

# ダンジョンズ&ドラゴンズ<sup>®</sup>

## COLLECTION

CAPCOM

Magic&Item Perfect Guide  
Party Play Instruct  
Stage Map&Secret Room Introduce

Dungeons & Dragons™

TOWER of DOOM™

SHADOW OVER MISTARA™

**PERFECT GUIDE !**

ゲーマーストームック  
EXシリーズ Vol.83  
ゲームストア編集部責任編集  
**1,480YEN+TAX**



そこがあんた  
冒険は好きかい?

Dungeons & Dragons<sup>®</sup>

COLLECTION

Tower of Doom, Shadow over Mistara, Dungeons & Dragons, and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc.

©1999 TSR, Inc. TSR is a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc.

CAPCOM CO.,LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED

# Dungeons&Dragons® COLLECTION

Tower of Doom, Shadow over Mystara, Dungeons & Dragons, and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc.  
 ©1999 TSR, Inc. TSR is a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc.  
 ©CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.

## ~CONTENTS~

### ■第一章～ゲーム世界での共通知識～

キャラクター紹介	2~4
魔法解説	5~9
アイテム解説	10~15
モンスター図鑑	16~21
トラップ解説	22~23
宝箱解説	24



### ■第二章～D&D®タワーオブドゥーム™～

基本操作・重要テクニック	26~29
キャラクター使用解説～剣術の項～	30~31
エルフ魔法解説	32
クレリック魔法解説	33
ショップ紹介	34

### ■第三章～攻略・D&D®タワーオブドゥーム™～

スタート地点～	35
街へ知らせにいく～vsオーガリーダー	36
モンスターを追いつく、山～vsオーガリーダー	37
森～ダロキン市～	38
ダロキン市～vsマンティコア	39
自ら砦～vsディスプレッサーピースト	40~41
船～vsトロル	42~43
沼地～vsブラックドラゴン	44
鍾乳洞	45
魔窟	46
古井戸	47
地下世界～上の入り口～火のドア～右の入り口	48~49
合流地点～吊り橋～通路～vsザイード	50~51
vsマンティコア～山道～vsビホルダー	52~53
vsレッドドラゴン	54~55
セーブルタワー～vsザイード～vsマッドゴーレム	56~58
vsデイモス	59



### ■第四章～D&D®シャドーオーバーミスタラ™～

キャラクター使用方法解説	61~66
ショップ紹介	67
基本操作と重要テクニック	68~69
魔法指針	70~72

### ■第五章～攻略・D&D®シャドーオーバーミスタラ™～

名前入力の法則～ブローカンランドの北の山々	73~74
トリランタン村～vsゴブリンウォーマシン	75
激流～ベスピア川を下れ!!～vsマンスコーピオン	76~77
アエングモアの森、空上～ハイバー～vsテルアリン	78~79
情報を求めてアイアンズの街～vsオーガ～vsマンティコア	80~81
攻撃!!大樹の大木塞～vsリッチ・デイモス	82~83
魔獸が住む森～vsディスプレッサーピースト	84
ノームの村を助けろ!!～vsキメラ	85
ノームの村～精霊、ラファエルの洞窟の異変	86
vsレッドドラゴン	87
灼熱!!溶岩界～vsフレイムサラマンダー	88
ロストワールド～vsフロストサラマンダー	89
浮遊城～侵入～浮遊城～侵入I～～決戦I～～vsテルアリン	90~91
浮遊城～闘技場I～～vsエイザーホーン	92
浮遊城～決戦II～～浮遊城～闘技場II～vsダークウォーリアII	93~94
浮遊城～最上階の扉～vsナグバ	95
vsシン	96

### ■第六章～攻略・D&D®シャドーオーバーミスタラ™～

重戦車・ジャガーノート～vsダークウォーリア	98~99
腐海と呼ばれる森	100~101
vsビホルダー	102
エルフ・木々の架け橋～vsグリーンドラゴン	103
迷いの森～VS！ブラックドラゴン～ドワーフの隠し地下通路～vsテルエレン・テルアリン	104~105

### ■第七章～パーティーブレイ～他

パーティーブレイ基礎	106~107
パーティーブレイ・シャドーオーバーミスタラ編	108~109
パーティーブレイ・タワーオブドゥーム編	110
AC版とSS版の違い	111
マゾの遊び方	112

# Dungeons & Dragons



## COLLECTION



# 剣と魔法と冒険の 世界に旅立とう！

Tower of Doom, Shadow over Mystara, Dungeons & Dragons, and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc.  
©1999 TSR, Inc. TSR is a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc.  
©CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.



## ファイター Fighter

あらゆる武器を使いこなす戦いのエキスパート。中でも剣の扱いに関しては天下一品。魔法の才覚はないが、攻撃力、防御力ともに優れており、肉弾戦を得意とする。正面から剣を交えて、彼に勝てる者はそうそういないだろう。



## 戦闘のエキスパートは攻守とともに隙はない



## クレリック Cleric

神の加護を受けた神官戦士。モンスターの動きを止めたり、仲間を治癒する補助魔法を得意とする。戒律により刃物を使うことができないが、卓越した格闘センスでメイスや槍を巧みに扱う。不死のアンティッドモンスターに対して強く、神聖魔法も使いこなす。



## 神の加護を受けた戦士





## エルフ Elf

攻撃魔法と剣術に長けた美しき森の守護者。非力で繊細なため攻撃力、防御力はやや劣るが、身軽さを生かした素早い立ち回りで力ばかりする。高い知性も併せ持ち、攻撃・補助魔法を得意とする。

# 美しき森の 魔法戦士



## ドワーフ Dwarf

小柄な体に絶大な破壊力を秘めた不屈の戦士。その性格は大胆で豪気。高い腕力を生かした力まかせの連続攻撃を得意とし、持ち前の頑丈さで戦線を突破する。魔法に関しては不得手だが、毒や石化、魔法など、敵が使ってくる特殊攻撃に耐性を持つ。



**うなる手斧、  
目前に敵なし！**



ディムスディルはLEVEL 7!



## マジックユーザー — Magicuser



森羅万象の理を操る大いなる魔法の使徒。腕力は極端に低く、武器を用いた戦闘に関しては凡人以下だが、攻撃魔法において彼の右に出るものはそうはない。ひとたび魔法を唱えれば、大挙して押し寄せるモンスターも一瞬にして消え失せることだろう。

全てを超越した  
魔力は華麗にして強力



## シーフ Thief

探索能力に秀でた身軽なダンジョン攻略のプロ。肉弾戦はそれほど得意ではないが、素早い動きで敵の攻撃をかわし、スリングを使った遠距離攻撃でモンスターを退けていく。罠を見抜いたり、鍵を外す能力に長けており、君の冒險に大いに役立ってくれるだろう。



疾風のごとき一閃は  
斬られた自覚さえなくす！



ゾンビ[ゾンビ]ゾンビ[ゾンビ]ゾンビ[ゾンビ]ゾンビ[ゾンビ]ゾンビ[ゾンビ]ゾンビ[ゾンビ]

# 魔法使い必読の書 全魔法リスト

このシリーズの大きな魅力の1つになっている「魔法」。全28種にも及ぶ2作品の魔法をここで詳しく解説!  
上段では原作での特徴や主な性質を、下段では実際に使うときの注意点や使える場所をコメントしている。



ゾンビ[ゾンビ]ゾンビ[ゾンビ]ゾンビ[ゾンビ]ゾンビ[ゾンビ]ゾンビ[ゾンビ]ゾンビ[ゾンビ]

## LEVEL 1 キュアウンズ

術者が仲間一人のライフ(バタリティ)を少し回復するD&D®1専用の魔法。原作ではLV1(第一レベル)の魔法。中盤以降キュアシリアルスワンズになる。



D&D®1のクレリックが使える貴重な回復魔法。トログロダイヤトやヘルハンドがこれを出すと非常にうれしい。仲間にかける場合はクレリックの前に相手プレイヤーを立てて贈ればよい。回復量は一定していない。

## LEVEL 4 キュアシリアルスワンズ

術者が仲間一人のライフを回復するLV4魔法。クリエイツが最初から使える。回復量はレベルで変化。最終的にスーパーヒーリングポーションと同じくらい。



ゲームスタート時は3回使え、以後しばらくの間はボスを倒すごとに補充されるので序盤からあまわりケチらずに使っていい。クレリックのいる心強さ、安心感はこの魔法の存在が大きく影響しているといつていい。

## LEVEL 5 キュアクリティカルワンズ

術者が仲間一人のライフを大量に回復するLV5魔法で、キュアシリアルスワンズの上位魔法にあたる。実際の回復量はキュアシリアルスワンズよりもわりに多い程度。



ディスフレッシャーピースト後に使える。それ以降の魔法回復ポイントでも1つずつしか回復しないので、カナール合わせの判断を省く意味でも、キュアシリアルスワンズの前に使ってしまう。実は初めから覚えている。

## LEVEL 3 ストライキング

術者が仲間一人の筋力値を高める魔法。これをかけられたキャラクターは武器がオレンジ色に明滅し、一定時間物理攻撃力がアップ。戦闘時間短縮することにつながるので、地図ながらもその効果は馬鹿にできない。ボス戦ではますこの魔法を組合せてから行動に移るといいだろう。重ね掛けはできない。



攻撃力アップ。その効果は絶大で、物理ダメージが2倍以上になる。ボス戦で非常に有効で、美になるだけではなくクリアボーナス×4も断然取りやすくなる。しかし効果時間は非常に短いので使うタイミングが重要。

## LEVEL 2 ブレス

祝福の言葉で仲間の士気を高め、命中率と攻撃力を上げる魔法。ゲーム中ではクレリックを含むキャラクター全員がオレンジ色に明滅し、一定時間攻撃力がアップする。



仲間全員の武器攻撃力が1.25倍される。効果時間は10秒ほど。重ね掛けは無効だがストライキングとの併用は可能。ボス戦ではますこの2つを組めるのが聖石。対となるH・バーンズはテルアリン(テルエロノン)戦以外ではさほど重要ではない。

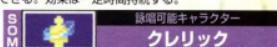
LEVEL  
2

## ホールドパーソン

対象を金縛りにして行動の自由を奪う魔法。両作品とも効果はほぼ同じで、画面内の「二足歩行する人型の生物」を最大3体まで行動不能にする。生物ではないアンデッドモンスター、およびオガよりも大きな敵ではダメ。ダウングリした敵も強制的に立たせることができる。効果は一定時間持続する。

誘導可能キャラクター  
クレリック

ザコ敵が強いD&D①では非常に重宝する魔法。初めから使え、スクロールもけっこう拾えるのでトログロダイトイタリノールが複数出現する場所では惜しまず使っていくべき。例外としてサイドには効かない。

誘導可能キャラクター  
クレリック

オガマスター・ラザーズ、テルアリンなど、ピューマノイドタイプのボス戦で有効な魔法。LV2魔法は余りやすいので、トログロダイトイタリノールが複数出現する場所で使っていくのも悪くない。

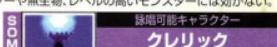
LEVEL  
3

## コンティニュアルライト

術者の手から目も眩まんばかりの強烈な光を発し、一時に敵の視力を奪う魔法。これを使うと一定闘合いでいる。クレリックと向き合った敵はすべて気絶し、一定時間行動不能になる。ザコ、ボス問わず効く有効な魔法だが、ただし視力を失ったアンデッドモンスターや無生物、レベルの高いモンスターには効かない。

誘導可能キャラクター  
クレリック

多くの敵に効く万能な魔法なので、ザコ戦ではなるべくH・パーソンを使うようにし、ブラックドラゴンやザイド、ビホルダーなど、強敵となるボスのために温存しよう。同様にCLリングも貴重なアイテムだ。

誘導可能キャラクター  
クレリック

同じLV3魔法であれば、通常はストライキングを重視していくが、ボスをダウングリする（その後大オイルで倒す）きっかけとして有効な魔法。またボス3体と同時に戦うことになるナグバ戦でも重宝する。

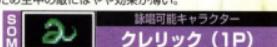
LEVEL  
4

## スティックトゥスネークス

木の棒切れを蛇に変化させる魔法。蛇はクレリックの命令に従い、敵に噛み付いて攻撃する。その効果は一定時間持続し、効力が切れると元の木の棒に戻る。一回の詠唱で3匹の蛇を放り出すことができる。どんな敵にも効く魔法だが、蛇はジャンプ力があるため空中の敵にはやや効果が薄い。

誘導可能キャラクター  
クレリック

LV8から使えるクレリック唯一の攻撃魔法。敵を追尾しくらいついてダメージを与える。ディモスにも効くので、潜め込んでいて金放出すると効果的。

誘導可能キャラクター  
クレリック (1P)

初めから使え、魔法の効果自体もD&D①と変わらない。だがD&D②ではこれと同じLV4魔法にCSWがあり、しかもガーゴイルには無効。結果、このスティックトゥスネークスの出番はあまりない。

LEVEL  
5

## インセクトプラーグ

さまざまな昆虫を呼び寄せて大群を作り出す魔法。ゲーム中ではフレリックの手元から放たれた6匹のカブムシがU字を描いて飛び去り、その軌道上の敵にダメージを与える。

誘導可能キャラクター  
クレリック (2P)

扱いとしては物理攻撃であるらしく、ガーゴイルを倒すことはできない。ダークウォーリアⅡなど一部の巨大なボスに対しては全段ヒットし大ダメージを毎回与れるが、大抵は1回しか当たらない。基本的にCCWを捨ててまで使うべき魔法ではない。

LEVEL  
7

## アースクエイク

轟くことで極めて強い力が地面にかかり、特定のエリアに地震を起こす魔法。ゲーム中ではクレリック最強魔法の1つに数えられ、画面内の地上にいるモンスターすべてにダメージを与える。

誘導可能キャラクター  
クレリック (2P)

特に必要な魔法ではないが、2Pクレリックには他にLV7魔法が存在しないので余裕があれば使ってみてもいい。だが浮遊したり、ジャンプ中だったりする「空中」の敵には効果がないので要注意。タイミングに注意し、与えるダメージはあまり高くない。

LEVEL  
7

## ホーリーワード

原作では術者を中心にして一定範囲内にいる敵全員に効果がある魔法。LV5以上の対象は麻痺し、それ以下なら絶命する。ゲーム中では、画面内の3体までの敵にダメージを与える。

誘導可能キャラクター  
クレリック (1P)

聖なる光が対象にゆっくりと降り注いでダメージを与える。敵に与えるダメージはあまり高くないが、アンデッドモンスターは必ず一撃死する。リッチャ・ティモスを倒したときに、シンがプレイヤーに使うものこのホーリーワードである。

LEVEL  
4

## ポリモーフアザーズ

敵の姿を別の生物に変えてしまうLV4魔法。敵1体を対象とし、これを喝えられた敵はブタやキツネ、コウモリ、カエルなどの無害な小動物に変化して画面外に去っていく。魔法の有効範囲はかなり狭く、ほぼエルフの正面にしか判定がない。そのため敵に近づいて喝えなくてはならない。



**D&D®2**ではアンデッドモンスターやボス敵には効かないが、ヘルハウンドやトログロダイト、ノールなどの、強いザゴ敵に対する一撃必殺の魔法として役に立つ。中盤以降でいるが、LV4魔法はアイストームに回した際に登場する。ザコ扱いのオーガやトロルにも有効。こうがいいP・アザーリングも同じ効果を持つ。

LEVEL  
2

## インビジビリティ

術者および仲間一人の姿を透明にする不可視の魔法。味方にかけるときはCSWやストライキングのように、エルフの前に相手キャラクターを立たせて喝えられればいい。これが効いている間は、一定時間経つまで行動を起こすまで敵に認識されなくなる。



落着してアイテム合わせをしたいときや、安全に攻撃したいときに有効な魔法。効果時間は長いが、**D&D®1**では攻撃だけではなく、ダメージを受けた場合も効果が切れる。



**D&D®2**ではダメージを受けても解除されず、使用中敵が攻撃しなくなる。序盤のボス戦ではけっこう寝に立つはずだ。LV4が重複する魔法はないので気軽に使える。

LEVEL  
5

## コンジュニアエレメンタル

この世界に存在する四大精霊を召喚して操る魔法。原作では攻撃以外にもいろいろなことを命令できるが、ゲーム中では画面全体に効果のある攻撃魔法になっている。使う向こに4種類あり、右向きは地の精霊ノーム、左向きは風の精霊シルフを召喚。



画面全体の敵に風属性の大ダメージを与える。魔法自体高性能だが使える回数が少なく、アイストームと異なるページに存在するのが難点。忘れずに使おう。



画面全体の敵に地属性の大ダメージを与える。ただしアースクエイク同様、対象は画面に足を踏む敵のみなので不発弾が多い。なるべく左向きの風の風を使うのがいい。

LEVEL  
1

## マジックミサイル

光り輝く魔法の矢を作り出し、敵に向かって撃ち出すLV1魔法。**D&D®1**ではエルフが、**D&D®2**ではエルフとマジックユーザーが使用でき、レベルが上がるごとに先射段数が増えしていく。放たれた魔法弾は敵を自動追尾してくれるが、ダウンした敵、および地面は這いつぶし(G・スコピオなど)には当たらない。



初めは1発だが、中盤から3発発射てるようになる。ザイドと戦うときはこれを盾にして斬りつける魔法が有効だ。ホーミング性能はあまり高くないため、ダメージを求めるならば敵の正面近くで使いたい。



レベルによってエルフは2~3発、マジックユーザーは3~5発てる。**D&D®2**では当たった敵がダウンするので、空中コンボ判定の残るボスに撃ち込んでいたい。終盤になればダメージもかなり高くなる。

LEVEL  
4

## ウォールオブファイア

炎でできた薄い壁を作りだし、一種の防護壁とするLV4魔法。この壁に侵入した者はダメージを受ける。ゲーム中では炎の壁が直進し、通過線上の敵にダメージを与える魔法になっている。



壁が前進する前に方向キーを1回転させることで、マジックユーザーの周りを炎が一周してから直進するようになる。ダウントした敵への対応に使いないこともあり、LV4魔法ではダメージ、効果範囲の両面でアイストームに一日の長がある。



LEVEL  
3

## ライトニングボルト

電光の矢を作り出し発射するLV3魔法。電竜は画面端まで直進し、軌道上の敵に雷属性のダメージを与える。貫通していくので、敵を一列に並べて使うように心掛けよう。縱方向の厚みはけっこうあり、ダウソウした敵への追い討ちにも使えるため、両作品ともにザコ戦、ボス戦問わず使える魔法である。

