



続ダンジョン・マスター

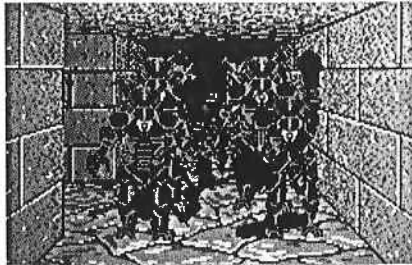
カオスの逆襲

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。

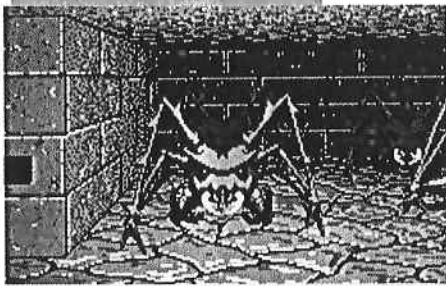
“KU”戦士の技量が役立つ道体験記

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た。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。



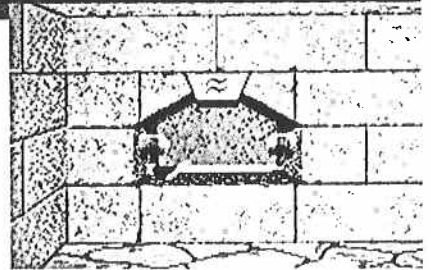
だから、分岐点に戻ろうと思うなら、闇の剣は絶対なくさないこと。祭壇の仕組みがわかったところで、先に進んでみるぞ。少し歩くと、ディスクがアクセスした。ワープしたんだ。つまり、PC-9801だと、違う階に移動したときアクセスするからわかるんだよね。それ以外のマシンの場合は、ワープしたかどうかは、一度祭壇に戻ってみるとわかる。最初に置いてあった闇の剣以外のアイテム(ほとんどは鍵だけど)が、祭壇にあったらワープしたってこと。

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。

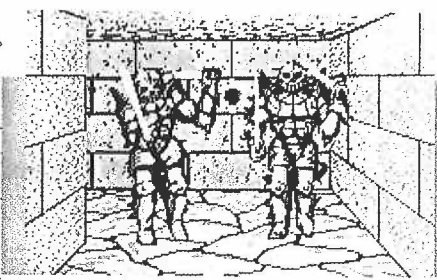
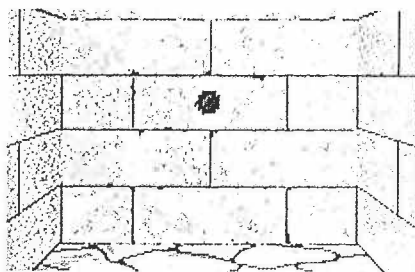
■ジャンル/ロールプレイング
■メーカー/ピクチャー音楽産業

■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!!

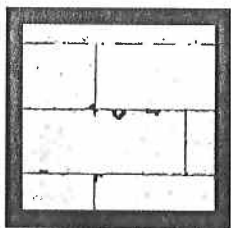
■最下層の壁をよ〜く調べてみたら、小さなボタンを見つけた。コレを押すと、近くの壁の一部が通り抜られるようになるんだよね。
■レッド・ドラゴンだあ!! ホント強い相手だけど、必ず倒すべし。いいものが手に入る。



とりきんでてもしよ〜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。

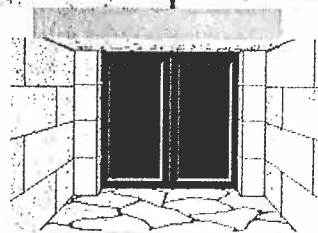
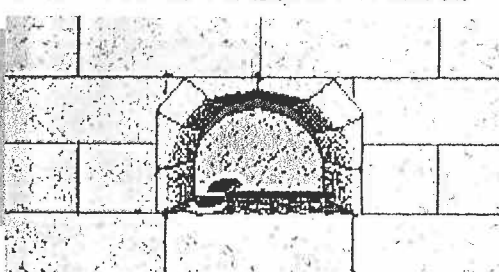
で、この最下層からは、別の階段でマミーのフロアーに戻ることができる。いや、正確に言うと、マミーのいた木の扉の迷路から行くことのできる、大広間に行けるのだ。ここは、なんと、



