

CHAOS strikes back

続ダンジョン・マスター カオスの逆襲

昔から、浜の真砂は尽きるともこの世に悪の種は尽き、なんてことを申します。死んだはずだよカオス。生きていたとは困ったことだ。で、またカオス退治するハメになるわけね。コレ読んで、ガンバッ

というわけで、『続ダンジョン・マスター カオスの逆襲』の徹底解剖であります。えーと、いつもながら長いタイトルなんで、今後カオスと略しちゃうよ。

パーティーの結成のコツとかどんな魔術があるのか、という基本的なことは、マニュアルを読んでもらうか、我がログインのリキの

▼スタート地点は真っ暗なうえに、アーマード・ウォームがウヨウヨ。初めから、こんなにキツイとはね。



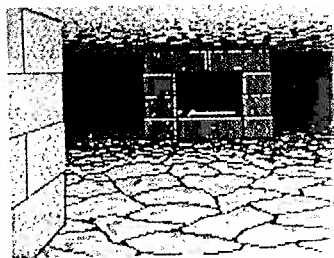
に入った前号の付録を読んでもらうとして、今回は、冒険の始め方についてサポート致しましょう。

えー、どーゆーことかというのと、このカオス、スタート地点が本当のゲームの始まりじゃあないのだ。まず確認しておく、このカオスの目的は、ダンジョンの中に隠された4つの鉱石を探し出すこと。

その4つの鉱石は、4つに分かれた道のそれぞれにひとつずつ隠されているわけ。で、本当の意味でのゲームのスタート地点というのは、その4つの道の分岐点のことなのだ。この分岐点は、スタート地点からそんなに遠くないところにある。だ

から、プレーヤーはまず、分岐点に行く前に、いろいろ装備や食糧などを整え、本当のスタートに備えるというわけ。

さて、“親切な”ログインと致しましては、分岐点までの道のりはスッ飛ばし(ね、親切でしょう？ 繰り返すようだけど、このヘンのことは前号の付録を見てねん)、分岐点にアナタが立ったものとして、説明を始めちゃいます。さあ、アナタは今、分岐点にいる。どこの道から始めるべきか、大いに悩むはず。全部の道をクリアしなきゃいけないんだけど、やはり最初はやりやすいところから攻略



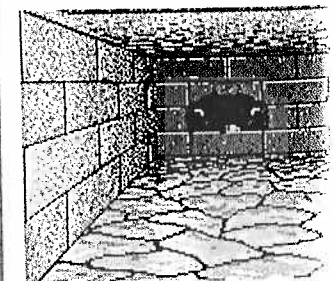
▲早い者勝ち、と名づけられたフローアーアイテムがいっぱい。ピットを避けて

したいと思うのが人情だ。お役に立つのが、次のチャート。このチャートをアナタに向いてるのが、ちのどの道か、ピタリと



▲何かありそなワープ地点。そのとおりなんです。ワープすると、本当の意味の

▲4つの道の始まる場所。遠くの祭壇がある。ソレは、それぞれの道を象徴す



■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、FM TOWNS、X68000

■価格/9800円[税別]

■発売日/発売中

最新ゲーム徹底解剖!!

どこから始めようかズバリ教えます診断

スタート

あなたのパーティーに忍者はいますか?

← YES
← NO

ピットが目の前になると、ローブなんか使わずに、思わず飛び込んでしまう。

栄養価の高いものから食べさせ、なるべく早くパーティーの体力を回復させる。

モンスターとの戦闘は、どちらかというと武器を使うより魔術が中心である。

あなたのパーティーはとても気の毒です。もっと慈愛の心を持ってやり直しましょう。

プレイ中は、パーティーを寝かさず、いつも徹夜でこき使う。

プレイ中は、やたら寝てばかりなので、いつも体力満点だ。

できるならば、モンスターとの戦闘は避けて通りたい。

必要のないアイテムでも、なぜかいつも持ち歩いてしまう。

毒を喰らっても、解毒剤なんか使ったことはない。

魔術や武器よりも、頭を使って戦うのが好きだ。

どーゆーわけか、物を投げることに快感を感じる。

トラップをクリアするのが、嬉しくてたまらない。

ダンジョン内が暗くても全然気にならないもんね。

食糧と水は、ギリギリまでパーティーに食べさせない。

あなたは、残念ながらこのゲームには向いていません。

怪我したヤツのために薬を作ったり、人の役に立つのが好き。

薬類は、怪我したり毒を喰らったり、必要になってから作る。

新しい武器や防具をみつけると、コープンしてしまう。

レッド・ドラゴンとジックリ戦うのが、何よりも好きである。

ゲームに詰まってしまうと、スグに自殺してしまう。

何が起るかわからないから、マメにセーブする。

同じ道を何度も歩いたり、同じことをするのが嫌いだ。

アイテムを集めるのが、どんなことよりも好きである。

同じトラップに、何度もひっかかってしまう。

あれこれ罠んでトラップをクリアするなんてメンドクさい。

あなたはこのゲームに向いてません。ほかのものをやるべし。

おいおい、ホントにマジメに答えているのか、なめんなよ。

あなたの性格でこのゲームをやるのは苦痛じゃありませんか?