LEVEL  
6

## フレッシュトウストーン

対象を石化させるLV6魔法。ゲーム中では前方直線状に水色の光線を放ち、これに触れた敵を石に変えてしまう。ザコ敵は必ず一撃死し、ボスには少しダメージを与える。



これで倒した敵はアイテムを出さないため、ガーゴイルやグーレーには他の魔法を使ったほうがいいし、コボルドなどに使うのももったいない…といっわけで意図的に使う局面がない。唯一使えるのが迷宮城内のオーガ。一撃死するうえアイテムも出してくれる。

LEVEL  
3

## ファイヤーボール

火の玉を作り出して発射し、目標に火球が当たると大爆発を起こすLV3魔法。ゲーム中では、術者の手から少し前方の地面に向かって斜めに火球が放たれ、着弾すると爆発して周囲の敵に炎属性のダメージを与える。落弾前でも敵に当たれば巻き込み、またダウソウした敵への追い討ち攻撃としても使える。

LEVEL  
6

## プロジェクトイメージ

術者の幻影を作り出し、思い通りに行動させるというLV6魔法。ゲーム中の効果は、マジックユーザーが残像を纏い一定時間完全無敵になるというもの。他のキャラにかけることはできない。



無敵時間は約10秒間。単純に殴りにいくだけでなく、無敵時間を利用して安全に魔法をセットしたり、罠を通り抜けたりといった多くの使い道がある。ボス戦で多くのアイテムや魔法を複合して使いたいときは、この魔法を戦略的に組み込むといい。

LEVEL  
4

## アイスストーム

霜を含んだ空風を吹き付けて、効果範囲内にいる敵にダメージを与えるLV4魔法。これを唱えると画面にいる敵すべてを氷漬けにし、氷属性のダメージを与える。画面内に存在している敵がいかなる状態であってもダメージを与えることができる万能な魔法。D&D Onlineではデイモスに効くエルフ唯一の魔法。

LEVEL  
7

## リバースグラビティ

効果範囲内の重力の向きを逆転させるLV7魔法。敵は上空に落なし、効果がかかると地面に叩きつけられダメージ。本来は体重の多い敵ほど高いダメージを受けるが、ゲーム内では一定。



ステージ3終了時に覚える。効果範囲はマジックユーザーを中心とした円形。浮遊している敵やジャンプ中の敵には効かないで落れるタイミングに注意。ダメージはかなり低く、少々使いにくい感がある。レッドドラゴンには無効だがシンには効く。

LEVEL  
5

## コンジュニアエレメンタル

四大精霊を召喚して操るLV5魔法。エルフの同名の魔法と同じものだが、ゲーム中でのグラフィックと効果は少し異なる。選えたときの向きによって2種類あり、右向きが火の精霊アーヴィート、左向きが氷の精霊ウンディーネスを召喚して画面内の敵にダメージ。



アイストーム同様に画面全体をカバーし、敵の状態によらずダメージを与えるため非常に使いやすい。イフリートボトルを使ったときも同じ効果がある。

LEVEL  
5

## クラウドキル

強い毒を帯びた霧状の物質を発生させるLV5魔法。この毒霧に取り込まれた者は瞬時に絶命する。画面全体に効果があり、ゾンビに類するものの中のほとんどの敵が一撃死する。命を持たないアンドッドモンスター や人造生物、サラマンダーなど異世界のモンスターには効果がない。同作品とともにゾンビの墓場で活躍する。



エルフの最強魔法で、セーフルタワー以降で使える。アンドッドとゾンビには効かないが、島内に登場するオーラーは一発死。絶命した敵に急いでラッシュ必殺技などを連れてくるとアイテムを2回出す。重要な稼ぎテク。

LEVEL  
?

## ファイナルストライク

原作ではないD&D®オリジナル魔法で、全魔法中最大最強の威力を誇る。ベスピア河の精霊やノームの村のババでは、ウィザードリsstaffが必要であること、この魔法の脅威は行使した冒険者たちにも及ぶらしいといった情報が得られる。



〈ファイナルストライク 発動条件〉

①マジックユーザーを含む2P同時プレイである②マジックユーザーがウィザードリsstaffを装備している③2人の純EXP (スコア) が200万以上である。これらをすべて満たすと、ウィザードリsstaffが赤く明滅を始める。これがファイナルストライクを使えるようになったというサイン。この状態で④2人同時に「A+B+C」を押す…これでファイナルストライクが発動する。詠唱に成功すると、画面内をコンジュニアエレメンタルの四大精霊とシンが駆け巡り、ザコ、ボスを問わず敵群すべてが一撃死する。ただしシンのみは例外で、ゲージを約1本半減さずにとまる。そしてその代償としてプレイヤーのライフは1になり、ウィザードリsstaffは壊れてしまう。後の立て直しが大変なので、ラストボスのシンを使って華々しくフィニッシュを飾るのがベストだ。

LEVEL  
9

## メテオスウォーム

天空から流星を降り注がせて、個々の敵に大ダメージを与えるLV9魔法。対象は複数取ることができ、きちんと狙い撃つことができる。ゲーム中ではマジックユーザーの最強魔法の一つ。レッドドラゴンを倒せばエーゼーホーリン戦後に見えることができる。



最強魔法だけあってどんな敵にも有効で、与えるダメージはパワードキルと並んで非常に高い。ボスに当たれば、黄色いゲージ1本のうち約3分の1を奪うダメージを与えることができる。しかし画面全体を均等にカバーしているわけではなく、当たらなかったり、ほんのかすか程度のダメージしか与えられないことがあるのが難点。

LEVEL  
9

## パワードキル

魔法力の宿った言葉を発し、聴覚のあるものすべてを瞬殺するLV9魔法。ゲーム内ではあらゆる敵に効果のある全体魔法で、ザコ敵は例外なく一撃死。ボスには大ダメージを与える。



魔法力の宿った言葉を発し、聴覚のあるものすべてを瞬殺するLV9魔法。ゲーム内ではあらゆる敵に効果のある全体魔法で、ザコ敵は例外なく一撃死。ボスには大ダメージを与える。



[לכש ליזט-זונשלוט-זונשלוט-לכש ליזט-זונשלוט-לכש ליזט-לכש ליזט]

# 冒險を影でサポートする必需品 全アイテムリスト

D&D®シリーズ2作品に登場するアイテムは合計約100種にもなる。ここはその1つ1つを詳細なデータを加えながら解説するページだ。君の冒険に役立ててほしい。

## アイテム解説の見かた

耐久力が設定されており、装備中に残せる可能性があるアイテムはこのアイコン表示が付く。  
アイテムの属性。  
アーマー: フィットレット・オーガ: オーガワード:   
D&D®1: 2枚方で効果や入手方法が違うものがあるので、それまでの解説。  
アイテムアイコン。  
アイテムの解説文。

[לכש ליזט-זונשלוט-זונשלוט-לכש ליזט-זונשלוט-לכש ליזט-לכש ליזט]

Weapon		ノーマルソード
D&D®1	装備武器	フライターの初期装備武器。D&D®2ではM・ユーザー以外、冒険が進むにつれて武器のレベルが上がり、攻撃力もUPしていく。(最大LV4)。宝箱などから拾うこともでき、その場合エルフ、ドワーフ、シーフも装備できる。D&D®1では名前が「ロングソード」になっており、他キャラは装備できない。
D&D®2	装備武器	入手方法 / フライター初期装備
D&D®2	装備武器	入手方法 / フライター初期装備、宝箱、盗む (テルアリン)

Weapon		バスターードソード
D&D®1	—	入手方法 / —
D&D®2	各店で異なる	入手方法 / 買う、宝箱、盗む (テルアリン) 1500SP

Weapon		炎の剣
D&D®1	—	入手方法 / —
D&D®2	装備武器	入手方法 / 宝箱

Weapon		雷の剣
D&D®1	—	入手方法 / —
D&D®2	装備武器	入手方法 / 宝箱

Weapon		呪いの剣1
D&D®1	—	入手方法 / —
D&D®2	装備武器	入手方法 / 宝箱

Weapon		呪いの剣2
D&D®1	—	入手方法 / —
D&D®2	装備武器	入手方法 / 宝箱

Weapon		ショートソード
D&D®1	装備武器	エルフの装備武器で、リーチは短いものの振りが早い。D&D®2ではノーマルソード同様、クリック、M・ユーザー以外の4キャラが装備できる。ファイターのみノーマルソードとショートソードによる一刀両刄の可能で、ガードができるなら斬り落としの攻撃のコマンニネーションが無くて強力になる。
D&D®2	装備武器	入手方法 / エルフ初期装備
D&D®2	装備武器	入手方法 / エルフ初期装備、宝箱、敵が落とす

Weapon		トゥハンデッドソード
D&D®1	—	同手持刀の大剣。D&D®2はファイター専用の武器で、ノームの村のショップからザーボード直前の隠し部屋でしか入手できない。長いリーチと一緒に高い威力を誇るが、振りが遅くガード不可。またアタックボタン連打のコンビネーションが使用不能になるなどメリットも大きいので使う際は注意したい。
D&D®2	装備武器	入手方法 / —
D&D®2	装備武器	入手方法 / 買う、宝箱、盗む (テルエロジン) 6000SP

Weapon		氷の剣
D&D®1	—	氷の魔法がかかっている剣で、これで斬れた敵は燃やしてダウントさせることができる。次の剣、氷の剣、氷の剣の3種は魔法剣とも呼ばれ、ガード力を倒せる少ない武器としてD&D®2の標準で必須アイテムとなる。氷属性のフロストサランダーには非常に効果が高い。
D&D®2	装備武器	入手方法 / 宝箱

Weapon		ドラゴンスレイヤー
D&D®1	—	D&D®2にてレッドドラゴンを倒した者だけがその証として手にすることができる。攻撃力はノーマルソードLV4相当と少し高めだが、特にドラゴン族に強いというわけでもない。宝剣としての価値は高いが実戦では並の刺傷。夢のない話が600SPでさっさと売ってしまうに限る。
D&D®2	装備武器	入手方法 / —
D&D®2	装備武器	入手方法 / 「トライの角」と交換 (ファイター、コレフ、ドワーフ、シーフ)

Weapon		伝説の剣
D&D®1	—	D&D®2に存在する最強の魔術剣。ファイター、エルフ、シーフなら簡単に装備可能LV4の1.5倍以上の攻撃力を持ち、魔法しか倒せないガード力も高くでの是非手に入れたる武器である。伝説の剣の名前は最もスコアの高いプレイヤーネームが冠され「○○の剣」という名前になる。
D&D®2	装備武器	入手方法 / —
D&D®2	装備武器	入手方法 / 「呪いの剣1」の呪いを解く

Weapon		ホーリーアベンジャー
D&D®1	—	光の加護を受けた聖なる剣で、アンデッドモンスターに対し強大な威力を発揮する。この剣で攻撃すれば、スクルトン、グールといったザンビーナラバズーを一撃で倒せる(ただしガードされることはある。突き飛ばし攻撃でも可)。ボスに対しては特にダメージがかかるなどということはない。
D&D®2	装備武器	入手方法 / —
D&D®2	装備武器	入手方法 / 「呪いの剣2」の呪いを解く

**ハンド・アックス**

ドーフー初期装備武器の手斧。D&D®1ではリーチは短いが、範囲方向の厚みがあり、また振りかぶるモーション中にも背後に対する判定がある。D&D®2ではこういった特徴はないが、見た目がより派手で大きなものになり、結果リーチ伸びた。ファイター、エラフ、シーフも装備できるようになっている。

D&amp;D®1 装備武器

入手方法／ドーフー初期装備

D&amp;D®2 装備武器

入手方法／ドーフー初期装備、宝箱

**メイス**

鉄製の椎棒で、ケリックの初期装備武器。D&D®2ではノーマルソードやソード・アックス同様、マジックユーザー以外のキャラクター装備可能になっている。威力もノーマルソード、ハンド・アックスと程度が同じだ。リーチがかなり短いため、ケリック以外は特に持つ必要はない。

D&amp;D®1 装備武器

入手方法／ケリック初期装備

D&amp;D®2 装備武器

入手方法／ケリック初期装備、宝箱

**スタッフオブスネーカス**

ケリック専用での、スティックトゥスネーカスの呪文が込められている。これで攻撃する杖から蛇が生まれ、敵に噛み付いてダメージを与えることができる（演出）。ラフエルの洞窟B7Fか、ドラゴンの角をショップで交換することによって手に入れることができるアバニ一品。

D&amp;D®1 装備武器

入手方法／宝箱、盗む（キメラ）

D&amp;D®2 装備武器

入手方法／宝箱、盗む（キメラ）

**スタッフオブストライキング**

マジックユーザーが初期装備している杖。ストライキングの魔法しかかけているため、ただの木の杖よりは若干高い攻撃力が味われるが、武器としての能力はそれほど期待できない。マジックユーザーに限りレベル上がっていても武器レベルは変わらないため、終盤まで内陣彈幕がひまぐるしく飛ぶ。

D&amp;D®1 装備武器

入手方法／

D&amp;D®2 装備武器

入手方法／マジックユーザー 初期装備

**スタッフオブマジカルパワー**

マジックユーザー一人の武器で、魔法攻撃力全般を上げするといううれしい効果を持っている。だが最強の杖「スタッフオブザマジックドライバー」に比べるとやはり格落ちの感がある。1回時はレッド・ドラゴンの角をショップで交換すれば入手できるが、ディスプレイガーブルを捨てなければならぬ。

D&amp;D®1 装備武器

入手方法／

D&amp;D®2 装備武器

入手方法／宝箱、「ドラゴンの角」と交換（マジックユーザー）

**ワンドオブファイヤーボール**

炎の魔法がかけられたwandで、振ると前に火球を飛ばすことができる。これに当たって敵は燃えながら倒れる。20発まとつれるのは他のwandと同じ（正確には杖を20振りではなく、魔法攻撃20発）。しゃがんで振れば低い位置で、ジャンプ中に振れば空で火球が撃つことができる。

D&amp;D®1 装備武器

入手方法／

D&amp;D®2 装備武器

入手方法／マジックユーザー 初期アイテム 買う、盗ぬけ済み<sup>+2</sup>120SP**ワンドオブライトニングボルト**

電撃の魔法がかけられたwandで、振ると前に雷の柱を数本発生させることができ、敵を爆破することができる。やはり20発で切ってしまう。道中で立ち回るセノームの村のコロッブで貰えば、なぜか256発撃つことができる。魔法なしクリアを目指す場合は強烈アイテムといえる。

D&amp;D®1 装備武器

入手方法／

D&amp;D®2 装備武器

入手方法／買う、宝箱、敵が落とす120SP

**ヘルメット**

ファイター、ドワーフ用の頭防具。他のキャラクターが被ることもあるが、前述の2キャラがAC（アーマークラス、低いほど防御力が高い）が一とされるのにに対し、それ以外のキャラはACが一となり、少し効果が薄くなる。これは他の頭防具と似た特徴である。

D&amp;D®1 装備武器

入手方法／

D&amp;D®2 各店で貰える

入手方法／ファイター、ドワーフ頭防具 タイプC 宝箱 盗ぬけ<sup>+2</sup>120SP**バトル・アックス**

両手持ちの戦闘用大斧。武器としての大まかな性能はほぼトウハウ・デッドソードに準じており、リーチは長いが割り攻撃のワッフルセットが作出せなくなる。それよりももうろろろしがねが使われる点で、加えて威力も低いので、トゥーハンディソン一同趣味の武器といえる。ファイターも装備できる。

D&amp;D®1 装備武器

入手方法／

D&amp;D®2 装備武器

入手方法／宝箱、盗む（ノール（斧））

**ウォーハンマー**

片手用の鉄製の鎌で、マジックユーザーを除く5キャラが装備可能。この武器で攻撃した敵は必ず絶氣状態になるが、実際にはグッシュ必殺技などでダウントさせてしまうことが多いため、活用できる機会に少ない。アタックボタン連打によるコンビネーションに強烈なヒットストップがかかる。

D&amp;D®1 装備武器

入手方法／

D&amp;D®2 装備武器

入手方法／買う、宝箱 2500SP

**モーニングスター**

D&D®2ケリック最強の武器で、マジックユーザー以外全くキャラ装備可能。ケリックが持った場合のみ大斬りは前方に伸ばすものの、必殺技はその場で高速回転するものに変化する。ウォーハンマーをモーニングスターで、ダウンしたベース一状態のアリランに近づいたときに打ち出すと5ヒットする。

D&amp;D®1 装備武器

入手方法／

D&amp;D®2 装備武器

入手方法／買う、宝箱、盗む（ダークウォリアーII） 8000SP

**スタッフオブエレメント**

精霊の加護を得たマジックユーザー専用の杖。装備するとコンジュア・エレメンタルの威力が上がるが、この杖はラファエルの洞窟B7Fでしか入手できない。つまりドロゴンドの戦いを放棄してしまはならない。レベルアップ（=魔法回復）を1回見送ることになるため、無理に取る必要はない。

D&amp;D®1 装備武器

入手方法／

D&amp;D®2 装備武器

入手方法／宝箱、盗む（ナグバ）

**スタッフオブウェイザードライ**

マジックユーザー最強の武器で、杖自体の攻撃力は低いが魔法攻撃力を大幅にアップさせることができる。2P専用魔法「ファイナルストライク」を使うためにも必要な武器。エザーの魔界への廻し部屋の、炎に包まれた宝箱から入手できる。マジックユーザーならば必ず取るようにしたい。

D&amp;D®1 装備武器

入手方法／

D&amp;D®2 装備武器

入手方法／宝箱

**ワンドオブコールド**

マジックユーザーが初心に持っている専用の武器で、冷気の魔法がかけられる。振りすれば地面から氷柱を発生させることができ、敵を凍らせることができる。杖自体の打撃、魔法の杖とともに攻撃はかなり低く、20発撃つと壊してしまうため、序盤で使い切るか壊してしまって構わない。

D&amp;D®1 装備武器

入手方法／

D&amp;D®2 装備武器

入手方法／マジックユーザー 初期アイテム 買う、宝箱 敵が落とす120SP

**ワンドオブバラライゼーション**

バラライズ（麻痺）の効果を持つマジックユーザー専用のワンドで、これで敵を麻痺する一定時間動きを止めることができる。だが文字通り「動きを止める」だけで、敵が麻痺している間は全く判定がなく、逃げきれないため止めにしがならない。やはり20回で壊れる。