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、アイテムがっぱい手に入るけどモン・ベクサークもいっばいいる部屋がある。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〜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。



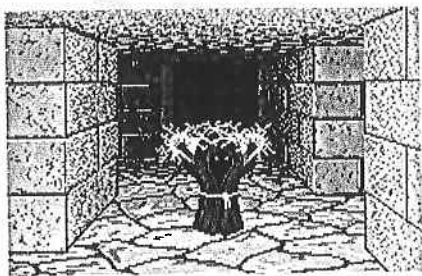
"NETA"僧侶の技量が役立つ道体験記

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



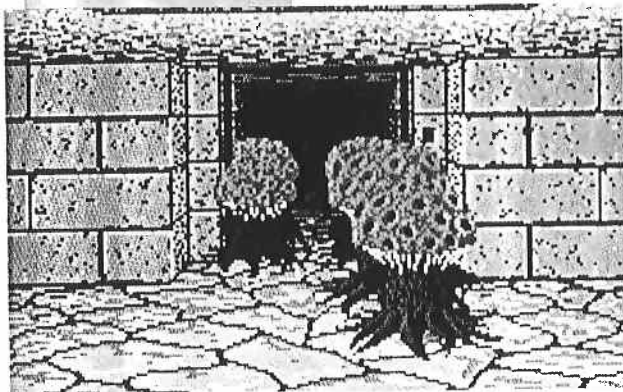
◆鍵穴発見!! コレに合うのは、四角い鍵。でも、ど一すれば手に入るのかな?



◆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いるんだよね。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。

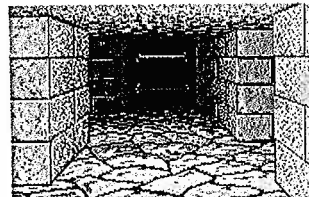
鍵を鍵穴に入れたあと、さっき

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。

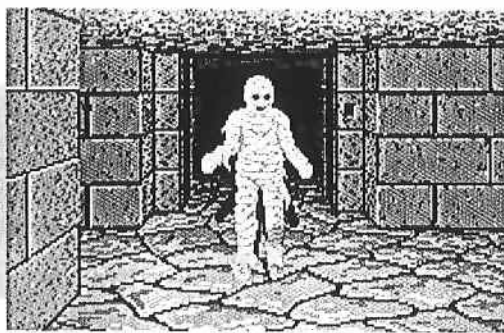
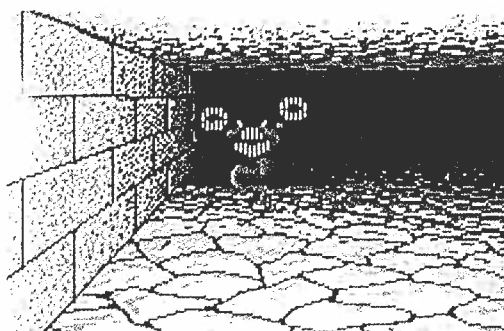
ゼエハア、ゼエハアと階段を駆け上がって到着したのは、何やら小部屋がたくさんあるフロアー。部屋の扉はボタンで開閉できる



◆と多量に倒した。ヤダな、コイツは苦手なんだよ!!

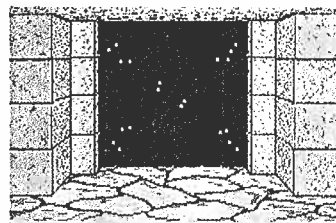
最新ゲーム徹底解剖!!