あなたは根っからの忍者タイプ。戦士を今スグ、忍者に転向させるべし。

忍者道"ロス"へ

ものを投げたり、頭を使ってモンスターと戦うのが得意なあなたは、祭壇に毒矢が置いてある"ロス"の道から始めるのがいいでしょう。それによってあなたの忍術も成長するはず。



僧侶道"ネタ"へ

あなたは、忍者と同じくらい頭を使って戦いますが、いかなせん性格が優し過ぎで戦闘に向いてません。なるべくモンスターと出会わない、"ネタ"の道から始めるのがいいでしょう。



魔術師道"ティン"へ

何よりも魔術を使うのが快感というあなたは、根っからの魔術師。パンパン魔術が使える"ティン"の道から始めるのがいいでしょう。でも、半端なマナレキツいで覚悟してねん。



戦士道"ク"へ

魔術なんてメンドいし、頭なんて使いたくない、というあなたは"ク"の道がオススメ。デス・ナイトやレッド・ドラゴンなどがウヨウヨいるぞ。その代わり、強力な武器も手に入るのだ。



① "ロス" 忍者の技量が役立つ道

祭壇に毒矢が置かれた「ロス」の道は、忍者の道である。

どんな武器でも扱え、魔術もそこそこ使える忍者だが、その最大の特徴は、物を飛ばす技能に長けていること。このロスの道も、短剣や手裏剣をうまく投げて、トラップをクリアしなければいけない場所がある。パーティーにレベルの高い忍者がいない場合、この道

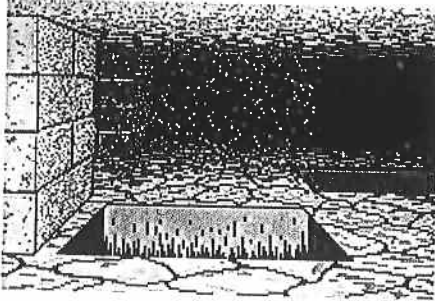
をクリアするのはちと難しい。

あと、剣や魔術を使って敵と戦うのではなく、頭を使えば戦闘をしないで敵をやっつけられることが多いぞ。とても倒せそうもない敵を相手にするとき、まわりにあるトラップをうまく利用すればいいのだ。たとえば、デス・ナイトが6人も出現する場所があるんだけど、その場合はデス・ナイトを巧妙

に誘導し、ピットに落としてしまえばいい。

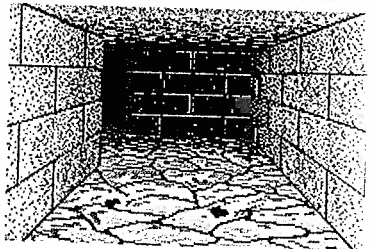
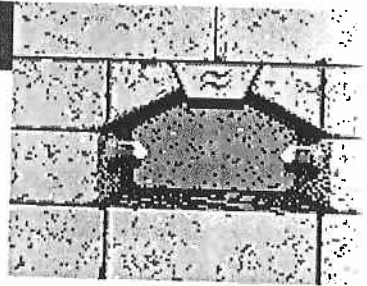
また、ジャイアント・スコピオンが行く手を阻むところもある。この場合は、ファイヤーボールの飛び出すトラップとワープゾーンを利用して、ラクに勝負をキメることができる、といった感じだ。

◆この、ピットの上を移動するワープゾーンに当たらないようにうまく物を投げると先に進めるのだ。



に誘導し、ピットに落としてしまえばいい。

また、ジャイアント・スコピオンが行く手を阻むところもある。この場合は、ファイヤーボールの飛び出すトラップとワープゾーンを利用して、ラクに勝負をキメることができる、といった感じだ。



② "ネタ" 僧侶の技能が役立つ道

祭壇に、恐怖の角笛が置いてある「ネタ」の道は、僧侶の道である。

僧侶っていうのは、パーティー内では縁の下の力持的存在だ。怪我人や毒に侵されたメンバーのために薬を作ったり、トラップの位置やモンスターの動きを呪文で調べたり、防御の呪文を使ったりと、地味だけど大切な役割を担っている。強いパーティーには、レベルの高い僧侶がいることが多い