D&amp;D®1 装備武器

入手方法／

D&amp;D®2 装備武器

入手方法／買う、宝箱、敵が落とす 800SP

**マジカルハット**

マジックユーザー用の頭防具。マジックユーザーはライフも少ない防護力も標準で低いため、欲しい欲しいアイテムである。だが高海牙守遊隊、テラリオン戦直前の部屋まで行くなんて手に入らないため、メーンストリートで買いつぶるようなにして、初期装備として入手してしまうのが得策だ。

D&amp;D®1 装備武器

入手方法／

D&amp;D®2 頭部装備品

入手方法／マジックユーザー 初期装備（タイプC）、宝箱

**アーマー** フード

シーフ用の頭防具。シーフには敵からアイテムを盗む特技がある。他キャラ用の頭防具を落としてくれる者はいるが、この「フード」を盗むことはできない。マジカルハット同様、魔力が最終面まで宝箱から拾うことはできないので、やはりタイプの初期装備として手に入れておきたいところである。

D&D®1 入手方法 /  
D&D®2 頭部装備品 入手方法 / シーフ初期装備 (タイプC)、宝箱

**アーマー** サークレット

エルフ用の頭防具。シーフがパーティーにいれば、シャドーエルフから黒パックポケット(専用袋)で盗むことができる。またエルフにはサークレットよりもACが下げる防具「ティアラ」があるため、マジックユーザー、シーフほどネームエントリーにこだわる必要はないだろう。

D&D®1 入手方法 /  
D&D®2 頭部装備品 入手方法 / エリザベス姫 (タイプC)、宝箱、盗む (シャーディエリフ)

**アーマー** 司祭の帽子

クリック用の頭防具。あるに越したことはないが、ファイター、ドワーフ、クリッピングライフが多く、防御力も高いのネームアイテムでは攻撃力を重視したほうがいいだろう。この司祭の帽子とヘルメットに限り、レッドドラゴン戦前の一番手の宝箱から入手できる。なければ取っておこう。

D&D®1 入手方法 /  
D&D®2 頭部装備品 入手方法 / クリック初期装備 (タイプC)、宝箱

**アーマー** ティアラ

エルフ用の頭防具で、サークレットよりも防御力が高くなる。テリル君戦直前の部屋の宝箱をエルフが開ければ出逢える。シーフならオガマスター・ブレイズ (弟) から貰ふものができるが、シーフの2Pプレイには扱てみよう。なお、D&D®2にも存在するがこちらは点得アイテム。

D&D®1 得点アイテム 入手方法 / 宝箱、20000PTS  
D&D®2 頭部装備品 入手方法 / 宝箱、盗む (オーラ第)

**アーマー** スピードブーツ

装着すると歩くスピードが速くなる靴。ダメージを受けると一定確率で壊れてしまう。戦闘の激しいD&D®1では特に重要なアイテムで、サコボ、オブスを蹴されてもこれを装備しているか否かで難度を決める。とにかく壊さずに持っていくか、それがD&D®2を攻略するうえで重要なポイントになる。

D&D®1 装備アイテム 入手方法 / 宝箱  
D&D®2 脚部装備品 入手方法 / 初期装備 (タイプB)、拾う、宝箱、敵が落とす

**アーマー** トラベリング＆リーピングブーツ

D&D®2のシーフの初回から装備している靴で、いくら歩いても疲れない。また壊れた靴は強羅で修理される。この靴のおかげでシーフは2段ジャンプや三角跳びができるという設定。壊れることは少ないが、靴が壊したら宝箱に入っていることはないためキャラは装備できない。

D&D®1 入手方法 /  
D&D®2 脚部装備品 入手方法 / シーフ初期装備

**アーマー** レビテーションブーツ

レビテート (浮遊) の魔法がかかる靴で、これを装備すると空中浮遊が可能になる。ジャンプボタンを連打すると浮き、その後方向ボタンで上と左右で空中移動、方向ボタンで着地する。浮遊中に単発打撃しかしないが、エルフならリップティ (ディミス戦でシルバーパー) を使用してめられる。

D&D®1 装備アイテム 入手方法 / 宝箱  
D&D®2 脚部装備品 入手方法 / 宝箱、「ヒロルダの帽」と交換

**アーマー** ガントレット・オブ・オーガパワー

オーガの力が込められた魔法の手甲。これを装備すれば武器による攻撃力がアップする。D&D®1、2両方に存在し、攻撃を対する一定確率で壊れる。D&D®1ではスピードブーツ並で重要な装備品で、できればサイド戦以降はすべての攻撃戦でこれを装備しておきたい。

D&D®1 装備アイテム 入手方法 / 宝箱、敵が落とす  
D&D®2 脚部装備品 入手方法 / 初期装備 (タイプC)、宝箱、盗む (タクワーリア・オーガ)

**アーマー** ノーマルシールド

ファイター、エルフ、ドワーフ、クリッピングが初めから装備している盾で、捨てたり落したりすることは基本的にできない。ファイターやドワーフのアイテムマークルに「ガード」の盾があり、これに合わせるとアイテム・魔法使用ボタンで盾に盾を用いてガードすることができる。

D&D®1 装備品 入手方法 / 初期装備  
D&D®2 屑部装備品 入手方法 / 初期装備 (シーフ、マジックユーザー以外)

**アーマー** ドラゴンシールド

ドラゴンのうろこを加工して作られた緑色の盾。D&D®2に存在する数種類の盾は、それまでのシールドと替えて装備しおなじみになる。この盾を持つとドラゴンブレスのダメージを軽減し、レッドドラゴン、シンの手から出す他の、ナグバ戦のラックドラゴンのブレスをガードできるようになる。

D&D®1 入手方法 /  
D&D®2 屑部装備品 入手方法 / 「ドラゴンのうろこ」を交換 (シーフ、マジックユーザー以外)

**アーマー** フレイムシールド

炎に対する耐性を持った赤い盾で、これを装備すると炎属性を持ったいたくつの攻撃をガードできるようになる。具体的にはコバルトの投げるオーブ、ボスが使うファイヤーボール、ヘルハウンドのブレス、フレイムラサマンダーが放す火の玉など。絶対に必要なアイテムではないが、出たら取ろう。

D&D®1 入手方法 /  
D&D®2 屑部装備品 入手方法 / 宝箱、盗む (ヘルハウンド)、敵が落とす

**アーマー** アイスシールド

冷気に対する耐性を持った青い盾で、これを装備すると冷気属性を持った敵の攻撃をガードできるようになる。とはいっても魔羅はD&D®2のゲーム中では、フロストラマンダーが使ってくる氷柱がないため、実際にこの盾の特性を活用できるシーンもここだけとなる。

D&D®1 入手方法 /  
D&D®2 屑部装備品 入手方法 / 宝箱、敵が落とす

**アーマー** ホーリーシールド

白に光る聖なる盾で、魔羅 (クリッピング限定) がダーカウオリアアーリア II 戦前のゴーゴイル4体に守られた部屋で入手できる。この盾を装備するとエホーダーテン、ダーカウオリアアリヤが使用する飛行道具や白い杖などの頭部魔法をガードできるようになる。ただし「めくり」には注意。

D&D®1 入手方法 /  
D&D®2 屑部装備品 入手方法 / 宝箱

**アーマー** プロテクションリング

装備すると物理攻撃に対する防護力が上がる。D&D®2では手に装備するロッド、リングの中では最も重要なアイテムではない。D&D®1では魔法がかかる+1と+2の2種が存在し、別種のリングであれば複数装備できる。なお、装備品のリング4種はいずれも攻撃を受けると一定確率で壊れてしまう。

D&D®1 装備アイテム 入手方法 /  
D&D®2 手部装備品 入手方法 / 初期装備 (タイプE)、宝箱、敵が落とす

**アーマー** レジストファイヤーリング

炎属性の攻撃に対して耐性のある指輪。D&D®1ではレッドドラゴンに勝利すれば入手でき、炎のダメージが減少。決して壊れることはないが、D&D®2では壊れてしまうが炎属性の攻撃や魔法、火などのダメージをまったく受けなくなるので、レッドドラゴンやシンと戦うときには必ずアイテムだ。

D&D®1 装備アイテム 入手方法 / 宝箱  
D&D®2 手部装備品 入手方法 / 初期装備 (タイプE)、宝箱、敵が落とす

**アーマー** スペルターニンググリング

敵の魔法攻撃を無効化する退魔の指輪。これを装備していると敵が落ってくる範囲に当たらない。ただしこのリングは敵や盾のダメージを受けるだけでなく、魔法を無効化するときに壊れる可能性があるので注意が必要だ。魔法攻撃の多いリザーブ、ディモ復讐などを持っている際は要注意。

D&D®1 入手方法 /  
D&D®2 手部装備品 入手方法 / 初期装備 (タイプF)、宝箱、盗む (マンスコビーン、オーガ第)、敵が落とす

## Armory ホーリーネスリング

聖なる呪文が込められた指輪で、これを装備しているクリエイターはターンアラーテッドで敵を攻撃する確率が100%になる。ターンアラーテッドではパーティモンスターが「退散する」ことはなくなるわけだが、D&D®2のゲーム中ではどちらも効果は同じなので、実質意味のないアイテムといえる。

D&D®1 入手方法／宝箱から得る、拾う

D&D®2 手部装備品 入手方法／宝箱、盗む（テルエレロン）、敵が落とす

## Armory ロッド・オブ・コールド

氷系の魔法攻撃力を高める。D&D®2におけるプレイヤーが使える氷系魔法はアイストームとコジュア・エレメンタル（マジックユーザー）しかないため、戦士系キャラには無用の長物だが、後半全属性法の使用頻度が増すマジックユーザーには効果がある。できれば迷宮まで入手しておきたい。

D&D®1 入手方法／宝箱から得る、拾う

D&D®2 手部装備品 入手方法／マジックユーザー初期装備（タイプ）、宝箱、敵が落とす

## Weaponpen ダガー

投擲用の短剣。ジンサモニングリング以外の武器アイテムは最高12回までストップ可能。D&D®2ではボス戦の最初の一手として、日本で初めて投げわけるのが本筋の重要な使い方。キャラクターに本って投げげるスピードが異なり、D&D®1ではエルフが、D&D®2ではドワーフが慣らしめに使いたい。

D&D®1 武器アイテム 入手方法／初期アイテム（クリクリの骨）、貰う、拾う、宝箱、敵が落とす 20GP~35SP

D&D®2 武器アイテム 入手方法／初期アイテム（クリクリの骨）、貰う、拾う、宝箱、シャドーミスティック、敵が落とす 20P~25P

## Weaponpen アロー（H）

投げ矢。D&D®2では魔法のかかった「アロー+1」になつてあり、レッドドラゴンをまとめるまつり、ダイモスでダメージを与えることができる。D&D®2では魔法のかかっていないため活躍の場が少ない戦闘だが、エルフは無限に飛ぶことができる。D&D®1ではアローはボス戦のフォローに使える。

D&D®1 武器アイテム 入手方法／初期アイテム（クリクリの骨）、貰う、拾う、宝箱、敵が落とす 40GP~50SP

D&D®2 武器アイテム 入手方法／宝箱から得る、拾う 40~42SP

## Weaponpen ファイヤーアロー

炎を仕込んだ強烈な火矢。これに当たった敵は燃えて倒れるが、魔法の力が込められているわけではない。ショットを賣うことができないほど高く集めるにはできないが、エルフのみ可能。「シャンパン泡立ち」なら数が減らないので何回でも投げる。ちなみに戦闘はシルバーアローより低い。

D&D®1 入手方法／

D&D®2 武器アイテム 入手方法／宝箱、敵が落とす

## Weaponpen オイル

地面にまくとその場に炎が上がる火炎筒。D&D®1ではザコ敵の出現位置に置いておく「予約オイル」に、D&D®2ではダウンした敵に重ねて殴り打ち返り返す「オイルのはめ」に。両アイテムとも使う武器アイテム。D&D®1では自分のまいたオイルにフレイヤーキャラが「はめ」かかるとの注意。

D&D®1 武器アイテム 入手方法／初期アイテム 貰う、拾う、宝箱、敵が落とす 20SP~35SP

D&D®2 武器アイテム 入手方法／初期アイテム（マジックユーザー用）、貰う、拾う、宝箱、敵が落とす 30SP~50SP

## Ring マジックミサイルリング

マジックミサイルの魔法が込められたリング。どのキャラクターでも使うわりに発射枚数は1発。D&D®2ではさじて重要なアイテムではないが、D&D®1ではディミス戦攻撃の起点として重宝する。これに限らず、武器アイテムのリンクは1回使うとなくなってしまう消耗品である。

D&D®1 魔法アイテム 入手方法／拾う、宝箱、敵が落とす

D&D®2 魔法アイテム 入手方法／宝箱、敵が落とす

## Ring ライトニングボルトリング

ライトニングボルトの魔法が込められたリング。D&D®2では魔法のライトニングボルトは上下に曲がられるようになつたが、このリンクは不可。エサー一ホーリーボルトの使い方ではアライヤーのキャラクターにとって必要不可欠ともいえる重要なアイテム。ノームの特徴のジョブでたくさん買っておこう。

D&D®1 魔法アイテム 入手方法／宝箱、敵が落とす

D&D®2 魔法アイテム 入手方法／貰う、拾う、宝箱、敵が落とす 500SP

## Armory ロッド・オブ・ファイヤー

炎系の魔法攻撃力を高める。D&D®2の手に装備するアイテムの中のうち、ロッドの種類は決して優れない安心して持っている。炎系魔法はアイストームやコジュア・エレメンタル（マジックユーザー）しかないので、戦士系キャラには無用の長物だが、後半全属性法の使用頻度が増すマジックユーザーには効果がある。できれば迷宮まで入手しておきたい。

D&D®1 入手方法／宝箱から得る、拾う

D&D®2 手部装備品 入手方法／マジックユーザー初期装備（タイプ）、拾う、宝箱、敵が落とす

## Armory ロッド・オブ・ライトニングボルト

雷系の魔法攻撃力を高める。具体的にはLV3魔法法のライトニングボルトと、アイテムのライトニングボルトリングを強化する。エルフ、マジックユーザー以外の4キャラは、浮遊城第二のボス、エザーボーーに対するライトニングボルトリングの威力を高めるために必ず取っておきたい。

D&D®1 入手方法／

D&D®2 手部装備品 入手方法／マジックユーザー初期装備（タイプ）、拾う、宝箱、敵が落とす

## Weaponpen シルバーダガー

D&D®2に存在する投擲用の銀製の短剣。魔法がかかるたび器なので、リチャード・ティモスやエザーボーーなど、ダガーが効かない敵にダメージを与えることができる。ステータス以下、ショットで使うことができるようになる。ハンマーの持てないマジックユーザーにとって重要なダメージ源。

D&D®1 入手方法／

D&D®2 武器アイテム 入手方法／初期アイテム（クリクリの骨）、貰う、拾う、宝箱、コロド、シャーレイフ、動植物 150SP~10SP

## Weaponpen シルバーハロー

魔法がかかる銀製の投げ矢で、実質上D&D®1のアロー+1と同じ性質を持つ武器アイテム。シルバーハローと同じくアローが効かないバーゴイルやウッチャ、ティモスなどダメージを被られるが、アロー自体の投射スピードの遅さのせいで、シルバーハローよりも使いにくい武器である。

D&D®1 入手方法／

D&D®2 武器アイテム 入手方法／貰う、宝箱、武器（ノル（弓））、敵が落とす 80SP~100SP

## Weaponpen スローイングハンマー

敵に投げ掛けでダメージを与える金槌。軌道は放物線状で、ヒックするごとに敵を絶命させることができる。D&D®2ではダウンした敵への殴り打ちに使ったり、大型の敵には2ヒックしたりとかなり便利な手のいい武器。D&D®1でもヒックグライブやラップクラゴン戦では欠かせない一品。

D&D®1 入手方法／

D&D®2 武器アイテム 入手方法／初期アイテム（クリクリの骨）、貰う、拾う、宝箱、敵が落とす 30SP~35SP

## Weaponpen 大オイル

地面にまくと大きな火柱が3本上がる大型火炎筒。D&D®2専用アイテムで魔法がかかるつないが、ダウンしたボス敵への直接迫り打ち手段として非常に効果的。ダッシュ必殺技などでダウンを奪ったら、9発使えばボスは倒せてしまうだろう。中盤以降ショットで売られるようになる。

D&D®1 入手方法／

D&D®2 武器アイテム 入手方法／貰う、宝箱、武器（ヘルハウンド）、宝箱、敵が落とす 50SP~70SP

## Ring ファイヤーボールリング

ファイヤーボールの魔法が込められたリング。使うと前方の地面に爆発する火の玉を発射する。やはりD&D®2ではそれほど重要なアイテムではないが、クリレッグや魔法を持たないアライヤー系キャラならば、対ガーゴイル用アイテムとしてトックしておこうのも悪くはない。

D&D®1 魔法アイテム 入手方法／拾う、宝箱

D&D®2 魔法アイテム 入手方法／貰う、宝箱、敵が落とす 400SP

## Ring インビジビリティリング

インビジビリティの魔法が込められたリング。これを使つた（使われた）ブレイヤーキャラにはインビジビリティ効果が発生し、一定時間内かつ攻撃するまで隠れが感知されなくなる。武器アイテムのリンクの中では希少なううが、特に必要な場面はないので売ってしまうのが得策。

D&D®1 入手方法／

D&D®2 魔法アイテム 入手方法／宝箱、敵が落とす

**○ ポリモーフアザーリング**

ポリモーフアザー（ポリモーフアザーズ）の魔法が込められたリング。これを着て使うと小動物に変化させるポリモーフアザーが喝出される。インビシビリティリングと並んで珍しい武器アイテムだが、ガーデ戦でそれも西戦することはない。D&DⅠでは、やはり特に必要なアイテムではない。

D&DⅠ入手方法／宝箱、敵が落とす  
D&DⅡ魔去アイテム入手方法／宝箱、敵が落とす

**○ キュアシリアスワンズリング**

キュアシリアスワースの魔法が込められたリング。これを使うとドクターリングを回復するキュアシリアスワントを始めたのと同じ効果がある。一方の時に備えておくべきさんを持ておきたい。D&DⅠでは、ノームの村のショップが必要なものを持ったら、買ったお金はすべてこれに回すのが正定。

