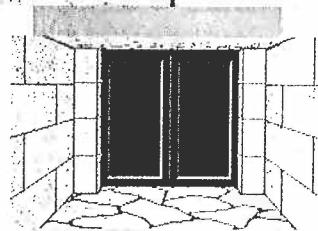
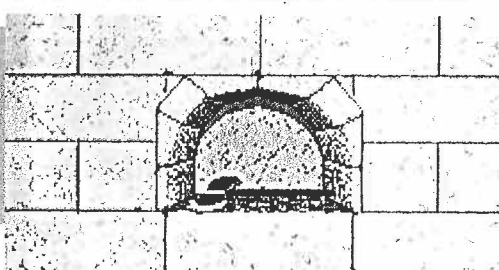
まず、下への階段だけど、これは最下層に続いている。ゲッ、レッド・ドラゴンがいた。あ、アーマード・ワームもいるぞ。腕力に自信のある人は、やっつけちゃいませよ。ステキなアイテムが手に入ります。でも、ドラゴンって、モノスゴク強いから覚悟してね。

で、この最下層からは、別の階段でマミーのフロアーに戻ることができる。いや、正確に言うと、マミーのいた木の扉の迷路から行くことのできる、大広間に行けるのだ。ここは、なんと、

ファイアーボール禁止地区。あくまで、腕力で勝負しろってことか。

この大広間に、"KU"の道のメインイベント、デス・ナイトが守っている首切りの斧と、アイテムがいっぱい手に入るけどモン・ベクサークもいっぱいいる部屋がある。ザッとヒントを紹介しておく、首切りの斧を取るときは、代わりに物を置くべし。モン・ベクサークの部屋は、首切りの斧を使って入るべし。ボタンはむやみに押すな。てな感じかな。必要なアイテムを手に入れたら、この道に用はない。分岐点へ戻りましょうか。

■大広間に首切りの斧があった。でも、これを取ると入ってきた扉が閉ってしまうのだ。でも、絶対ほしいアイテムだしなあ……。



◆鍵穴もボタンもなへんにもない扉。これを開けられるのが、あの首切りの斧だ。



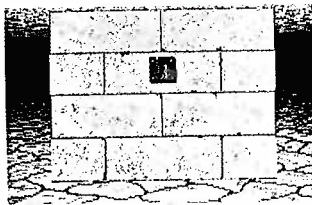
◆ゲッ、扉を開けて中に入ったら、そこはモン・ベクサークの溜まり場だった。時間を凍結して戦うと楽だぞ。



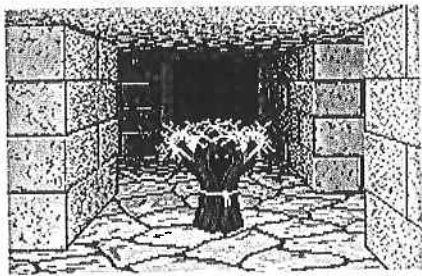
"NETA"僧侶の技量が役立つ道体験記

ホイ、お次は僧侶の技量が役立つ"NETA"の道だ。ここの祭壇には、恐怖の角笛が置いてある。

この恐怖の角笛ってのは、モンスターを恐れさせる魔力を持った角笛のことだ。"KU"の道と同じように、分岐点に戻るにはこの角笛が必要。本当なら、このまま祭壇



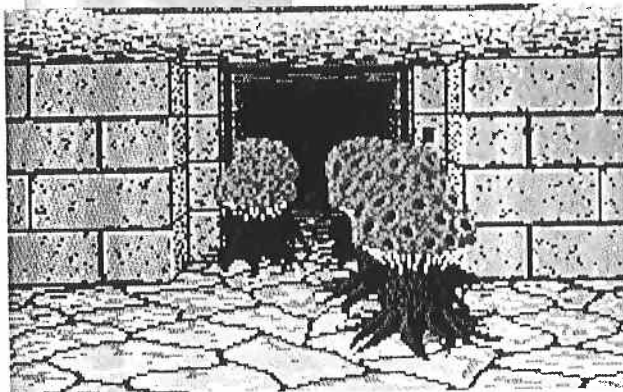
◆鍵穴発見!! コレに合うのは、四角い鍵。でも、ど一すれば手に入るのかな?