■画面の奥に見えてる穴から、次から次へと出現するマンチャー。穴に近づくとも出現するんだけど、この奥に上への階段があるんだ。

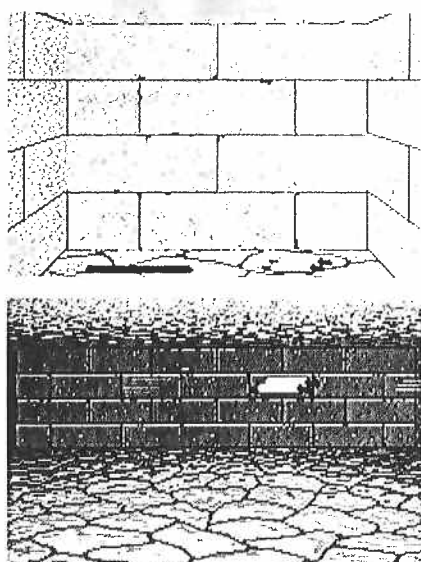


■で、階段を上ぼったら、今度はマミーがウロウロ。そして、床がスイッチになっている小部屋が全部で4つ。うーん、怪しげだぞ。

■この扉は、恐怖の角笛でマミーをうまく誘導し、4つの小部屋の床のボタンを全部押したままにしておくのと開くのだ。



■ここは、フロアのどこかにある小さなボタンを押すと出現する、秘密の場所。あっ、ネタの十字架があったぞ。



■空中を、行ったり来たりしてるのはスクロールじゃないか。うー、どーやって手に入れればいいのかな？

おっと、床にはスイッチがある。うーむ、いったいこの部屋に何の意図があるんだろう？と疑問に思いつつ奥に進んでみたら、デーンと頑丈そうな扉があった。

サア、お待ちかね、恐怖の角笛が役立つときが来たぞ。小部屋は全部で4つあって、そのすべてのスイッチが押されたとき、あの頑丈な扉が開くってわけ。えっ、それがどうして、恐怖の角笛と関係あるのかって？4つのスイッチを押すためには、小部屋に誰かが入らなきゃいけない。誰かたって、誰が入るんだあ!?

そこで、モンスターを利用するのだ。ちょうどいいことに、このフロアには、マミーがウヨウヨいる。コイツを、うまいこと小部屋の前まで誘導するのだ。部屋の

前まで来たら、恐怖の角笛を使って部屋の中に入れてしまおう。そして、扉を開けてしまえば、ハイ、オーケー。

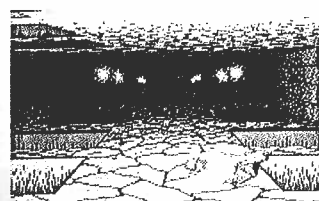
そうそう、頑丈な扉が開いたからって、ササッと出て行っちゃわないようにね。あるボタンを押すと、今まで壁だったところに、ネタの十字架が落ちているぞ。けっこう役立つから、取っておくべし。これで、もう思い残すことはない、先に進もう。

マミーのイベントをクリアした今、もうあとはどうってことな

■おっと、何やら怪しげな場所に到着したぞ。ナニナニ、悪魔が上にいるってさ。悪魔ってどんなヤツかな。



い。空中を飛んでいるスクロールのある広間では、スクロールに書いてあるとおりに行動すればいいし、毒ガスが飛び回ってるフロアも、対毒ガスの呪文を唱えれば大丈夫。レベルの高いパーティー



■毒ガスが飛び回ってるフロアに、アイテムが落ちていた。何だろうなあ？

なら、まるで平気なのだ。

最終的に行きつくのは、壁に何やら怪しげな文句が書いてあるフロア。実は、ここには重大な秘密があるんだけど、まだ教えてあげないって。残りのふたつの道を紹介したあとに、ご説明いたしましょう。じゃ、また次号で!!

もちろん次号でもバッチリご紹介