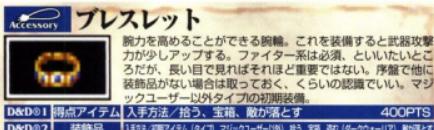
D&DⅠ魔去アイテム入手方法／宝箱、敵が落とす  
D&DⅡ魔去アイテム入手方法／買う、宝箱、敵が落とす 1000SP

**○ ネックレス**

魔法攻撃に耐性が付く首飾り。リッチ・ティモスやダークウオーラアリアなど、特定のボス戦では有効なアイテム。ただし魔法を完全に無効化するわけではなく、ダメージは受けてしまう。このネックレスを初めてする装飾品6種は絶対に壊れることがない。D&DⅠではすべて得点アイテム。

D&DⅠ得点アイテム入手方法／拾う、宝箱、敵が落とす 800PTTS

D&DⅡ装飾品入手方法／エルフ初期装備（タイツ）、拾う、宝箱、敵が落とす

**○ ブレスレット**

腕力を高めることができる胸飾。これを装備すると武器攻撃力がアップする。ファイター系は必須、といいたいところだが、長い目で見ればそれは重要ではない。序盤で他に装飾品がない場合に取っておく、くらいの認識でいい。マジックブレーザー以外のタイプの初期装備。

D&DⅠ得点アイテム入手方法／拾う、宝箱、敵が落とす 400PTTS

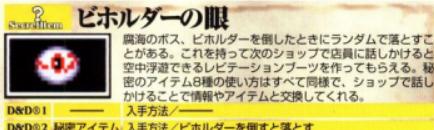
D&DⅡ装飾品入手方法／エルフ初期装備（タイツ）、拾う、宝箱、敵が落とす

**○ イヤリング**

魔法攻撃力を高めることができる耳飾り。エルフ、マジックユーラーは最高優先。ロッド、リングや魔法アイテムの攻撃力をもあげる。その効果はめざましいものではないが、ファイターコアキャラの強さとなるエガーホーテン戦ではロッド・オブ・ライトニングと併せて使っておきたいアイテムだ。

D&DⅠ得点アイテム入手方法／拾う、宝箱、敵が落とす 4000PTTS

D&DⅡ装飾品入手方法／エルフ初期装備（タイツ）、拾う、宝箱、敵が落とす

**○ ビホルダーの眼**

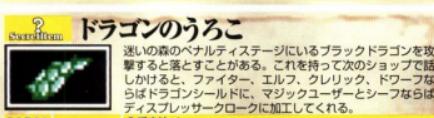
幽海のボス、ビホルダーを倒したときにランダムで落とすことがある。これを手持て次のショップで店員に話しかけると空中浮遊できるレリーショーンブーツを作ってくれる。秘密のアイテム8種の使い方はすべて同様で、ショップで話しかけたことで情報やアイテムと交換してくれる。

D&DⅠ入手方法／—  
D&DⅡ秘密アイテム入手方法／ビホルダーを倒すと落とす



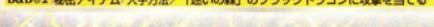
**○ マンティコアの皮**  
マンティコアを攻撃すると落とすことがある。皮やうろこなど、戦闘中に落とすタイプのアイテムは、必殺技。魔法を当てる確率が高くなっている。この皮を持ってディスプレッサー戦士戦直後のショップで話しかけるとディスプレッサークリークに関する情報を教えてくれる。最終的には不要。

D&DⅠ入手方法／—  
D&DⅡ秘密アイテム入手方法／大樹魔羅の「マンティコア」に攻撃を当てる

**○ ドラゴンのうろこ**

迷いの森のペナルティステージにいるブラックドラゴンを攻撃すると落とすことがある。これを手持て次のショップで話しかけよう。ファイター、エルフ、クリーグ、ドワーフならばドラゴンシールド、マジックユーラーとシーフならディスプレッサークリークに加工してくれる。

D&DⅠ入手方法／—  
D&DⅡ秘密アイテム入手方法／「迷いの森」のブラックドラゴンに攻撃を当てる

**○ コンティニュアルライトリング**

コンティニュアルライトの魔法が込められたリング。これを使うと藍色の光でフレイア側を向いた敵を気絶させる。コンティニュアルライトの発動が発動する。魔法の使い方／ハイサイドアイテム、ドワーフ、シーフの3キャラは、対ナリ戦で重宝するアイテムだ。ノームの村のショップで買うことができる。

D&DⅠ魔法アイテム入手方法／宝箱、敵が落とす  
D&DⅡ魔法アイテム入手方法／買う、宝箱、敵が落とす 500SP

**○ ジンサモニングリング**

風の魔術、ジンを封印したリングで、これを使うとジンが召喚され、画面中の敵を一時高く舞らしてダメージを与える。特にエルフ、マジックユーラー以外の4キャラは、緊急回避＆遠距離攻撃手段としてダクターオーラ戦やガーバ戦で持っておきたいアイテムだ。ストックは不可。

D&DⅠ入手方法／—  
D&DⅡ魔法アイテム入手方法／買う、宝箱、敵が落とす

**○ オープ**

石化、麻痺を無効化する宝珠。マンスコーピオンや闇の石化光線をくらまでも石化させず。リッチ・ティモスやグールに触って麻痺することはなくなる。後半まで行かなくては手に入らないアイテムだが、エルフ、マジックユーラー以外はタイプの初期装備になっている。とはいっても重要度は低い。

D&DⅠ得点アイテム入手方法／宝箱  
D&DⅡ装飾品入手方法／魔去

(注) 魔去 (サム、ラクシス、ゼル、ゼル、マスクゼル、サム)

**○ プローチ**

赤い宝石を細工した胸飾り。看板をくまなく読める装飾品の効果を知ることができるが、このプローチに限りこもる説明がない。プローチはズバリ、装備しても何の効用もないダメアイテム。2Pプレイ時は装飾品を引渡しを容易にするために持っておくのが手だが、基本的に必要はない。

D&DⅠ得点アイテム入手方法／宝箱、敵が落とす 2000PTTS

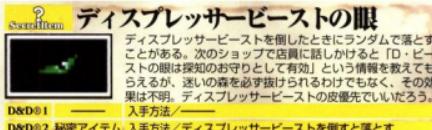
D&DⅡ装飾品入手方法／クリエック、シーフ初期装備（タイツ）、拾う、宝箱、敵が落とす

**○ アンクレット**

脚力を高める足輪。これを装備すると突き飛ばし攻撃の威力がアップする。とはいって突き飛ばし攻撃はもともと攻撃力がなくして、入力ミスなどはともかく使って場所をもほとんどないため、実際このアイテムの効果を受けることは少ない。プローチに次ぐ必要ないアイテムといえる。

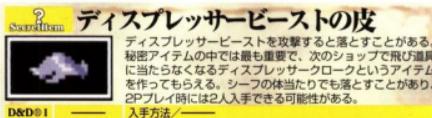
D&DⅠ得点アイテム入手方法／宝箱、敵が落とす 3000PTTS

D&DⅡ装飾品入手方法／魔去 (クリエック、シーフ初期装備（タイツ）、拾う、宝箱、敵が落とす)

**○ ディスプレッサー兵士の眼**

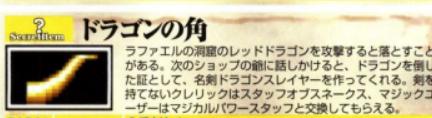
ディスプレッサー兵士を倒したときにランダムで落とすことがある。次のショップで店員に話しかけると「D・ビーストの眼は探し出さなければして有効」という情報を教えてもらえるが、迷いの森を必ず通過されるわけでもなく、その効果は不安。ディスプレッサー兵士の皮優先でいいだろう。

D&DⅠ入手方法／—  
D&DⅡ秘密アイテム入手方法／ディスプレッサー兵士を倒すと落とす

**○ ディスプレッサー兵士の皮**

ディスプレッサー兵士を攻撃すると落とすことがある。秘密アイテムの中では最も重要な、次のショップで購入できる道具に当たらないとなるディスプレッサークリークといいアイテムを作ってくれる。シーフの足で走りでも落とすことがある。2Pプレイ時には2人入手できる可能性がある。

D&DⅠ入手方法／—  
D&DⅡ秘密アイテム入手方法／ディスプレッサー兵士に攻撃を当てる

**○ ドラゴンの角**

ラファエルの洞窟のレッドドラゴンを攻撃すると落とすことがある。次のショップの前に話しかけと、ドラゴンを倒した証として、名刺ラブランス・ヤエラを貰う。剣を持てないクリークはスタッフオブヌース、マジックユーラーはシーカルバースタッフと交換してもらえる。

D&DⅠ入手方法／—  
D&DⅡ秘密アイテム入手方法／レッドドラゴンに攻撃を当てる



## オウルベアの卵



D&D®1 入手方法／—

D&D®2 祕密アイテム 入手方法／盗む（オウルベア）

オウルベアに対するシーフが体当たりすると落とすことがある卵。これは外への投げは入手不可能なので、比較的アレ度の高い秘密アイテムといえる。これをを持ってスージークリア後の中のショップで貰いしかけるとワンダーエッグにでももらえます。この店以外では交換してもらえないでの注意。

## イフリートボトル



D&D®1 入手方法／—

D&D®2 魔法アイテム 入手方法／拾う、宝箱、敵が落とす

炎の精霊・イフリートが封印された壺で、ジンサモニングリンクと並ぶ強力な魔法アイテム。これを使うとイフリートが召喚され、画面全体の敵に炎属性の大ダメージを与える。マジックユーザーのコンジュエリーエンターリー（左向き）と同じ効果。炎に耐性のある敵には効かない。2面で入手できる。

## ディスプレッサークローケー



D&D®1 入手方法／—

D&D®2 祕密アイテム 入手方法／ディスプレッサークローケーと交換、「ドラゴンラウズ」と交換、シーフ、マジックユーザー

ディスプレッサークローケーの皮から作られた外套。これを装備すると、投石ライフ、弓矢等、敵や貴の飛び道具に一切当たらないよう。ディスプレッサークローケーの皮を取れば次のショットで手できるほか、シーフ、マジックユーザーなどはドラゴンのうろこからも作ってもらえる。

## ヒーリング・ポーション



D&D®1 薬アイテム 入手方法／買う、宝箱、敵が落とす 100SP~300SP

D&D®2 薬アイテム 入手方法／買う、拾う、宝箱、敵が落とす 100SP~130SP

青い瓶に入ったライフ（バタイティ）を回復する薬。すごく美味しいそうな匂いがあるので、冒険者は我慢できません。その場で買いますのはられないという。そのため持ち運びはできないようになっている。D&D®1では時間で限られることが多いのでしてあっても大丈夫。ショットで買うこともできる。

## スピードアップ・ポーション



D&D®1 入手方法／—

D&D®2 薬アイテム 入手方法／拾う、宝箱、敵が落とす

デクストラティ（敏捷性）をアップする薬で、エルフのLV3 魔法、ヘーストをかけられたときと同様の効果がある。取った（飲んだ）キャラクターは一定時間黄色明滅し、移動や攻撃など、あらゆる行動のモーションが倍化する。ファイターやキラーでプレイするときに出現する。

## ディミューション



D&D®1 入手方法／—

D&D®2 薬アイテム 入手方法／買う OSP

小さくなるための効果薬で、キメラ戦後にノームの村の入り口で買うかどうかを聞かれる。ノームは「お金がかかる」というが、これはプレイヤーの善意を問うているだけなので、実際にお金は取られない。ノームの村の武器ショップはいいに決まっているので必ず買おう。

● (お金なし)  
● (お金あり)  
● (お金なし)  
● (お金あり)  
● (お金なし)  
● (お金あり)

出でてくる魔物を防ぐための効果薬。どの魔物も大抵魔物を防ぐことができる。ただし、魔物によっては効果がない場合もある。

● (お金なし)  
● (お金あり)  
● (お金なし)  
● (お金あり)  
● (お金なし)  
● (お金あり)

SPを消費して手に入れる。魔物によっては効果がない場合もある。

● (お金なし)  
● (お金あり)  
● (お金なし)  
● (お金あり)

SPを消費して手に入れる。魔物によっては効果がない場合もある。

● (お金なし)  
● (お金あり)

SPを消費して手に入れる。魔物によっては効果がない場合もある。

## メタル

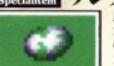


D&D®1 入手方法／—

D&D®2 祕密アイテム 入手方法／初期装備（タイプA）、宝箱

これを持ってショップで貰い物ると、好きな品物1つと交換してくれる。メッセージなどは出ないが、最初に買ったアイテムの代金は取られない。とはいって一番高いスーパークリーニングボーションでも550SP。ノームの村の武器屋は対象なので、他の秘密アイテムを捨ててまで取る必要はない。

## ワンダーエッグ

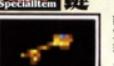


D&D®1 入手方法／—

D&D®2 魔法アイテム 入手方法／宝箱、盗む（マンティコア）、「オウルベアの卵」と交換

魔法がかけられたオウルベアの卵。これを投げるとオウルベアが生まれ、瞬く間に成長してプレイヤーを助けてくれる。このオウルベアは完全自動で、一定時間敵を自動追尾して飛びかかっていく。強いたげで飛んでいるボス戦ではオウルベアにザコを任せておくと無い隙になる。

## 鍵



D&D®1 入手方法／拾う、宝箱

D&D®2 特殊アイテム 入手方法／拾う、宝箱

鍵のかかった宝箱を開けるために必要なアイテム。すべての宝箱を開いていると鍵が足りなくなるので、なるべく木の宝箱は壊し、鉄製の宝箱は上から持ち上げる（震を止めさせる）ようにして節約しているよ。シーフは鍵開けの特殊技能を持つないので必要なないアイテムとなる。

## スーパー・ヒーリング・ポーション



D&D®1 第1アイテム 入手方法／拾う、宝箱

D&D®2 第1アイテム 入手方法／買う、拾う、宝箱、敵が落とす 200SP~350SP

大きな青い瓶に入ったライフを回復する薬。ヒーリングポーションよりも回復量が大きい。D&D®2では木から登場し、中盤でショットで売られるようになるが、D&D®1では後半まで買えない稀少アイテム。なお、D&D®1ではポーションの回復量は一定していない。

## パワーアップ・ポーション



D&D®1 第2アイテム 入手方法／—

D&D®2 第2アイテム 入手方法／買う、拾う、宝箱、敵が落とす

ストレングス（筋力）をアップする薬で、クレリックのLV2 魔法、ブレスをかけられたときと同様の効果がある。取ったキャラクターは一定時間オレンジ色に明滅し、物理攻撃ダメージが1.25倍される。魔法使い系キャラクターでプレイするとリッチ・ディスス、キメラ戦などで出現する。

## スクロール



D&D®1 魔法アイテム 入手方法／宝箱、敵が落とす

D&D®2 スクロールアイテム 入手方法／宝箱、敵が落とす

魔法の書物。D&D®1ではエルフは赤、クレリックは青のスクロールで、魔法名がじかに表記されている。D&D®2では魔法レベルの概念があり入れられ、レベルごとに色分けされている（LV1~9）。魔法の使い不可能なキャラクターは取ろうとするだけで拾ってしまうことはない。

## 得点アイテムリスト

	名称	D&D®1	D&D®2	名称	D&D®1	D&D®2
	メノウ	10	10		2000	装飾品
	オニキス	50	50		50	装飾品
	香水	80	5000		80	装飾品
	ガーネット	100	100		100	5000
	本	200	1000		200	装飾品
	ブレスレット	400			400	10000
	アクアマリン	500	1000		500	頭部装飾品
	彫刻	800	2500		800	装飾品
	オパール	1000	1000		0	1000

# モンスター図鑑

D&D®の世界には実に多種多様なモンスターたちが存在する。タワー・オブ・ドゥーム、シャドー・オーバー・ミスララに登場するのは、その中でもごく一握りのモンスターだが、実際に個性的な顔ぶれが揃っている。ゲーム画面からだけでは伺い知れない彼ら的一面にせまってみよう。

## コボルド Kobold



P.35参照

小柄で犬のような外観をした亜人種。皮膚は土色の鱗状で、頭には毛はなく2本の角が生えている。意外にも知能は人間並みに高く、臆病で残忍な性格をしてい

素早く動き回り、鎬びたショートソードによる突き攻撃やジャンプ攻撃、ダガー やオイルによる遠距離攻撃を仕掛けてくる彼らは、まさに小賢しいの一言に尽きる。半面、その豊かなアクションの数々は見方を変えれば、実に愛くるしくも見える。たまには立ち止まってじっくり観察してみては?