◆ハイ、コイツを倒せば手に入ります。でも、呪文でピンパン攻撃してくるし、体力はあるしと強敵なのだ。



◆四角い鍵を手に入れて、ある扉を開けたら、水飲み場とワープゾーンがあった。



◆ワープした先には、スクリーマーの大軍がいた。コイツらは弱いし食料にもなるし、ヘイチャラだ。

に置いておいとけば絶対なくさなくて安心なんだけど、実は、この角笛が役立つ場所があるわけ。ぜひ、持って行ってくださいな。

で、2~3歩進むと、想像どおりワープしちゃった。今度は、どこに移動したのかなあ。とにかく、先に進みましょう。あ、祭壇に戻って、アイテムを取るのを忘れないように。鍵類は、軽いしいくつあっても困らないからね。

さて、到着したのは、木製のドアがいっぱい並んでる場所。あ、その戦士さん、ここは"KU"の道じゃないんだから、斧を振り回さないように。ちゃんと、そばにボタンがあるでしょ。これで、扉を開閉する仕組みだよ、まったく。

ここは、とにかく扉を片っぱしから開けて歩こう。すると、ひとつだけ、行き止まりの扉があるはずだ。怪しいなあ、と思ってあたりを見回したら、ホラ、四角い鍵穴があった。でも、鍵はどこだ?

実は、ここの鍵はモンスターが持ってるんだよね。ウロウロ歩き回っていると、モン・ベクサークに出会うのだ。コイツを倒すと、四角い鍵が手に入るってわけ。

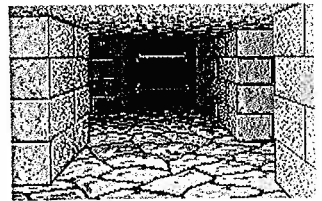
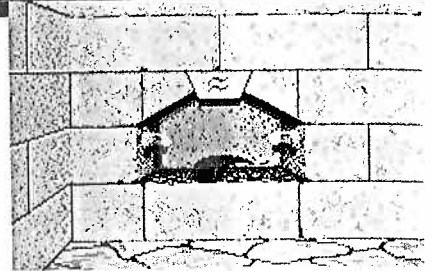
鍵を鍵穴に入れたあと、さっき

の行き止まりの扉を開けてみると、小さな部屋になってるぞ。中には、水飲み場と青いワープゾーンがあった。水の補給を済ませたら、さあ、ワープゾーンに入ってみよう!!

と、着いたところは、モンスターの巣窟。スクリーマーがいっぱいいる部屋だ。あ、グレイター・オイトウまでいやがんの。スクリーマーは弱っちからいいとしても、この便所コオロギみたいな、グレイター・オイトウは強敵なんだよ。でも、この部屋には、扉がふたつある。そのうちのひとつが、分岐点に続いているのだ。ウマイことそこから外に出て、扉を閉めてしまえば、寝て体力を回復することも可能。ズッと戦いか楽になる。

このとき、間違えて別の扉から外へ出てしまうと……、マンチャーの大軍に、あのイヤなドロボウ野郎ギグラというモンスターとご対面。しかも、隠しピットがいっぱいの迷路になってるというオマケつき。まだ、スクリーマーとグレイター・オイトウのほうがマシってモンだ。ここで、ヒント。ワープして来た場所の、左方向にある扉が、分岐点への扉だよ。

無事、モンスターたちを倒したら、先へと進みましょうか。



◆ボタンで開閉する木の扉が、いっぱいあって迷路みたい。迷っちゃいそうだ。

その"先"っていうのは、さっきも説明した、マンチャーとギグラのいる場所のこと。ここから抜け出すには、まず、マンチャーの出現場所を探さなくちゃいけない。どこかに、マンチャーが次から次へと出てくるピットがあるんだよね。その奥に、上への階段があるぞ。ピットに近づくと、人の気配でマンチャーが出てくるらしいから、ピットを見つけたらす速く奥へと進んでしまおう。グズグズしていると、アツという間にマンチャーに囲まれてしまうぞ。

ゼエハア、ゼエハアと階段を駆け上がって到着したのは、何やら小部屋がたくさんあるフロアー。部屋の扉はボタンで開閉できる



◆と多量に倒した。ヤダな。コイツは苦手なんだよ!!

