



続ダンジョン・マスター カオスの逆襲

前回、ちょっと横道にそれた“カオス”の徹底解剖。今回は、忍者の技量が役立つ“ROS”の道を紹介しよう。ここは仕掛けがいっぱいで、頭を使わなきゃいけないよん。

“ROS”忍者の技量が役立つ道体験記

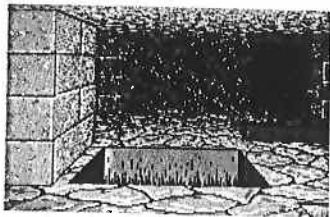
前号は、「続ダンジョン・マスターカオスの逆襲」、通称カオスの、“プロ”の徹底解剖だった。今回は、4つの道の説明の続きに戻ることにしましょう。戦士の道“KU”と僧侶の道“NETA”は紹介したから、今度は忍者の道“ROS”。

えー、ここは、“忍者”の道ってくらいで、真正面から敵やトラップにぶつかってはいけません。いや、真正面からぶつかってもいいんだけど、それだと非常に苦労することになるんだよね。

「忍者たるもの、知力体力時の運で勝負を決めたいでござる」と、生意気にもウチの忍者増田



▲う〜む、何をあきらめちゃいけないんだろう？ なんか、レバーは引きたくないな。



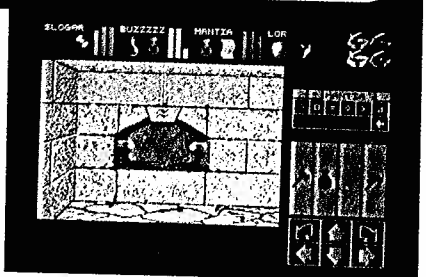
▲ピットとワープゾーンで先に進めない。何をどーやったらいいんだあ!? あ〜あ。

が言っております。

てなわけで、次のページからは、忍者の技能を存分に発揮できる場所6カ所を、徹底的に紹介することにしよう。ま、いわば忍者の腕の見せどころですな。この6カ所さえクリアできれば、ROSの道なんて楽勝楽勝。極端な話、優秀な忍者がひとりいれば、あとのメンバーはなんにもしなくても大丈夫なんだよね。コレ、ホント。

あと、このROSの道は、分岐点にある毒矢の置いてある祭壇から、どこにレポートしようかと、結局同じ場所に行くことになるので、とにかくズンズンと前に進むべし。それと、

忍者に必要な武器、たとえば、後半も活躍してくれる日本刀とか消耗品の手裏剣などが、ゴロゴロ転



がっているから、マメに拾ってね。じゃあ、さっそく忍者の腕の見せどころを説明することにしよう。



■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]

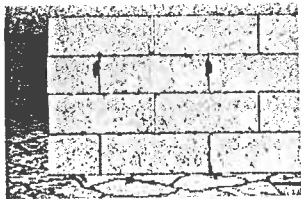
■発売日/発売中

忍者の腕のみせどころ大図鑑

その1

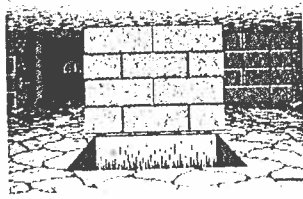
まず最初は、忍者の、モノを投げる腕の見せどころ。

ここは、最初に分岐点からどこにもレポートしない場合、



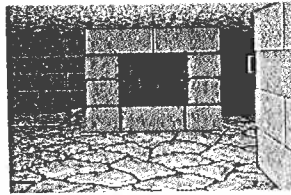
▲お〜っと、ここからナイフが飛び出してくるのか。くわばらくわばら。

たどり着く場所だ。でもって、「あきらめるなレバー引け」、なんてことが壁に書いてある。突き当たりの左には、木の扉があって、右はトラップとワープゾーンの広間。この広間をうまくクリアできない人は、レバーを引いて木の扉を開けなくちゃいけないわけ。でも、木の扉の奥



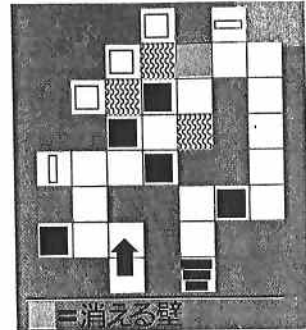
▲ワープゾーンを避けて、壁から飛び出してきたナイフを投げてみると……

◆ナイフをうまく投げると、ピットが閉じる。で、この祭壇に着くんだぞ。



には、モンスターがウジャウジャいるのだ。できれば、あんまり会いたくない連中だなあ。

で、どーするのかというと、移動しているワープゾーンを避け、ピットの奥にあるスイッチを目がけて、ナイフとか石を投げるのだ。成功すればピットが閉じるし、壁までなくなって、