オウルベア Owlbear



8388

果の頭に熊の胴体を持つモンスター。性格は撃猛で人がテリトリーに近付くと襲いかかってくる。当然、熊に匹敵するだけのパワーを持っているので、うっかり重い一撃をくらわないように注意したい。その巨体ゆえにあまり素早く動くことができないのが、我々にとっては幸いである。

どうやら彼らは卵生動物であるらしく、その卵は加工するとワンダーアイクと呼ばれるアイテムになる。戦闘中に使用すれば、心強い味方が現れて君たちとともに戦ってくれることだろう。

### ノール(弓) Gnoll with Bow

### ノール (斧) Gnoll with Axe

ハイエナに似た頭部を持つ大型のヒューマノイド。性格は怠惰、残酷であり、仕事を嫌い、弱い者いじめを好む。より多くの悲鳴をあげるという理由から、知的な生物を襲うことが多い。

知性はさほど高くはないが、オスはハルバード（長柄の斧）を、メスは弓矢といった長射程の武器を器用に使いこなし、遠距離戦や背後からの攻撃を好む。身体能力（特に脚力）も優れており、接近戦での前蹴り、遠距離からの跳び蹴りといった攻撃も薦めなければならない。



P.35参照

スケルトン Skeleton



P.37參見

邪悪な魔法使いによって、仮の生命を吹き込まれた骸骨。土中から這いで出てくることが多い。毒ガスとともにトラップとして宝箱中に封じられているものもある。また生前、戦士であったものはケルンとなっても高い魔力を有しているので、高レベルの魔法を使える者が護衛として従えていることが多い。  
彼らはアーティドモンスター（不死の怪物）なので、パーティにクリックがいる場合は、速やかにアーティアーテッドしてしまうのが得策と言えよう。

トログロダイト



P42m

### **Troglodyte**

短い尾と長い足、そして頭と胸には棘のある人間型爬虫類。すなわち半魚人ではなく、蜥蜴人間と考えたほうがより正確である。

長い三叉の槍を器用に扱うだけでなく、状況に応じてオイル槍を投げつけてたり、カメレオンのように体色を変化させ姿をくらましたり、さらには表面から臭気を発して身動きを取れなくしたりと、变幻自在の戦いぶりを見せる強敵。わずかなスキを確実についているだけの技量を持っていないと、倒すのは至難の業だ。

**グール Ghoul**

P.43参照

元は人間でありますからも、死後に魔法などのなんらかの力により生命力(正確には活動する力)が与えられ、現世に蘇ったアンデッドモンスター(不死の怪物)。

爪には麻痺性の毒を持ち、その攻撃を受けた者はしばらく身動きが取れなくなってしまう。特に麻痺に対してまったく耐性を持たない人間種にとっては、その爪攻撃は脅威に値する。

神に仕える聖職者なら、戦わずして彼らに永遠の安らぎを与えるれる(ターニングアンデッド)だろう。

**ゴブリン Goblin**

P.75参照

深い土色の肌と醜陋な容貌を持つ小型の亜人種。手斧や盾(鎧?)で武装している。好戦的な性格はあるが、体躯に見合った力のしかしないので、1対1の戦闘で不覚を取ることはまずないだろう。しかし彼らは集団で襲いかかってくるため、ザコたる思って甘く見ていると返り討ちに遭わないとも限らない。

中には、オイルや小石を投げつけてくるものもあるので、彼らとの戦闘になつたら、常に周囲、特に背後に気を配るように心がけることが肝要だ。

**ガーゴイル Gargoyle**

P.81参照

冒険者や侵入者たちから財宝などを守るために、高い魔の魔法使いによって造り出された創造生物。いわゆる「悪魔」様の外見をしていることが多い。

普段は像彫のように動かす己の守護すべき場所に留まっているが、侵入者の姿を確認すると不意を以て襲いかかる。彼らに与えられた役目は「守る」ことであり、速やかにその場を立ち去れば深追いしきことはない。

魔法によって造られた生き物であるため、その体は魔法もしくは魔法の武器による攻撃しか受け付けない。

**シャドウエルフ Shadow Elf**

俗にエルフは高貴で繊細な種族であり、おおむね陽気、ときには世間に對して無関心な存在であると言われている。一方で、地下の世界に満ち、陰湿で邪惡なる意志を持つのがシャドウエルフと呼ばれる種族である。肌の色が暗青一暗紫色を呈する以外、身體的特徴はエルフと大差なく、剣技に長け魔法も使いたくなす。

シミターでの直接攻撃、弓矢や槍での遠距離攻撃を得意とする。航空隊団を形成するワーバンライダーは魔法も使用してくるので十分注意したい。

**ヘルハウンド Hellhound**

P.46参照

活火山やマグマの煮え立つ洞窟に好みで棲息し、子馬ほどの大きさを持つ巨大な犬に似たモンスター。

悪罵した体から繰り出される体当たり、獣物を噛みちぎる鋭い牙、口から吐き出す灼熱の炎による多彩な攻撃はまさに「地獄の獣犬」の名にふさわしいと言えよう。危険極まりない存在ゆえ、地獄の際には必ず先に始めておかねばならない敵であろう。

その棲息条件や攻撃手段からも察せられるように、彼らには炎による攻撃は通用しない。

**G・スコーピオン Giant Scorpion****F・ビートル Fire Beetle**  
**G・ビートル Giant Beetle**

P.47, 48参照

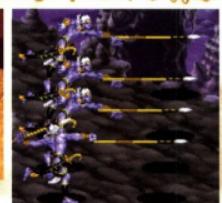


姿形はなんの変哲もないカブトムシであり、サソリである。しかし、たかがサソリと侮ってよいものではない。硬い外殻と強靭な筋肉を持つ彼らは、体のサイズから想像であれば、生物界最強と目されるほどの力を持つ。

この世界には、そこまで巨大なものはないようであるが、標的が小さければ小さいなりに厄介と言える。攻撃が当たりにくいため。

F・ビートル、G・ビートルは空中を飛び回っているので、できることならしゃがんでやり過ごしてしまいたい。こちらから攻撃しなければ、彼らのほうから仕掛けてくることは滅多にないであろう。

一方、G・スコーピオンは獲物を見かけると即座に襲いかかってくるので注意が必要である。その手頃な大きさ、生き物に対する攻撃の高さから、戻しとしても配置するにも適しているようだ。貴重な宝物の傍らで待ち構えていることも多く、冒険者は冷静な対処が要求される。即座に死にいたるような毒を持つていないのがせめてもの救いである。



P.78参照

**オーガ Ogre**

外見は人間と同じような二足歩行の亜人種であるが、身の丈は約10フィート(270~300cm)にも及ぶ大巨人。知能はさほど高くはなく、ゴブリンやボルドなどを従えて山の大将を気取っていることもある。特筆すべきはその腕力であり、手にした武器がたたかうる程強であっても、人間と比べて相手なら早く全身の骨を粉砕するだけの破壊力を秘めている。人の頭ほどの大きさのある岩塊であっても彼らによっては投げ付けるのに手頃な石ころに過ぎないのだ。

しかしながら、圓体の大きさからくる純重さと攻撃の「リエーション」の少なさはいかんともしがたく、攻撃を見切ること自体は難しいことではない。あとは事故に遭わないことを願うのだろう。



P.36, 37, 81参照

**マンティコア Manticore**

ライオンのは、堅い蠍蜜の翼、鋭い刺の生えた尾、そして大きな牙のある人間の顎部(多くは老人)を持つモンスター。知能は高く、待ち伏せや不意打ちを好み、体格中の族の人や隊商からはぐぐつてしまふ女房を狙って襲いかかる。



P.39, 52, 81参照

**ディスペレッサー・ビースト Displacer Beast**

巨大威嚇のような外見をしているが、肩から伸びる2本の触手とその足を持つところが大きな違いである。性格は非常に謀略で、その2本の触手を縛るようにならざる攻撃してくれる。

彼らの体表は特殊な作りになっており、光を屈折させるという性質を持つ。そのため、彼らを「目で見ようとする者」たちは、あまたも本来の距離から少し離れた地点に、もう一体存在するかのような錯覚に陥られる。このように、自分の姿を本来はあるはずのないところに「displace(置き換える)」する能力をもって、彼らはD・ビーストと称される。

彼らの皮膚を加工して作られた外套を身に纏えば、同じに光の屈折起こすことができるので、飛び道具による攻撃を受けることはなくなるだろう。



P.41, 84参照

**トルル Troll**

あらゆる場所に棲息する肉食獣。体は細身であるが、みかけよりはるかに力は強い。腕を伸ばして剣や尖った爪を突き立てるほか、接近戦では噛みつき攻撃も仕掛けてくるが、いずれも攻撃力が高く侮れない。



P.43参照

**ビホルダー Beholder**

直径4フィート(約120cm)ほどの球形のモンスターで、球体の正面に巨大な一つ目(主眼)と大きな口を持ち、手足に相当するようす筋骨はない。頭頂部には10枚の触手環の刺が生え、その先端にはさざにひとつかつの刺傷が傷わっている。

各副眼はそれぞれ異なる種類の魔法光線を発することができる。それが彼らのおもな攻撃方法となる。攻撃手段として多用してくるのは、スリープ、フレッシュクラッシュ、コーズリースラッシュなど。

主眼からは視界前方にアンチマジックレイ(対魔免疫線)が照射されており、その範囲内でいかなる魔法も効果を消されてしまう。

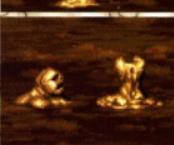
勝機を見出すには、剣技で崩ききるが、主眼を閉じる一瞬の間に東じるかだ。



P.52, 102参照

**マッドゴーレム Mud Golem**

高レベルの魔法使いによって、泥から作り出されたモンスター。自由に泥中に潜ったり、直し出したりできる。泥中からは足元を握りて攻撃してくれるが、非常に厄介で、彼らの武器は有無を言わさず怪力であり、腕を振り回す。あるいは抱きついで縛め上げるという一見単純な攻撃であっても、食らってはならないといふ恐怖を孕むにほけだ。対して、彼らは感覚も感情も持たぬ泥生活生物ゆえ、いくら斬ろうが殴らうが、痛みも恐怖も感じることなく抜まづに立ち向かってくる。



P.158参照

## ゴブリン戦車 Goblin War Machine

ゴブリンたちの作戦による強襲戦車軍団。動力は人力。しかし動力源となるゴブリンたちの能力をやる気次第では、思いもよらぬ彼らの高速で移動することもあるので、夏を抜いている。腰かけがねわ。

動きを競させておき、その武装面は非常に秀逸とも言える出来栄えで、一対の伸縮自在の槍のほか、一対の出羽包丁、投石器、バーナーといった多彩な武器を備え付けている。しかし、それは前方に集中しているため、いったん彼らの突進をやり過ごして背後に回りこんでしまえば、後方の脆さを露呈することになるであろう。

また、デザインもどちらに凝る凝る作りに仕上がっており、車両中央にたなびく旗や正面にかざした盾型のオブジェなどは一見の価値がある。



P.75参照

## マンスコーピオン Man Scorpion

人間の上半身に蠍の下半身を持つ、半人半蠍の種族。攻撃的な性格で気性は非常に荒く、他種族に対する警戒心がかなり強いため、誤って彼らのテリトリーに侵入ってしまったが最後、どちらかが命を落とすまで戻うことになるだろう。

戦士としての技量も高く、多くは戦場の鎌状の武器を駆使することに長けているが、もちろん蠍の下半身も伊達ではない。尾の毒針による一撃は強烈無比であり、並みの体力なら一矢張り致命してしまうほどだ。さらにも毒液クラスになると魔法を使うこともでき、ライトニングボルトやフレッシュカットストーム（石化魔法）といった攻撃魔法を喝えてくることもあるので、たとえ離れていても安心することは許されない。者であれば、なにも恐れることはないはずだ。



P.77参照

## ハーピー Harpy

人間の女性の上半身に大鷲の下半身と翼などを併せ持つモンスター。彼ら（彼女ら）は実に狡猾で、狩りをするときには、まずその美しい歌で獲物をおびき寄せ、次にでも知らずに近寄ってきたものに襲いかかる。武器は棍棒を好んで使用するが、戦闘においては、大きな翼を生かして空高く舞い上がり、急降下して猛禽類特有の鋭い爪で切り裂いたり、持ち上げて上空から落としたり、といった行動を取ることが多い。また、羽ばたいたときに生じる烈風に乗せて、自らの羽根を射出してくることもある。

「空中」対「地上」の因式になってしまっては明らかに分が悪く、苦戦を強いられるのは必至。なんとか地上戦にもちこんで、一息に決着をつけてしまうのが賢明であろう。



P.78参照

## キメラ Chimera

起源はギリシャ神話に登場する、獅子の頭、羊の胴、蛇の尾を持つ怪物。広義には異なる「龍」の細胞から作られた1体の生物個体を示す。

ここに出てくるキメラは、ライオン、ヤギ、ドラゴンの3つの頭、ライオンの前半身にヤギの後半身、背中にはドラゴンの翼を、尾には大蛇を有すといった構成で構成される。



P.85参照

## サラマンダー Salamander

普段はエレメンタルプレーン（精神世界）に住む精霊獸であり、地上界で見かけるのはごく希なことである。外見は蜥蜴のような姿で、塙状の武器を好んで扱う。

フレイムサラマンダーは熾熱の炎に包まれており、不用意に近づく者は自らの発する炎で焼死払おうとする。対して、フロストサラマンダーの体は極寒の冷氷で覆われ、水や冷風による攻撃術を得意とする。彼らは極端で特化した属性の持ち主であるがゆえ、同時に反属性に対する弱点を併せ持つ。すなはちフレイムサラマンダーは火や冷風による攻撃に、フロストサラマンダーは炎や熱による攻撃にこのほか弱い。この点に留意して立ち向かはば、おのずと勝機は見えてくるはずである。



P.88, 89参照

## ドラゴン Dragon (Green/Black)

巨大な姫塔のような体に鋭い爪と牙。さらには蠍状の毒液を持ち、皮膚は毒い棘に覆われている。かなり古くから地上に存在する種族で、体色（レッド、ブラックなど）や体の大きさ（スモール、ラージ、ビュージ）によって分類される。體を重ねることで体は大きくなり、知能も発達する。鋭い爪や牙のほか、彼ら独特のドラゴンフレス（口から吐き出す毒）性質はドラゴン種に「ぶつかる真なま」様なる攻撃を得意とする。「ドラゴンは戦闘の開始時にフレスを吐き、1回10度まで吐くことができる。グリーンドラゴンはボクシングの腕前で、雨森の中に棲み、雨露のボイズンフレスを吐く。ブラックドラゴンは沼や湿地帯を好み、強酸のアシッドフレスを吐く。体の大きさから判断する「スモール」サイズはしく、人語を解くことはできないようである。



P.44, 103, 104参照

## テルアリン、テルエレロン、ザイード Shadow Elf

地底に潜む堕落したシャドウエルフの中でも、特に武芸、魔力において秀でた貴族を持つのが、リッチ・ティモスの直属の部下であるザイードと女王シンの配下であり四天王を務めるテルアリンである。特にテルアリンはシンの支配にあるシャードエルフの大団圓を統べる将でもある。

身の丈ほどもある巨剣を自在に扱うその剣技だけでも恐るべきであるが、さらにはライティングボルト、アニメイトテッド、ハイストといった協力な魔法まで使いこなす。その魔力は、かのマンティニアをして「力づいたしのてるのはザイード様だけ」と言わしめるほどである。

テルアリンの弟テルエレロンも、兄に匹敵するだけの戦闘能力を持っていると思われる。



P.51, 58, 79, 91, 105参照

## リッチ Lich(Deimos)

極めて高位の魔法使いやクリーチャーがさざなる力や不死を求めて、自らの肉体をアンデッド化したもの。

その魔力は想像なく強大であり、ファイアーボルト、ライトニングボルト、ファイアーオーラー、アニメイトテッド、さらにはメテオロスマームなどといった高度な魔法を使いこなす。逆にレベル以下の魔法に対しては完全に耐性があり、マジックサイルやライトニングボルトなどはまったく受け付けない。また、彼の体内に触れてしまった者は、それだけで体力を奪われ、さらに麻痺させられてしまうこともある。実に手強い相手ではあるが、魔法の武器や銀製の武器、あるいはレベル4以上の強力な魔法をもってすれば、彼らに致命傷を負わせることも可能だろう。



P.59, 83参照

## レッドドラゴン Red Dragon

ドラゴンの中でも最大級の大きさを持つヒュージレッドドラゴン。悠久とも思える数千年の長きを生きた彼らは、人里離れた洞窟に棲み、数多くの財宝に囲まれて暮らしている。その角は特殊効果を持ち、精製加工することで素晴らしい武器として生まれ変わると謂われている。

ヒュージドラゴンは想像を絶する体力を誇る。通常、体力を消費したダメージを与えるドラゴンフレスの威力も他にてあり、底強の戦士であってもその一撃に耐えるのは至難の業である。

あまたの命知らずの悪者がたちが、財宝を、あるいはドラゴンスレイヤー（單殺し）という名聲を求めて果敢に竜巣がけといったが、



P.54, 87参照

## スペクターマスター Specter Master

スペクターはスケルトンやグールと同じくアーティッドモンスターであるが、その体は流れる液体のような不定形をしている。

アーティッドモンスターの中でも、もっとも強力な部類に入り、通常の武器はおろか、銀製の武器による攻撃すらも受け付けず、魔法もしくは魔法の武器による攻撃しか傷を負わせることはできない。そのスペクターのマスクと称されるのが、女王シンの面風の冠であり、四天王の一角を担うエザーホーデンである。確固たる肉体を持たぬエザーホーデンと剣で切り結ぶのが戦挙であることは、いまさら改めて言うまでもないだろう。備えを万全にし、持てる魔法力のすべてを駆使して立ち向かうことだ。



P.92参照

## ダークウォーリア Dark Warrior

ナメハによって異世界から召喚された屈強なる魔の戦士。その身の丈はゆうに10フィート(約3m)を超える筋骨隆々、頭と背中にはそれぞれ4本の角。

口元には無数の歯を有する外見は、それだけでも見る者に畏怖を感じさせるのに十分である。巨体と絶力を生みいた肉弾戦だけでなく、電撃や暗黒魔法による攻撃も得意とする。さらには闇魔移動の術も心得ているらしい。図体に似合わぬ驚き早い動きを繰り広げる。

10フィートにも及ぶ大剣を構え、暗黒魔法をも駆使するダークウォーリアⅡは女王シンに四天王として選出され、四天王の中にあって最も高い呼び声を高い。なお重甲車ジャガーノートに拘束されていたダークウォーリアⅢは容姿、攻撃方法に差異が見られないので、別の個体であると考えられる。



P.94参照

## ナグバ Nagpa

女王シンの四天王のうち、歩哨格として智をもって開いて、慧をもってシンを助ける役を負うのがナグバである。ナグバの頭に、じつは死れた老人のような風貌をしており、体力や接近戦闘能力は低い。召喚獣としての貴賤に負け、エザーホーデンやダークウォーリアなどは彼が召喚したものと思われる。

実際の戦闘においては距離からライトニングブルトを放つぐらいた程度で、攻撃に直接参加していくことはほとんどない。実のところ、注意すべきは彼が從えている2体のモグラスター、ブラックドラゴンとマンティコイのほうである。どちらも単体でも戦闘しうるほど戦闘力を持合させてくるので、まとまわりたうのは困難を極める。これはナグバに攻撃の焦点を絞り込んでしまうのが得策であろう。



P.95参照

## シン Shin

一大事務官を率いてグランド公国への侵攻を行った邪惡なる女王。その真の姿は凶悪な暗黒地竜であり、魔人を復活させて世界を壊滅させようとも企んでいる。テルアリム、エザーホーデン、ダークウォーリアⅡ、ナグバの四天王を従え、リッチ・デイモスさえも手先として操るほどの力を持つ。

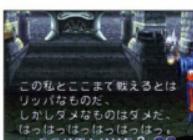
普段はソーサレスの姿をしているが、眞に実力で認められた冒険者と本格で対戦する段になれば、本来のヒュージドラゴンの姿を現して、容赦なく叩き落しにするであろう。

前肢からは灼熱の火の玉、口からはドラゴンブレスを吐き、岩をもくつく砕いて裂いかかる。ここまででの冒険で培った経験と戦闘を結集して、諦めることなく最凶最大の敵に立ち向かってもらいたい。



P.96参照

## ボス名セリフ集



ディモゼ、ザードを始めとして、タワー、オブ、ドワーフのボスたちはセリフが用意されている。どれも「さー、おしゃれだな」「ほんのあやめりはかりなりやう、ゲームオーバーで見せるサコの顔が憎めておいや」とかのセリフで、結構面白い。

ダントン! ドラゴン! ファイアーブラスト! ハーフエルフ! ハーフオーパー!