んだよね。そんな僧侶の活躍するのが、このネタの道というわけ。

ネタの道最大の特徴は、モンスターを利用してトラップをクリアする場所があるということだ。だって、僧侶ってのはもともとあんまり攻撃には向いていないもんなんや。マナはいざというとき(怪我人が出たときとかね)のために無駄遣いできないから、魔術師のようにバンバン攻撃呪文を唱えるわけにはいかないし、武器を扱うのがヘタで力もないから、戦士みたいに剣で攻撃することもできない。それなら、忍者みたいに飛び道具を使って敵を倒せばいいようなもんだが、そうもいかない。なぜなら、僧侶ってのは薬を作るときにはフラスコ

を、そしてトラップの位置やモンスターの動きを調べるときにはマップを手にとってなきゃいけないのだ。はっきり言って、僧侶に武器を持たせても時間の無駄です。

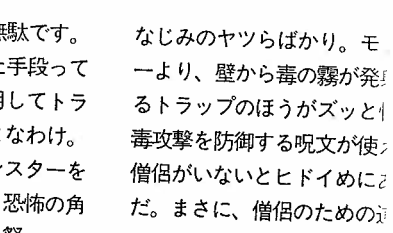
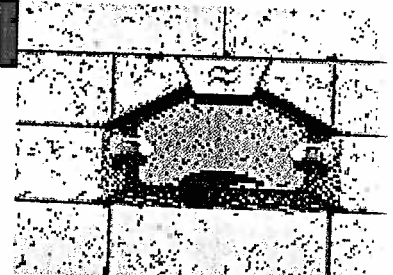
だから、僧侶に残された手段ってのは、モンスターを利用してトラップをクリアすることなわけ。

え、どーやって、モンスターを利用するのかだって？ 恐怖の角笛が、分岐点のところの祭壇に置いてあったでしょ。

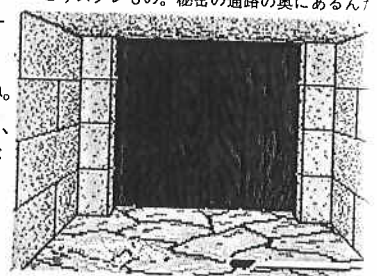
コレを使えば、モンスターを自分の好きな方向に進ませることができるんだよね。

あと、ほかの道に比べて、あんまり強いモンスターが出現しないってのも、この道の特徴だ。スクリーマーやマミーなど、前作でもお

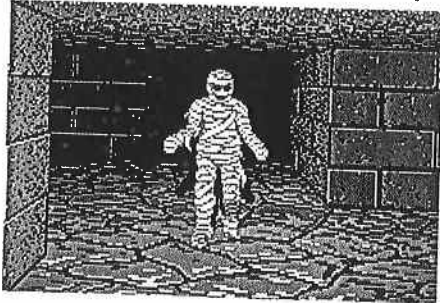
なじみのヤツらばかり。モ一より、壁から毒の霧が発するトラップのほうにズッと毒攻撃を防御する呪文が使僧侶がいないとヒドイめにさだ。まさに、僧侶のための道



◆落ちてるのは、武道着と日本刀。コレはこうスグレもの。秘密の通路の奥にあるんや



◆僧侶の道だけあって、モンスターを殺さずに利用する場合がある。このミイラをある場所に入ると……。



△ "デイン" 魔術師の技量が役立つ道



■ササガ魔術師の道だ。魔術で攻撃しないかぎり、絶対倒せないモンスターがビシバシ登場するんだよね。

ユ一の杖が祭壇に置いてあるのは、「デイン」の道。この道は魔術師が活躍する道である。

ホント、ここはマナの多い優秀な魔術師がいないと、まったく先に進めない道なのだ。なにしろ、出現するモンスターのほとんどが、攻撃呪文でしか倒せないっていうんだから、魔術師がいないとお話になりません。しかも、出現する

数がハンパじゃない。パーティー全員が魔術師だったとしても、全滅させるのは大変なんじゃないかな、と思っちゃうほど多数のモンスターが連続して出現するんだよね。

おまけに、呪文を使わなきゃ開けることができない扉や、魔術師

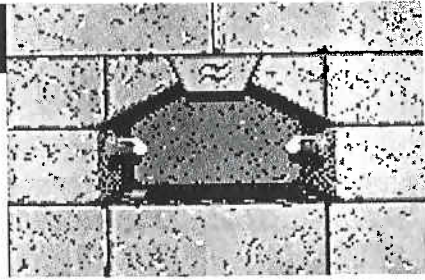
の証明ということをしないと(それにしても、魔術師の証明って何をすればいいんだ?) 先に進めないトラップなど、ありとあらゆる魔術師の能力が試される道なわけ。