もっと奥に進めるって仕組み。この近くには壁からナイフが飛び出す場所があるから、そのナイフを投げるといいかも。でも、数に限りがあるから、失敗ばかりで投げるモノがない!! てなことにならないように注意ね。

その2

お次は、頭を使って敵モンスターをやっつける場所だ。

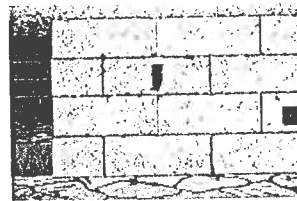
その1で説明した広間を抜けると、祭壇に暗黒のマントが置いてあり、その右には扉がある。暗黒のマントってのは、身につけると速さのパラメーターが上がるというすぐれもの。ぜひ

欲しいところだが、あわてちゃいけない。コイツを取っちゃうと、横の扉が開いて、中からデス・ナイトが6匹とロックパイルが山のように出現するのだ。

ロックパイルはそんなに強くないからいいとして、問題はデス・ナイト。マトモに相手してたんじゃ、パーティーはポロポロ。優秀な忍者は、そんなバカな真似はいたしやせん。

さあ、祭壇を横目で見ながら、もっと奥へと行ってみよう。す

◆このレバーを引くと、左にチラッと見えてるピットが閉じる仕組みなのだ。



ると、レバーで開閉できるピットがある。そいつを確認したら、その先にある階段を降りる。すると、またまたレバー操作で開閉できるピットがあった。

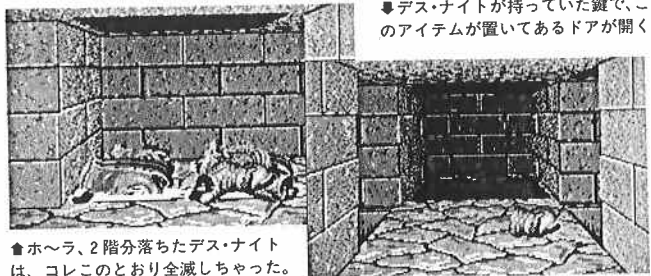
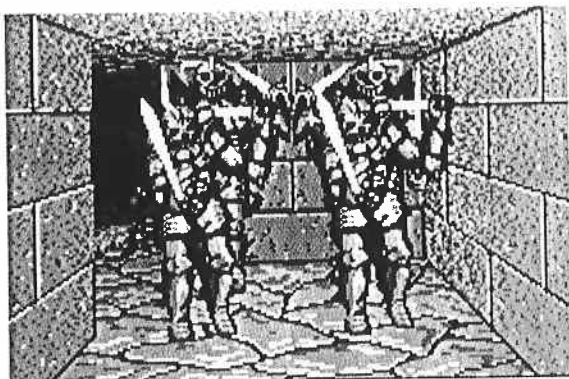
まず、階段の下のピットを開けておき、それから祭壇に戻り、扉を開ける。デス・ナイトが出て

◆ここもレバーでピットを開閉できる。両方開けておいて、敵を落としちゃえ。



きたら、最初のピットまでおびき寄せ……落としちゃえ。すると、敵はふたつのピットを落ちることになるんだよね。これなら、サスガのデス・ナイトも全滅だ。あ、コイツらは暗黒の鍵を持っているから、下の階に行つて残骸をよく調べておくべし。

◆デス・ナイトの団体さんだあ!! コイツ、ホント強いんだもんあ。マトモに相手してらんないよ。



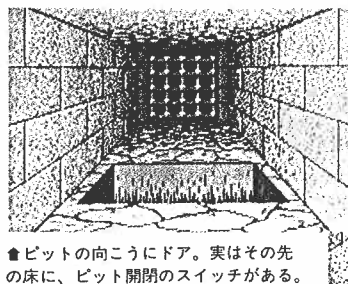
▲ホ〜ラ、2階分落ちたデス・ナイトは、コレこのとおり全滅しちゃった。

◆デス・ナイトが持っていた鍵で、このアイテムが置いてあるドアが開く。

その3

その3も、モノを投げる技量を役立てる場所だぞ。

ここは、ピットの奥に格子戸がある。が、ピットを閉じるレバーもスイッチもない。もちろん、扉を開ける鍵穴もない。さあ、どうするのか!!



▲ピットの向こうにドア。実はその先の床に、ピット開閉のスイッチがある。

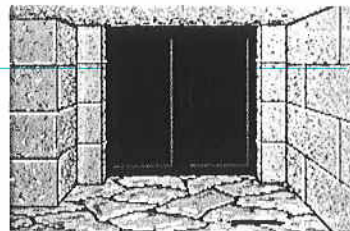
とりあえず、だまされたと思ってクルリと後ろを向いてみてください。ホラ、ワープゾーンが出現してるはず。このワープゾーンは、ピットのすぐ前に立たないと出現しないのだ。それにしても、怪しげなワープゾーンだ。ここを通過したら、格子戸の前に移動していた、なんて仕組みだったらありがたいんだけど、そう簡単にはいかない。