早く察知し、冷静に回避!

# 全トラップ紹介

ダントン! ドラゴン! ファイアーブラスト! ハーフエルフ! ハーフオーパー!

外部からの侵入者を防ぐために仕掛けられる「罠」。D&D®シリーズにも多種多様な罠がある。宝箱に仕掛けられた罠、スイッチで作動する罠、一定周期で常に駆動している罠、罠の数々…。中には生死にかかわる危険なトラップも存在し、物語わず静かに、冒険者たちをその毒牙にかけようとしている。

このページでは2作品に登場する罠のすべてを網羅し、その回避方を詳説する。無駄な

ダメージを最小限に抑えるためにも、トラップに関する知識は冒険に欠かせないものになるだろう。

## 機転より経験がものをいう

罠にはいろいろなタイプがあるが、回避するうえで必要なのはやはり「知識」。個々の罠の対処法はもちろんだが、それよりも罠やセンサーの場所をしきり覚えて、事前に回避行動を取ることが大切だ。

冒険の行く手を阻むものは何もモンスターばかりではない。いかに剣技に秀でていようとも斬ることができず、いかに強力な魔法を唱えようとも倒せることはない。それが「トラップ」だ。

D&D®2では、いくつかの罠を無効化できるD・クローカ、レジストファイヤリングというアイテムがあり、シーフには罠を見破る特殊能力もある



D&D®2には罠を無効化するすごいアイテムもある。

なのでそれほど脅威はないが、謎解き要素が多く罠のダメージも高いD&D®1では特に「覚える」ことが重要になってくるぞ。



間違ったレバーを引くと大量のサソリがオイル。これも一種の罠といえる。

## 矢



地面に隠されたセンサーに触れると斜め方向(左上、右上)から飛んで来て地面に突き刺さる。D&D®1では一度しか発動しないので、しゃがんでゆっくり進み、空撃ちさせるとよい。D&D®2ではD・クローカで無効化できるので後半は怖くない。

## 吊り天井



D&D®1は一定リズム昇り降りしているのでタイミングよく通過しよう。グラフィックは2種類があるが、罠としての性質は同じである。D&D®2はセンサーに反応するタイプなので、素早く通り抜けよう。敵もダメージを受け、ガーゴイルも倒せる。

## 槍(下から)



D&D®1専用の罠で、一定の周期で下から槍が突き出してくる。地面に穴が開いているのすごくわかるはずだ。この槍は壊せるのできちんと破壊して進めば何の問題もない。大抵この罠の近くにはG・スコピオンがいるのでしゃがみ攻撃で壊そう。

## 槍(横から)



正面から槍が3本飛んで来る。D&D®2のステージ3-B、ベスピア河の筏乗り場付近での登場。看板には「立ち止まぬ。後退するなし」とあり、止まるごと落石、後退するとこの槍の頭が発動する。ガードするか、しゃがんで歩いていこう。

## 鉄矢



鉄製の矢が一定周期で無限に撃ち出され、止めることはできない。この矢は高い位置に射出されているので、しゃがんで行動すれば当たらない。縦轆をすらせば當たらないこともある。D&D®1の古戸戸へのみ登場。敵にも当たり、大ダメージになる。

## 落石



頭上から大きな岩がたくさん降ってくる。プレイヤーを狙い続けるタイプと、そのポイントを抜けるまで常に落ち続けるタイプがあり、場所ごとに回避法が違うのでしっかり覚えることが大切だ。いずれにしてもパーティーブレイの天敵といえる。

## 火柱



地面から炎が噴き出す。一定周期で噴射するのと常に噴射しているものがある。D&D®2ではRFリングで無効化でき、またライアン合わせで抜けられる。青い炎の支柱(?)もある。D&D®1には触つてもダメージを受けない火柱も登場する。

## 地雷



地面に火柱の噴出口のようなものがあり、そこに触ると爆発してダメージを受ける。効果は一度きりなのでRFリングをつけて歩くか、スライディングで素早く通過して反応せよ。2Pプレイ時は仲間の位置をよく見て作動させよう。この罠はD&D®2にしか出てこない。

## 宝箱に仕掛けられた罠について

冒險を進めるうえで役立つお金やアイテムの多くは、宝箱の中に入っている。そして宝箱といえばやはり「罠」が付き物。左のページで紹介したトラップが殺意剥き出しの能動的な罠であるのに対し、宝箱に掛かった罠は、いわば冒険者たちを「餌でつる」という陰湿で狡猾極まりないトラップである。しかし対処法を知りておけば何も問題はない。「餌」は無償で総獲りという寸法だ。

宝箱は木製3種(小・中・大)に鉄製2種(小・中)で計5種類ある。木製の宝箱は壊すことができ、鉄製は鍵が掛かっている場合が多い。だが罠は

これらに平等に仕掛けられており、目的論で言えば材質や大きさはあまり関係ない。無傷で中身を手に入れる…興味の対象はここに集約される。宝箱の活用法や宝箱に関するテクニックは次のページに譲るとして、ここでは「罠」の観点から宝箱を見ていくことにしてしまう。

D&D®1とD&D®2では名前こそ同じものが採用されているが、実際に受けるダメージや回避方法や大きく異なる場合がある。そのため右のカヨミでは簡単ながら、作品別に宝箱の罠を解除する方法を紹介している。下表と合わせて参考にしてほしい。

### D&D®1

D&D®1の宝箱の罠は全般的に回避しにくく、しかも実際致命傷となり得る恐ろしい威力を持つものもある。

中でも特に注意がいるのが石化光線で、下(手前)の空間が狭い場合、開けると同時に移動しても回避不能。空間があっても、スピードブーツがないと壊して上下に逃げることもできない。C SW リング1回では回復できないほど

のダメージを受けてしまう。

「矢及び炎」のように回避方法の異なる罠がランダムで設置されていることも多い。D&D®1における宝箱は、まったく気の抜けない恐ろしい敵といえる。

### D&D®2

D&D®2の罠は、D&D®1に比べると断然回避しやすい。ダメージも低いので、宝箱の罠はそれほど怖い存在ではない。ただし鍵の不足にだけは注意を払わねばならない。D&D®2では鍵の掛かった宝箱は極端に少なく、きちんと鍵を取っていけば、すべて下から開けても充分足りる。これに対しD&D®2では、開けるべき宝箱はある程度選んでいかなくてはならない。上から持ち上げるなどし、鍵を節約しているごう。

宝箱は開けたらすぐに下(手前)に移動することで、ほとんどの罠を回避できる。これは壊した場合でも同様だ。

### 矢



左右に2本ずつ、計4本放たれる。D&D®1では真横と斜め上に、D&D®2では左右斜め上と斜め下に放たれる。ともに斬ってすぐにカードすればいい。D&D®1で下の空間が狭い場合は、下から開けると絶対に回避できない。矢の罠はランダムではなく固定されていることが多いので、覚えててしまう。

### 炎



宝箱の周りに火炎瓶がまかれ、着弾して炎が複数放たれる。着弾までに少し間があるので、間違って開けてしまつても反応次第で回避できる。両作品ともに、新規も開けてもすぐに移動すれば回避できる。D&D®1では炎のパターンが一定ではない宝箱もあるので、狭い場所で避けるときは、大きく動いてかわすのが安全。

### 落石



上から岩が一定時間降り続ける。炎よりも効果範囲が広い。D&D®2ではどんなに近くても一番下まで移動すればかわすことができるが、D&D®1では移と同じく岩のバターンが一様ではないため当たることもある。やはり大きく避けるようにしよう。矢とのランダムであったりする場合があるのでたちが悪い。

### ガス



緑色のガスが噴き出し、触るとダメージを受け麻痺、さらに地面からスケルトンが2体出現する。方向ボタンを左右に小刻みに振れば、麻痺状態から早く回復できる。D&D®1では麻痺中ダメージを受け続ける。ガスの判定も大きいのでリーダーの扱いキャラは壊すと回避不能。下から開ければ問題ない。

### 石化光線



宝箱からプレイヤーのいる方向(左右どちらか)にピンクの光線が発射され、これに触ると石化していく。放つておくと石になって死んでしまうので、方向ボタンを左右を繰り返して復帰しよう。D&D®1では開けてすぐに下に移動すれば回避できる。下の空間が狭い場合はジャンプすることで1ダメージに抑えられる。

### 宝箱によるダメージ



宝箱は持ち上げて投げができるが、味方に当たるとダメージになる。これは正常では罠ではないが、特にD&D®1ではこの宝箱ダメージがけっこう高い。武器として使用する際は注意してほしい。鉄の宝箱は壁や味方に当たっても壊れずどちらに跳ね戻ってくる。投げるときは周りをよく見るよう。





TOWER OF DOOM

# いつか勇者と呼ばれる為了に…

これっぽうがよい。魔物  
が増えたか!!  
さあ、大人しく食われ  
てしまえ!!

# 伝説はここから始まった。

## 攻略記事中 略語一覧 (タワー・オブ・ドゥーム™編)

### ■スクロール

マジックミサイルスクロール	MMスクロール
ファイヤーボールスクロール	FBスクロール
ライトニングボルトスクロール	LBスクロール
アイスマストームスクロール	ISスクロール
クラウドキルスクロール	CKスクロール
インビビリティスクロール	INスクロール
ポリモルフアザーズスクロール	POスクロール
ホールドバーソンスクロール	HPスクロール
コンティニュアルライトスクロール	CLスクロール
キュアウーンズスクロール	CWスクロール
ステイックストゥスネイクスクロール	SSスクロール
ストライキングスクロール	STスクロール

### キュアウーンズ

S・スネイクス

### C・ウーンズ

### ■装備アイテム

ガントレットオフォーガパワー

ガントレット

### ■道具

スローイングハンマー

ハンマー

### ■敵

ノールウィズボウ

ノール(弓)

ノールウィズアックス

ノール(斧)

ディスプレッサービースト

D・ビースト

### ■魔法

マジックミサイル	M・ミサイル
ファイヤーボール	F・ボール
ライトニングボルト	L・ボルト
アイスマストーム	I・ストーム
クラウドキル	C・キル
ポリモルフアザーズ	P・アザーズ
ホールドバーソン	H・バーソン
ターニングアンデッド	T・アンデッド
コンティニュアルライト	C・ライト

### ■リング

マジックミサイルリング

MMリング

ファイヤーボールリング

FBリング

ライトニングボルtring

LBリング

コンティニュアルライトリング

CLリング

キュアシリアルスワズリング

CSWリング

### ■ポーション

ヒーリング・ポーション

ポーション(小)

スーパー・ヒーリング・ポーション

ポーション(大)



### ●追い討ち攻撃

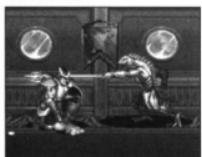
地面に倒れている敵の上側（画面の奥側）に回り込んでアタックボタンを押すと、専用の追い討ち攻撃が出来る。近くで敵が倒れていたら、必ず追い討ちしてトドメをさそう。

ただし、モンスターの中に倒れている状態から起きあがりつづけ攻撃していくものもあるので、各モンスター解説、攻略を参照してほしい。

### ●アイテムを拾う

地面に落ちているアイテムのそばでアタックボタンを押すと、アイテムを拾う動作になる。じつはこれが厄介モノで、敵を攻撃したいのにアイテムを拾おうとしてしまい、そのままに攻撃されてしまう。これは攻略上、非常に重要な問題で、敵が近くにいるときにアイテムがそばにあたら、ひとまずそのアイテムから離れて戻る。

ちなみに、しゃがんだままでと高速でアイテムを拾うことができる。



アイテムが落ちているときは、近くでは駄目だ。

### ●宝箱を開ける・持ち上げる

宝箱の下側（画面手前）でアタックボタンを押すと宝箱を開ける。上側（画面奥側）だと持ち上げる。ただし鍵のかかっている箱は開けるのに鍵が必要とし、一番大きな箱は持ち上げることができない。詳細は宝箱の項を参照のこと。

### ジャンプボタン

#### ●しゃがむ

方向ボタンを下方向のどこかに入れながらジャンプボタンを押すとしゃがむことができる。普段は使う場面はない

が、トラップをかいくぐりながら進むときに必要となる。

また、この状態からダッシュ必殺技を出せる。

#### ●ダッシュ必殺技

ジャンプボタン連打のアクションで最も重要なのは、しゃがみ状態から出すダッシュ必殺技だ。高速で突進しながら攻撃するので、歩いて接近しにくい敵に対して斬り込んでたり、倒れている敵にも当たるのを利用して、遠くでダウンしている敵に追い討ち攻撃としてトドメをさすのにも使用できる。



しゃがんだらすぐにジャンプボタンを放し…  
アタックボタン連打。これでダッシュ必殺技が出る。エルフは早めに押そう。

正確な出し方は、しゃがみ状態のときにジャンプボタンを放してしゃがみをやめ、キャラが立ち上がる途中でアタックボタンを押す。アーケード版では「立ち上がり攻撃」と呼ばれていたのを考えれば分かりやすいとも思う。立つまでのモーションはキャラによってかなり差があり、エルフは早め、ファイターはやや遅め、クレリックとドワーフはかなり遅めにアタックボタンを押すことになる。

慣れないと出しづらいが、これは練習を重ねて必ず出せるようになろう。

#### ●後転

このアクションはお笑い用。以上。

### ●スライディング

しゃがんでいる状態で素早くもう一度ジャンプボタンを押すと、向いている方向にスライディングで高速移動する。

立ちながらのダッシュによる移動だとぶつかってしまう攻撃、罠などに対して、そのまま下をくぐりながら安全な場所まで移動できるのがウリだ。急いで逃げたいときは、ダッシュではなくスライディングを使おう。

#### ●ジャンプ攻撃・ジャンプ後方攻撃・ジャンプ下突き

同タイプのアクションゲームとは異なり、このゲームではジャンプ攻撃はあまり使用しない。普段は忘れてしまつていいだろう。ボス戦や一部の特殊な場面でときどき必要になるくらいだ。

#### ●ダッシュジャンプ攻撃・～後方攻撃・～下突き

ジャンプ攻撃とは違うモーションで攻撃するダッシュジャンプ攻撃は、うまく使えばかなり強力だ。とくにジャンプした瞬間に攻撃する「昇りダッシュジャンプ攻撃」は、対ザコ戦、対レッドドラゴン戦で効果を発揮する。対ブラックドラゴン戦ではダッシュジャンプ下突きが有効だ。



上下にずれてダッシュジャンプ下突き！ ブラックドラゴンに有効。

### その他のアクション

アイテム、魔法をすべて使用したあとにアイテム使用ボタンを押すと、ファイター・ドワーフはスペシャルアタックを使い、エルフは魔法を使おうとする。スペシャルアタックは弱いので、無理して使う必要はない。

### アイテム・魔法使用ボタン セレクトボタン

タワー・オブ・ドゥームでは、魔法とアイテムは同じ扱いになっている。どちらも画面下のアイテム欄に表示されているものが使用されるようになっている。具体的な効果、使用方法などは別項で解説するとして、ここではアイテム・魔法の順番の変え方を説明しよう。

#### ●アイテム・魔法の並び替え

拾ったアイテム・スクロールは、現在表示されているものの1つ前にストックされる。セレクトボタンを押すと次のものが表示されるので、これはつまり「もっているアイテム・魔法の一一番最後に入る」ということだ。この法則を利用すれば、ある程度は自分の好みの順番で並べておくことが可能になる。

例えばハンマーの次にCSWリングを並べたいなら、ハンマーの1つ個づきのものを表示させ、その状態でCSWリングを取り、これでハンマー→CSWリングと並ぶ。

これは拾うときだけでなく、ショップでアイテムを購入するときにもできる。買おうとするだけでもOKだ。



CSWリングの前にハンマーをもってきたいなら…



この状態でハンマーを買おうすればいい。

## 闘いの基本&重要テクニック

出現する敵すべてが強敵なので、闘いにおける基本から応用テクニックまでをしっかりと学習してほしい。

### 基本① 前後を挟まれない！

ドゥームの敵は皆賢い。程度の差こそあれ、巧みにこちらを挟み打ちにして打ち倒そうとしてくる。自キャラが攻撃・防御できるのは画面の左右どちらか一方だけなので、前後を挟まれてしまうと一方からは確実にやられてしまうことになる。これだけはどうしても避けなければいけない。では実際どうすれば、前後

を挟まれないようになるのだろう。

#### ●挟まれないため心得

「上下に動き回っていいポジションを探す」

敵が出てきたら、とりあえず上下にすれたまま接近し、途中から斜め、もしくは上か下に歩いてそばまで行き攻撃



このように敵が敵らばついて前後を挟まれそうなときは…。

する。これは1対1のときの基本だ。

敵が複数出現した場合は、どの敵とも上下にすれば上下に動き回って、上か下から接近して攻撃できそうな、1匹だけはぐれていますやつを探そう。そのような、1匹だけいるやつを見つけたら、上下にすれそのままその敵に近づき攻撃し

ていく。もし攻撃中にほかの敵が接近してきたら、現在攻撃中の敵は素直にあきらめて、すぐに上下に歩いて逃げよう。

#### ●挟まれないため心得 「群の背後から攻撃」

敵が群れているときは、その群のなかに跳び込まずに群の背後から攻撃していく。



上下に動きつつ1匹だけではぐれていますやつを探す。



見つけたらそいつに接近し、できれば“群の方に向いて。攻撃だ。”

### 基本② 攻撃を誘う！

このゲームの敵はこちらの行動をよく見ており、敏感に反応する。そのため迂闊に接近しそうで毒ガスをくらったり、攻撃モーションをかわされて反撃されたり…などということが頻繁に起こる。慣れないうちは腹を立てる間もなくやられてしまうだろうが、敵の特徴がわかってくれれば、攻撃をわざと誘って、そのスキに攻撃を加えることが容易になってくる。