ほかには、ワープゾーンを使って、ファイヤーボールを直線じゃなく直角に飛ばし、壁の向こうにいるモンスターを倒さないと、目の前のピットが閉じないという、

とんでもなく込み入ったトラップなんてのもある。そうそう、強力なファイヤーボールが、ひっきりなしに壁から発射される大広間ってのもあるし、ホント大変なのだ。

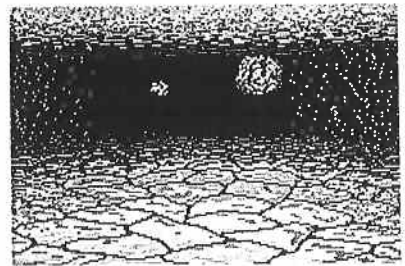
はっきり言って、4つの道の中で、このデインが一番難しい。できるなら、ほかの道をすべてクリアしてから、ここに挑戦することをオススメするぞ。そして、忍者だろうが戦士だろうが僧侶だろうが、みんな魔術師の能力をある程度レベルアップさせておくべし。

あ、でも、魔術師のレベルが低いパーティーが、ここで修行するって手もあるなあ。だって、この道を進めば、イヤでも魔術師レベ



ルがアップしちゃうのだ。ただしその場合は、くれぐれも深入りしないように注意しよう。あんまり奥に進んじゃうと、レベルアップする前にパーティーが全滅するよ。

■ファイヤーボールがビュンビュン飛び交う広場。防御の呪文をパーティーにかけとかなないと悲惨だ。



× "ク" 戦士の技量が役立つ道

ラストにご紹介するのは、祭壇に、闇の剣が置いてある「ク」の道だ。ここは、戦士の道である。

戦士ってのは、呪文を使わずに力にものをいわせて敵をやっつける。だから、この道は呪文や頭を使うより、とにかく力で切り抜けるべきじゃない場所ばかりだ。

まず、扉がスゴイ。どの扉にも鍵穴というものがないんだよね。それならと、扉を開ける呪

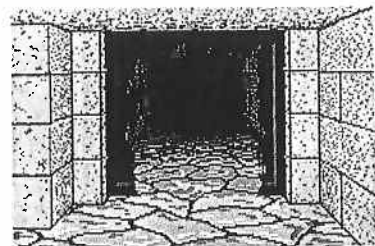
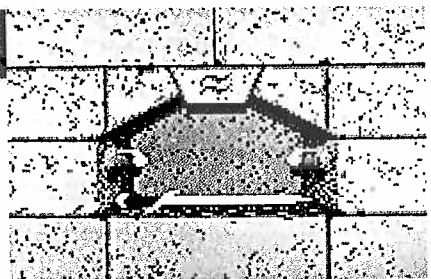
文を使ってみても、ウンともスンともいわない。じゃあ、どーするのかというと、武器で叩き壊すしかないのだ。中には、超強力な武器を使わなきゃ壊すことができない、いったい何で作ればこんなに強力な扉になるんだあ!? と思わず怒っちゃいたくなるようなものまである。ひ弱なパーティーは、扉を開けることさえできないぞ。

次に、この道には、呪文が使えない場所があるのだ。ということは、ファイヤーボールなどの攻撃呪文が使えないってこと。こんなトコでモンスターと出会ったらどーしましょ、なんて思った瞬間、次から次へと強いヤツらが出現するわけ。ホント、力に自信がないと、アッと

いう間にパーティーは全滅しちゃうんだよね。

だけどこの道、力に自信さえあれば、けっこうラクにクリアできるってのも確かなのだ。というのは、トラップが、わりと単純なんだよね。たとえば魔術師の道みたいに、ワープゾーンをうまく利用してモンスターを倒さないと先に進めない、なんて感じの、頭を使ってウンナンってのはあまりない。とにかく、武器でモンスターを倒して倒して倒しまくれば、自然と道は開けるというわけ。

あと、強力な武器が手に入るのもこの道の特徴だから、強い戦士のいるパーティーは、この道から始めることをオススメするぞ。



■戦士は、ドアさえも力技で壊してしまうのだ。パワフル。

■見るからに強そうなヤツでしょ。コイツには、攻撃があんまり効かないワケ。ひたすら剣で攻撃しよう。



といった感じで、4つの道を簡単に説明してみたけど、どうかな、どの道を選ぶとどんな冒険が待っているのか、少しはわかってもらえたかな? これを参考に、まずは自分のパーティーに合った道を進んでみよう。それぞれの道の詳しい説明は、次号で紹介するよん。