実は、このワープゾーンにモノ

を投げると、なぜか真後ろにある格子戸に飛んで行くのだ。で、格子戸の奥の床にあるスイッチにモノが乗ると、格子戸が開くんだよね。さあ、忍者の腕の見せどころだぞ。優秀な忍者は、1~2回で格子戸の格子をすり抜けて、床のスイッチにモノが乗せられる。が、ヘタクソなヤツが投げても、格子戸に届かないどころか、クルリとモノが

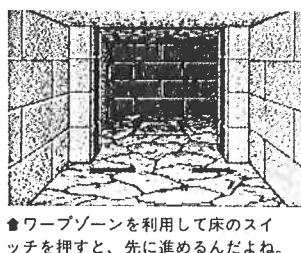
ノを投げると、なぜか真後ろにある格子戸に飛んで行くのだ。で、格子戸の奥の床にあるスイッチにモノが乗ると、格子戸が開くんだよね。さあ、忍者の腕の見せどころだぞ。優秀な忍者は、1~2回で格子戸の格子をすり抜けて、床のスイッチにモノが乗せられる。が、ヘタクソなヤツが投げても、格子戸に届かないどころか、クルリとモノが

▼なんか、やたら物の落ちてる道だなあ。しかも、弓矢とか手裏剣とか忍者が使うものばかり。

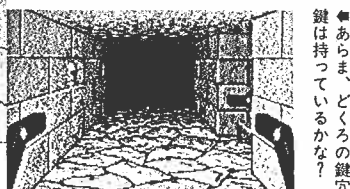


戻ってきてしまうのだ。

いったいぜんたい、どーゆー仕組みになってるのかはわからないけど、とにかく、モノを投げる能力が非常に高くないと、イライラしちゃう場所ですぞ。



▲ワープゾーンを利用して床のスイッチを押すと、先に進めるんだよね。

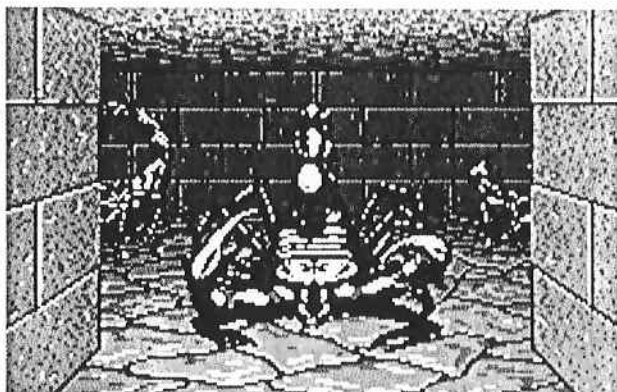


▲あらま、どくろの鍵穴は持っているかな?

その4

さて、その4は、またまた頭を使ってモンスターをやっつける場所を紹介しよう。

その3で説明した格子戸の先には、上への階段がある。そこをズンズン上がっていくと、たいまつが壁に掛かっている場所



▲ゲゲツ、ジャイアント・スコープオン!! コイツもけっこう強いんだよなあ。

につくはず。実は、このたいまつを取ると、右横の壁がなくなるんだよね。忍者たるもの、常に仕掛けがあるか否かを調べながら、先に進むべし。

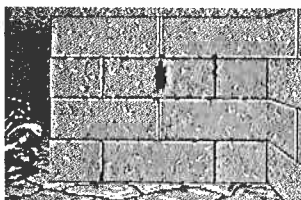
で、壁がなくなると、突然マミーの大軍に襲われるのだ。が、マミーなんざ敵じゃないでしょう。サッサとやっつけて、先に進んじゃってくださいな。あ、そうそう、その前に、ここには通り抜けられる壁があるから、

その奥も調べておいてねん。忍者にピッタリの武器が手に入るのでよ。

さて、ズンズン先に進むと、壁にレバー、床にスイッチといういかにも怪しげな場所に到着する。そのそばには格子戸があって奥には……、ゲゲツ、ジャイアント・スコープオンだ。さあ、頭の使いどころですぞ。

さっきの床のスイッチは、上に乗ると壁からファイアボールを飛ばすことができる。でもって、壁のレバーは、ファイアボールの飛ぶ方向を直角に曲げるワープゾーンを出現させる。

▼このレバーを引くと、ファイアボールが壁から飛んでくるのだ。利用しよう。



▼ウジャウジャいるミラの左側には、壁があった。たいまつを元の場所に戻すと壁も戻るぞ。



ハイ、どうやれば巨大なサソリを倒せるかわかったよね。床のスイッチを踏み、す速くワープゾーンを出現させると、壁からのファイアボールで敵を全滅させることができるってわけ。いや〜、頭とハサミは使いようって、ホントのことですなあ。



▲ミラのいた場所には、通り抜け可能な壁があり。その奥には日本刀があるよ。