#### ●攻撃を誘うときの心得 「一瞬だけ目を合わせる」

敵はほぼ同軸上に、プレイヤーキャラと横一直線に並んだときにほとんど確実に攻撃してくる。普段は上下にずれて動き回っているので、敵も移動していたり、独自のリアクションをとっていることが多いはずだが、敵の前を上下方向に通りすぎたり、下から上に（敵の前に）出ると、その瞬間に突然攻撃してくる。この、前に出た瞬間に敵が反応して襲ってくる光景を例えて、「一瞬だけ目を合わせる」

と覚えよう。これまで攻撃を誘ってかわし、スキに攻撃するのだ。



上下にすれている状態から一瞬だけ目を合わせて…。



すぐまた上下にすれて攻撃をかわす。



そして攻撃後のスキに斬りかかる。

### 基本③ 深追いはしない！

プレイヤーキャラの攻撃が弱く、敵が強いタワー・オブ・ドゥームでは、深追いは破滅を招く。とくに危険なのはつぎの2点だ。

#### ●画面外の敵に注意！

プレイヤーキャラが接近していくと、間合いをとて離れていく傾向の強いドゥームの敵。とくにボス系の敵や、ザコ（弓）あたりが近づけば下がる、背を向ければ襲ってくるという嫌な習性をもっている。だからといって、下がっていくオウルベアなどに腹を立てて画面端まで追いかけていくと、画面外の、こちらの攻撃の届かないところから攻撃されて痛い目にみることに。こういうときはいったん広いところまで戻って、左記の攻撃を誘う戦法で敵をおびき出そう。

#### ●ガードされたら逃げる！

ドゥームの敵はこちらの攻撃をかなりの高確率でガードする。歩き斬りならさして問題もなく攻撃し続けてもかまわないが、ダッシュ必殺技や

ダッシュ攻撃をガードされたときは、すぐ上下に逃げかこちらもガードを固めよう。



「オウルベア逃げんなよ～」てな感じで追いかけつい…。



画面外に行ってしまった敵に対してしつこく攻撃している…。



こんなことになる。攻撃をガードされたあとも危険だ。

## 必修科目1・歩き斬り

ドゥームにおける通常の武器攻撃は、とくに表記のない場合は、ほぼすべての状況において「歩き斬り」をしているものと考えてもらおう。その場に止まつたまま連続攻撃を出し切ることは、(上達すれば話は別だが) ますりえないと。

歩き斬りの優れているところは、「間合いを詰めながら攻撃できる」点と、「画面端まで攻撃し続けられる」点。

攻撃を加えると、敵キャラはのけぞって後方へ少し押される。そのため連続攻撃を出し切ってしまうと、敵キャラ

との間合いが少しずつ離れていく、そのうち攻撃が届かなくなってしまう。さらに4段目まで出し切っているので、こちらのスキも大きくあとが続かない。せっかくつかんだ攻撃チャンスは、そこで終わってしまうわけだ。

そこへいくと歩き斬りは、スキの少ない初太刀を少しづつ前進しながら繰り返し斬りつけていたため、間合いが離れることもなく、こちらの攻撃ターンが終了してしまうこともない、優れた剣術なのだ。

なお、ドワーフとクリックは「振り向き斬り」が有効。



とりあえず1回だけ斬る。方向ボタンは敵の方へ入ればなしだ。



ちょっと前進したらまた1回だけ斬る。これの繰り返しで詰めつつ斬るのだ。



なるべく敵の中心に重なるようにして1発。そしてすぐに反対側を向き…



1発。振り向いたあとは、方向ボタンから指を放すとやりやすい。

## 必修科目2・オイル活用術

必須科目である歩き斬りだが、あれは敵1体に対する攻撃法。またどんなに囮まれまいとしても、敵の数が多くればそれも困難だ。攻撃チャンスもなかなかやってこないだろう。そんなときには、地雷のごとく地面に設置しておける炎の罠、オイルが役に立つ。

くどいようだがドゥームの主人公たちは弱く、敵は強力だ。またオイルの威力そのものも意外に高いので、敵が複数出現したら、なるべくオイルを使って燃やしてから攻撃にいくようにならう。

それでは、代表的なオイルの使い方を3通り解説。

### ●予約オイル

敵が出るぎりぎり直前まで進み、出現位置にオイルをまいたら敵を出して出現と同時

に燃やす戦法。じつに戦略的で、「人間様のかしさをおもい知れ!」といいたくなる。

### ●オイル誘導

複数の敵、なかでもトログロダイト、ノール、グール、そしてオーガに有効な戦法。自分と敵の間にオイルをまき、常にオイルを挟んだ位置関係を保ちながら少しずつ離れていく、オイルまで誘導する。敵の真正面でオイルを使うのはさすがに危険なので、あらかじめ斜めにずれた状態で使うように気を付けよう。

### ●追い討ちオイル

倒れている敵にオイルを重ねる戦法。これで燃えているところにさらに追い討ちする。燃えて苦しんでいるところにオイルを重ねておき、オイル→オイルとするのも有効。



予約オイル。敵の出現位置にオイルを張ってから進み、燃やそう。



オイル誘導。このようにずれた状態でオイルをまき…



自分に向かってくる習性を利用してオイルに触れさせる。

### 応用テクニック 知ってる? 少し得かも?

それでは最後に応用テクニックを紹介しておこう。なかには一風変わったものもあるが、気が向いたら試そう。

### ●攻撃キャンセル

アタックボタンを押して攻撃しようとしたが、その一瞬前に敵の攻撃が見えた! …こんな状況はわりと多くある。こうしたときには、すぐ



こんなもの。マッドゴーレム戦前でクラウドキルに合わせておき…



マッドゴーレム戦が始まる前から使用ボタンを連打しておく。すると…?

にガードをすることで直前の攻撃モーションをキャンセルし、そのままガードをすることができる。とくにトログロダイト、ノール戦で有効だ。

### ●一度殺し

アイストーム、クラウドキルで死んだ敵の死体にダッシュ必殺技などで追い討ちすると、もう一度死んでアイテムをもう1回出してくれる。



## エルフ 操作に慣れれば最強

エルフは剣と攻撃魔法の両方を扱えるが、そのぶん攻撃力や耐久力が4キャラ中でもっとも低く設定されている。とくに耐久力の低さはかなり極端で、数回のミスが命取りとなる（レッドドラゴン戦においては、たった3回やられるとゲームオーバー）。

しかし、そんな危険な目に合うことなく敵を葬り去る事が可能なのが、持ち前の攻撃魔法だ。効果的に使うには、敵の出現パターンや攻略法をきちんと覚えていなければならぬ。だがはじめにほかのキャラでパターンを覚え、基本操作・戦闘を充分こなせる



連続攻撃の2段目がスカの敵には…。

ようになったときには、君のエルフは間違いなく魔人・ディモスにもっとも迫っているキャラとなっているだろう。

### 歩き斬りは使い分け るようにしよう

耐久力の低いエルフだが、剣の扱いに関してはヘタというわけではない。リーチはファイターに次いで長い、連続攻撃も使い勝手がいい。ただし敵によっては初太刀ヒットのあと2段目が空振りしてしまう（やられモーション時の無敵に関係）こともあるので、歩き斬りは2パターンを使い分けていく。



3段目→初太刀に戻るという歩き斬りを使っていく。

普段は2段目から初太刀に戻る「2発1セット」で歩き斬りをおこない、2段目がスカの敵が現れたら3段目→初太刀の「3発1セット」で闇おこう。2段目がきちんと当たる敵にも3発1セットで歩き斬りをやろうとすると、間合いが開いてしまってあとが続きにくいのだが、2段目がスカしている場合は間合いが離れないため歩き斬りを繰り返すのだ。

### ダッシュ必殺技を 駆使せよ！

エルフのダッシュ必殺技はスキがほとんど無いので、敵との間合いが遠いときには多用していい。ヒットしてもガードされていても、そのまま歩き斬りにいくことができるからだ。

またほかの3キャラよりも出が早く、とっさに差し込む点が優秀だ。そのぶんボタンの入力も早くなればいいが、ジャンプボタン→アタックボ

タンをボボン！と連続して押すようにすれば出やすいだろう。

### アイテムはそれでも 使っていこう



耐久力が低いので、オイルは安全な場所から。

先のことを考えるなら（特にレッドドラゴンと闘うなら）魔法は溜め込んでいったほうがいい。後半の強い敵、つらい場面で一気に使いまくるためだ。そのためにはアイテムをどんどん使っていくことになるわけだが、オイルをまくスピード、ハンマーを投げる速度などはかなり遅いので、遠くから使うようにしよう。

## クレリック つらさばかりが目立つ通好みのキャラ

エルフ同様に魔法（設定上では奇跡）を使うことのできるキャラだが、こちらは攻撃魔法ではなく、攻撃支援系の魔法だ。そのため結局のところ肉弾戦を避けてとおることはできず、ファイター、ドワーフと同じように直接戦闘で道を切り開いていかなければならない。しかし「戒律」によりダガー、アローといった対ボス用のアイテムを使用できず、上記2キャラほど戦闘に卓越しているわけでもないので、初太刀、連続攻撃が貧弱。耐久力もエルフより少し多い程度なので、少しのミスが死につながる。ただでさえ戦闘がきびしいのにミスが許されないという、つらい冒険になる。

### ダッシュ必殺技 大斬りを駆使しよう！

ドワーフ並に短く、さらに出のスピードまで遅いクレリックの初太刀は、とてもではないが信用に足らない。攻撃力もエルフと同等かそれより低いので、初太刀だけの歩き斬りではザコ1匹ろくに倒すことができない。

そこで敵との間合いが近いときは上下にすれて真下から真上にもぐりこみ、1発殴ったら逆を向き、また1発殴ったら逆を向きといふ「振り向き斬り」で、死ぬまで殴り続けよう。これなら敵も自分もその場から動かないで、邪魔が入ったり敵がダウンさえしなければいつまでも攻撃していられ

る。

敵との間合いが遠いときはダッシュ必殺技で突撃し、そこから振り向き斬りにもちこむ。クレリックはダッシュ必殺技や大斬りといった特殊な攻撃の性能はいい。出は早くないが、エルフ同様にダッシュ必殺技からそのまま攻撃にいくことができる。

大斬りはリーチがあるので、敵と少しづれた位置関係で振



クレリックはダッシュ必殺技と大斬りを使えよ。

つており、そこに敵のほうから当たりに来てくれる感じで使うと良い。またH・バーソンやC・ライトの魔法で金縛りにあっている敵が2匹以上いれば、大斬りでまとめて絶ぜてしまふのがいいだろう。敵が1匹なら密着して振り向き斬りだ。

### ガード・カウンター 攻撃を多用

特殊な攻撃では、ほかにカウンター攻撃とダッシュジャンプ攻撃が、ファイターと同じくらい利用価値がある。とにかくガード性能は4キャラ中最高等で、ザイードのジャンプ攻撃などほかのキャラがガードできない攻撃の一撃をガードすることができるのだ。



# 魔法基礎講座&使用計画

## リングは温存、魔法は惜します

エルフと違って支援・補助系魔法なので、ケチらず使ってクレリックの戦闘能力を補おう。それでも性能の足りない部分は腕で補う!

### 各魔法の意図

クレリックの魔法（奇跡）は、敵に直接ダメージをあたえるタイプではなく、自分や味方の攻撃力を上げたり敵を一定時間金縛りにしたりといった攻撃補助・支援系のものになっている。そのため魔法を使用したからといって必ず敵を倒せると限らず、不確定要素が強い。つまり補助・支援魔法を使ったあとはクレリックが直接関わなければならぬので、パターンになりきらう。これは言い方を変えればクレリックを使うプレイヤーの腕に左右される部分が大きく、その人の実力に合わせて魔法の使用ポイントも随時変化するということ。



ストライキング、Cライトは苦手な場所に集中せず。

一応、表ではどのステージでなにを何回使うか、といつてもいい。

### ■クレリック魔法計画表

魔法名	ステージ		オーナー	回復		トロル	回復		ドランク	回復		ザード	回復		ビルド	回復		タップル	回復		サイド	回復		デモス		
	スタート	終了		使	計		入	使		使	計		入	使	計	使	計	使	計	入	使	計				
ホールドバーソン	1	1	0	2	2	2	0	2	2	0	2	2	1	3	0	2	2	0	3	1	4	0	0	1	2	0
コンティニュアルライト	1	2	3	1	2	3	2	3	2	0	2	2	2	0	2	3	0	3	1	2	1	2	0	3	3	0
マジックサムライリング	2	2	2	2	2	1	3	1	3	1	3	3	3	6	6	6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
ファイヤーボールリング	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
コントニユアルライトリング	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ライトニングボルトリング	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ストライキング	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	2	0	1	0	1	1	0	4	2	1	1	5	5	5	5	5
スタイルスネイク				①			①											2	3							
キュアーンズ																										
キュアシリアスワズリング																										

### ●S・スネイクス

唯一の攻撃魔法だが、アーケード版のような強力な攻撃力はないので「少し手伝ってもらおう」程度の気持ちで、わりと気軽に使ってしまっていい。何気に1面終了時から覚えてるので、対マンティコア、対トロル（もしくは船室の中や狭い甲板）で1回づつ使っていこう。ザード面からはどのボスで使ってもいいが、攻撃チャンスがありなく、動きの遅いビホルダー戦につぐ込むのがいいかもしれない。

ちなみにディモス以外の空中にいる敵にはヘビのジャンプが届かないでの効果が無い。

### ●キュアーンズ

船ステージから使用可能になる体力回復魔法。とはいっても回復量は微々たるもの。また死んでしまっては元も子もないでの、ケチらず使おう。

### ●MMリング

攻撃魔法の援助を受けたいクレリックは、リングも自前の魔法同様に重要な。

MMリングは対ザード戦専用アイテムとして使っていこう。1回目のザード戦はC・ライト＆ストライキングで勝負をつかいたが、自信が無かったり、より攻撃力を求めたいときはMMリングを投入していく。1回目で3発、2回目も3発という分配が妥当だ。

### ■FBリング

最後まで残しておき、ディモス

の出してくれるグール＆ミラードイメージ掃除に使用する。ビホルダー戦に自信が無ければ、そこで全弾投入してもいい。もしレッドドラゴンと闘うなら、もちろんそこですべて使い切ること。

### ■CLリング

1個しかないので、セーブルタワー内のヘルハウンドに使う。

### ■LBリング

2回目のザード戦に投入する。しかしFBリング同様、ビホルダー戦に自信が無ければ使ってしまおう。

### ■CSWリング

意外に多く入手できるので、どんどん使おう。やはりやられる前に使っておきたい。

## レッドドラゴンと闘うなら

クレリックでレッドドラゴンを倒すのは至難の業なのであまりおすすめできないが、どうしても闘いたい人は、「ダロキン市へ助けを呼びにいく」のところで「自ら巣を助けに」行き、D・ビーストと闘おう。FBリングが1個だけ増える。

表は、マンティコアの欄にD・ビーストの表を当てはめて、以降のステージ分の数値を修正して見る。マンティコア面で手に入る的是ストライキングが1つだけなので、修正するには簡単だろう。



# Dungeons & Dragons

## TOWER OF DOOM

### ダロキン共和国

大陸の中央に位置するこの国は、平和で豊かな国として大いに繁栄していた。

だが、ある日を境に突然、各地のモンスターの活動が活発になり、その群れが、街や商隊を襲いはじめた。



冒険の旅を続けるファイター、クレリック、ドwarf、エルフの3種族4人の一行は、酒場でくつろいだあと宿屋で一夜を明かす。そして運命に導かれるまま今日という日がやってきた。いよいよ長く険しい旅の開幕である…。



スタート地点

### 酒場で決めよう

一行は4人いるが、それぞれ長所短所を併せ持った個性的なキャラの集まりである。ブレイヤーである君は、まずは酒場にいる4人の中からどいつを探っていくかを決めないと行けない。

ちなみに断っておくが、パーティーブレイの場合は同キャラでプレイはできない。同人物は2人いないわけだ。

キャラクター選択。といつも一長一短なので、好みを優先にしよう。

### 名前を入れよう

酒場でのどのキャラを使っていくかを決めた君は、とりあえず運命の明日に備えて寝ることになる。適当な宿を見つけて中に入ると、しかめつ面の親父が宿帳への記入を求めてきた。ここで偽名を使ってもしょがないので、君の名前を素直に入れていく。

ちなみにスタートボタンでデフォルトの名前になる。



親父の顔がキツイのはまったくの嘘である名前入力画面。名前は8字分入る。

国の有力者、コーウィン＝リントンは、この異常なモンスターの組織化に疑問を持ち、調査を開始した。

そして、彼は確信した。

モンスターの背後に強大で邪悪な影のある事を!!

モンスターだが、油断は禁物。体の割にリーチが長く、小物もよく使ってくる。軸を大きくずらし、近づいて攻撃だ。2体以上いるときは回まないようにして動いていく。

地面には宝箱やらMMリンクなどが落ちている。アイテムの位置を意識して拾っていく。また、拾っている最中にコボルドの攻撃を受けないように周りをよく見ていく。

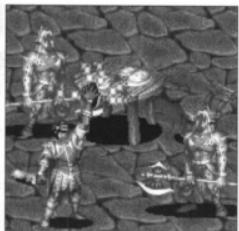
コボルドある程度倒すと、斧を持つ真人が現れる。これは「ノール（斧）」だ。一撃が痛いしガードも堅いので軸をすらして歩き斬りで対処しよう。

モンスターの一回を倒すと、向こうからおびえた男が来た。ここで剣一分岐だ。

### コボルド KOBOLD

小型のモンスターだが、よく見ていけない。体力、攻撃力ともに高くはないが、序盤となると話は別。慎重に行こう。とにかく正面にいるときは、長い突き、ダガー、オイル。ダメージ突きといった多彩な攻撃を持ち合わせている。軸を大きくずらしてから近づいて攻撃していく。また、集団でくることが多いので、倒したあとに地面に落ちるお金が邪魔になりやすい。注意しよう。





### まずは軽く腕ならし

手始めにコボルドたちが現れるので、囮まれないように注意しながら、蹴散らしてしまおう。続いてノール（斧）とコボルドの混合部隊が襲ってくるので、ノールを優先的に狙っていく。挟撃さえされなければ特に問題はないだろう。

第一階を突破して進んでいくと、再びコボルドが現れるが、ここでは正面に相手をせず、さっさと隠し部屋（酒場の入り口）に入ってしまい。

入り口に入らず敵を全滅させた場合は、街2のシーンへ移動することになる。



無駄な戦闘（ダメージ）を回避するために、さっさと入ってしまう。

### 酒場で訓練か、街中で暴れるか

隠し部屋に入ったら、まずは宝箱を開けて、中のアイテムとお金を取り回収しよう。ここに出てくるモンスターはノール（斧）だけなので、ガード、カウンター攻撃、ダッシュ必殺技といった、のちのち重要なアクションの練習しながら戦うといいだろう。

一方、街2のシーンに出てくるザコはコボルドだけなので、酒場内でノールを相手にする

これから幾度となく剣を交えることになるコボルドとノール（斧）、ガード、カウンターダリの相手だ。基本はしっかりと身に付けておこう。



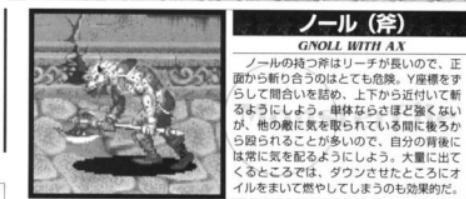
よりは、戦闘がラク。酒場の宝箱も実はたいしたものは入っていないので、どっちのルートでも好きなほうを選んでも構わない。

街ルートは山ルートに比べて手に入るアイテムが格段に少ない。クリア後に魔法の武器（Lvl1）がもらえるが、できれば山ルートを通ったほうが、後の展開がラクになるはずだ。



おれにこの魔法の武器をお受け取り下さい。

ここで武器をもらうとブラックドラゴン前で武器がもらえないぞ。



### ノール（斧） GNOLL WITH AXE

ノールの持つ斧はリーチが長いので、正面から斬り合はのはとても危険。Y座標をずらして間合いを詰め、上下から近付いて斬るようにならう。単体ならさほど強くないが、他の敵に気を取られている間に後ろから殴られることが多いので、自分の背後には常に気を配るようにしよう。大量に出てくるところでは、ダウンさせたところにオイルを撒いて燃やしてしまうのも効果的だ。

というものが最悪の展開だ。

また、斜め方向からダッシュしてのダッシュジャンプ斬りがオーガに対しては特に有効だ。これなら一度に与えるダメージも大きく、挟み撃ちされる危険性も少なくてすむので非常にオススメ。



斜め方向からダッシュで近付いてジャンプ斬りを狙え。

ボスを倒してしまうと、宝箱を開けることができなくなってしまうので注意しよう。倒す前にさっさと開けて、中

身を回収してしまうこと。アイテムを拾うときも敵の動きから目を離さないように。

なお、宝箱は金属製なので、敵にぶつかるといかにもイタそうだが、跳ね返った宝箱が自分にも当たって、オレモイテえ、ということになりがちなので、ぶつけるのは控えたほうが無難かも。

ちなみに、ここのおーガは倒さなくても逃げていくぞ。



時間切れ時の台詞。多分、もう会うことはないと思うけど。



## 分岐はどっち？

ランタンに火を付けて先に進むと…その前に武器をちゃんと出したかな？攻撃ボタンを一度押さないと武器を抜かないので注意。今後こういう面が結構あるので今のうちに癖を付けておこう。

さて、先に進むと目の前に宝箱がある。この宝箱には罠があるので、遠目から斬って逃げよう。

中のCLリングを取ったら、斜め上にあるFBリングも收回しておこう。

ここから、上下に道が分岐している。一見、隠し部屋のある上のほうが良さそうだ、



最初の分岐は下に行くのがいい。LBリングで分岐おこな。

リントンの商隊を襲ったモンスターを追って山に入った一行は、洞窟の入り口を見つける。どうやらここが商隊を襲ったモンスターの巣窟らしい。山のルートはスクロールやリングがたくさん出るが、モンスターも強い。ゲームに慣れてから来るようにしよう。



下のほうに行っても、あとで隠し部屋に入れるので、ここは下に行く。

## 出現即攻撃

下の道に行くと宝箱の中にLBリングがある。これを取りつつコボルドを3匹倒すと、スケルトンの登場だ。

スケルトンは地面からむっくりと湧き出てくるので、出てきたと同時に重なって攻撃していくといい。1体を速攻で倒せらう。

1体を倒すと、続けてもう2体追加される。このときに、残った1体は無視して、先程と同じように出現位置で速攻を仕掛けよう。そうすれば残ったのは2体。軸をすらしつゆっくり倒していく。

しておく。そうしないといざ攻撃するときに地面のアイテムが邪魔になる可能性があるからだ。

また、宝箱は上から持ち上げて投げつけると大ダメージなので、クレリックならH・パーソン、エルフならインビジビリティを使ってオーガに投げつけてやろう。魔法はステージクリア後に回復するので

## 縁を歩こう

スケルトンの群を倒すと画面がスクロールできるが、ここで、上の巨大な穴の縁に沿って上に行こう。

こうすると上の隠し部屋の入り口である、巨大な岩を動かせらるはず。

穴の縁から少し離れてしまふと、岩は押せるが中に入れないので、という状況になってしまふので十分注意したい。



隠し部屋の中には宝箱が2つあり、奥のものには罠がある。スケルトンもくるのでまずはスケルトンを処理していくといい。そのあと開けよう。



穴の縁に沿っていけば、ギリギリ隠し部屋に入れる。宝箱の裏に注意！

## スケルトン

SKELETON

スケルトンはリーチの長い突きと、ガードしないジャンプ突きが怖い相手。こちらの攻撃をガードすると突き返してくれるの覚えておこう。また、特徴的なのが空中から落っこつて出現する場所があるということ。このとき、落っこ中に突きをしてくる場合があるので、影を見つけていくこと。地上では動きが遅いし体力も少ないので、Y座標を合わせないようにしてどんどん倒していく。

## vsオーガリーダー

オーガは町にいるのと変化はない。ダッシュジャンプ新規立ち上がり攻撃が有効。上の宝箱にはポーション（小）があるので、周りに出てくるスケルトンは無視してオーガを優先して攻撃しに行ってい。下の宝箱には弓矢の罠の可能性があるので、開いたらガードを忘れずに。いずれの宝箱も、開けたら中身を回収

この2つは使っていくといいぞ。ちなみに、ステージクリア後の魔法回復は、クリアし



たときのアイテム欄のアイテムの前に補充されるので、事前にチェックしておこう。



エルフならばインビジビリティを使って、宝箱を投げつけよう。



### 森～ 攻撃を誘うというこ とを覚えよう

このシーンから、ザコとはいえないほど危険な敵、オウルベアが登場する。この敵は遠くからでも跳びかかり攻撃をしてくるうえに、こちらの攻撃をガードすることが非常に多い。またコボルドも同時に相手にしなければいけないので、この狭い場面では、戦いの基本をみっちり学されることになる。



オウルベアのそばには行かず、コボルドからやっつけついで。

とにかく、敵がコボルドであっても、決して正面には立たない。そして前後を挟まれないように、上下に動き回って1匹だけいるやつから攻撃していく。はぐれているコボルド優先でやっつけいくのだが。

このとき注意したいのが、遠くにいるからといってオウ



ネミストンから首都ダロキンへ向かう街道に入った一行。ここからはクルス砦へ向かう道と、そのままダロキン市へ向かうまっすぐな道とにわかれている。この近辺には猛獣・オウルベアが生息するほか、近頃は亜人種まで徘徊しているという…。



ルベアの正面に立たないこと。はじめにも述べたが、オウルベアはジャンプして跳びかかり攻撃をしてくる。この攻撃は強力なので、絶対にくらわないようにしたい。

ただし、オウルベアを効率よく倒すには、この跳びかかり攻撃を誘う必要がある。近



少し離れて一網だけ正面に出る。



そしてすぐにまたすれで跳びかかりを説き、スキに攻撃をしよう。

### オウルベア OWLBEAR

冒険者から登場するわりには、かなり強力で危険なモンスターであるオウルベア。フクロウの頭とグリズリーベアの身体をもち、引っ搔き、跳びかかり攻撃などをしてくれる。ぐんぐんドームでは、正面に立ち上りつつこちらの攻撃を振りると、二足で立ち上がりつつこちらの攻撃をかわし、スキに跳びかかるので、上下にすれて接近するか、一瞬前に出て跳びかかり攻撃を説き、着地点を攻撃していこう。

ければ上か下から接近して攻撃すればいいが、少し距離があるときは、上下から一瞬だけオウルベアの正面に出てすぐまた上下にされる。これで跳びかかり攻撃をしてきたら、その着地のスキに攻撃にいこう。正面に出たときに1回だけ武器を振ると、それに反応してより高確率で跳びかかり攻撃をしてくるというのも、覚えておくといいだろう。

また、この場面では、オウルベアがすぐ画面外にいってしまうので、そうなったらなるべく中央付近で出てくるのを待とう。



画面外にいってしまったら、安全な場所で出現を待とう。

臨みたい。

さて、坂を上がり道を進んでいくと、大きな宝箱に群がるコボルドの一団に出くわす。歩いて近づいていくと感づかれてしまうので、ここは走っていってそのままダッシュ攻撃をくらわし、いきなり1匹仕留めてしまおう。その後は1匹1匹端にいるやつから確実に倒していく。宝物に気を取られないように。コボルドの数が減ってからでも回収は遅くな



おもいきり走っていって、宝箱ごとダッシュ攻撃！

コボルドたちを始末してアイテムの回収も済ませたら、再び坂を上って道を進もう。

次の場面は背後からノール(斧)が2匹、突然走って出現してくれる。普通にやるなら、道の一一番をそのまま歩いていって、現れたノール(斧)を攻撃すればいい。ここでのノール(斧)は一定地点まで走り続けるので、いきなり攻撃されることはない。押されながら振り向いて攻撃し、素早く1匹やっつけてしまおう。

上達してきてプレイに余裕がでてきたり、ここでのノール(斧)を使って少しお遊びをしてみよう。

あらかじめアイテムをオイルに合わせておき、画面一番下を少し右へ進んでいく。背景の「2つめの茂みのくぼみを過ぎた瞬間」にノール(斧)

## vsマンティコア

ダロキン市コースのボス、マンティコアは、老人の顔にライオンの身体、そしてコウモリの翼と蛇の尾をもつ魔法的なモンスターだ。ドゥームのなかでも屈指の強さを誇るボスなので、ポイントをしつかり押さえて戦わないで十分やられる危険性を秘めている。

### 必ず上下に すれていること

この手のアクションゲーム全般に共通な基本攻略だが、無闇にマンティコアの前に出でてはいけない。最近距離では引っ張き、突進、少し離れてると突進、飛びかかり攻撃といった強力な攻撃を仕掛けてくるため大変危険だ。マンティコアとは常に上下にすれているように動き、正面に出るのは一部の攻撃を誘うときだけにしよう。



マンティコア戦は、まず上下にすれることからはじまる。

は現れるので、2つめのくぼみまでいたら「ちょん、ちょん」とレバーを動かしていこう。ちなみにノール(斧)が出てきても、ノール(斧)のほう、つまり左へ振り向く必要はない。右を向いたまま、ノール(斧)に押された瞬間に、そのまま右へ向かってオイルを使

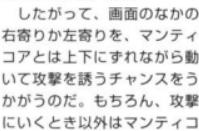


この直後に左からノール(斧)が出現。

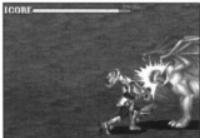
### 右か左の どちらかに寄る

上下にすれて動き回ることがわかったら、つぎは画面のなかのどのへんを動き回るのか、について意識していこう。

マンティコアに対しては、1回のチャンスでできる限り多くの歩き斬りを決めていかないので、画面中央付近で攻撃を誘ってかわし、その着地点を攻撃にいく。もちろん画面の広いほうを向いて歩き斬りにいこう。突進もよくくるが、うまく腹の下に接近でき



このような位置関係で一瞬だけ正面に出て飛びかかりを誘う。



中央から歩き斬りしても、すぐに離にいきついてしまう。

用しよう。すると、自分はノールに押されているのでオイルが足元を通り過ぎ、後ろのノールだけが燃えてしまうのだ。別にどうってことないことだが、うまくいくとなんとなくうれしいので一度は試してみよう。燃えているノールに対しては、その場から大



押された瞬間にそのまま右へオイルを投げる。すると…。

### 飛びかかり攻撃を誘い 着地点を攻撃しにい

上下にすれながら画面右寄りか左寄りを動き回り、攻撃を誘うチャンスをうかがう…。では、実際になにをどう誘えばいいのだろう。

基本的に一瞬だけ正面に出てすぐまた上下(できれば下側)にすれ、飛びかかり攻撃を誘ってかわし、その着地点を攻撃にいく。もちろん画面の広いほうを向いて歩き斬りにいこう。突進もよくくるが、うまく腹の下に接近でき



このような位置関係で一瞬だけ正面に出て飛びかかりを誘う。



すぐに下にすれかわし、着地点を広いほうへ向かって歩き斬りだ。

斬りを加えてひと思いに倒してしまうといい。

なお、エルフとドwarfでこの遊びをやる場合は、オイルを投げた直後に前へジャンプしよう。でないと自分も一緒に燃えてしまう。オイルを投げる速度や身体の大きさなどが問題のようだ。



押してもらったおかげでノールだけが燃えるのでした。

ればそのまま攻撃にいってしまって問題ない。ただし、のろのろと攻撃にいくと、すぐまた突進や引っ張き攻撃がくる可能性が高いので、飛びかかり、突進を誘ったあとは、「上下にすれていて空振りしてもかまわないの、早めに攻撃してしまう」のがコツだ。

ダウンしたらオイルで燃やして大斬り→再びオイル、という戦法も使えるぞ。

### 浮かび上がったら 上寄りか下寄りへ

戦闘中、マンティコアが空中に浮かび、画面上方に消えていったら、画面外から急降下攻撃がくる。このモーションは見てすぐわかるので、マンティコアが浮かんだら画面の上寄りか下寄りのどちらか近いほうへ移動しよう。そしてマンティコアの影が消えたら、広い方へ移動して急降下攻撃を回避する。影が見えないときは、羽ばたき音が3回聞こえたら移動する。またタイミングが分かれれば、垂直ジャンプ攻撃で墜落することも可能だ。

少し宙に浮いての尾からの棘飛ばし攻撃は、大きく上下にずれるか、正面でガードすれば問題ない。

自ら砦へ



## ルートはどっち?

砦に入ると、いきなりルート選択が待っている。城壁の上に行くか、砦内部の通路を進むかである。上が城壁、右が通路になっているが、ここは隠し部屋とアイテムが多い右の通路を行くようにな。

## 右1：いきなり隠し部屋

通路に入ると、椅子やテーブルがある。これらは破壊可能。少し進むとノール（斧）が立っている。上に見えている鎧の像が気になるが、無視して戦闘に集中しよう。動き出す前にダッシュ必殺技で先手を取るとい。

ノールを始末したら怪しい鎧の像を動かそう。ノールがいるときに動かしてもいいが、隠し部屋の中にはポーション（小）があるので、なるべくあとに残しておきたい。

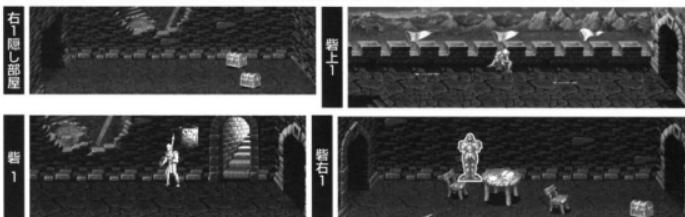
ちなみに、左右どちらからでも鎧の像は押せるが、右から押さないと隠し部屋は開かないぞ。

## 右1隠し部屋の中

隠し部屋の中にはいると、上から吊り天井のトラップが上下している。普通に歩いて抜けるのは難しいので、一番下のラインをスライディングしていくのがいい。ボタン連打で2回スライディングをすればトラップを抜けられる。

トラップの次は宝箱が2つあ

る。モンスターの襲撃を受けたクルス砲を救うために来た一行。生き残りの兵士によると、砲はモンスター用のトラップが動いているらしい。この砲は2層構造になっている。リンク系アイテムが多く、トラップも多い。隠し部屋も3つあるので見逃さないように。



り、すぐにコボルドが出現してくれる。宝箱の中身を回収しているときに横から攻撃されやすいので、奥に広がっているスペースでまずはコボルドを始末しよう。追加がこなくなまるまで倒しておくこと。



このスペースでまずはコボルドを完全に始末するべし。

下の宝箱には、お金やスクロールがある。上の宝箱にはトラップが仕掛けられているので、下から開けてすぐに逃げよう。中にはポーション（小）がある。

お宝を回収したら、来たときと同じようにスライディングで戻ろう。

## 右2：影をよく見ろ!

目の前に宝箱がある。戻はかかっていないので素早く回収しておこう。

すぐにコボルドが1匹だけ来る。こいつも速攻で倒しておきたい。

一定時間たつとスケルトンが右と上から1体ずつ来る。このときにコボルドを倒していないと上からのスケルトンの攻撃をくらいややすいので注意

しよう。

スケルトンは1体倒すごとに次々と上から追加されてくる。もちろんこのときも落下中に攻撃してくることがあるので、1体倒したらすぐに上下に移動して影を見つづ避けていくのが重要だ。スケルトンには上下から近づいて斬っていく。

合計で6体倒したあと、ラストは一気に3体落としてくる。

これを倒せば終了。



スケルトンがどんどん落下てくるので、影を見つづ避けていく。

## 右2隠し部屋の謎

スケルトンを倒し終わったら、鎧の像を右から押そう。

きちんと押し切ったら右端にあるレバーを倒す。これで隠し部屋の扉が開くはずだ。このときに出口に出ないよう少し下を移動するとい。

隠し部屋に入ると目の前に無数の針がある。当然素直には通れそうもない。このトラップは奥にあるスイッチを押すことで無効にできるのだ。

このスイッチまでは距離があるので、ダガーやアローといった正面に飛ぶ武器を一番

上で投げるといい。刃物を使えないクレリックはどうするのか？というと、MMリングを使うのである。

損した気分になるかもしれないが、奥の部屋にはMMリングがあるのでチャラ。



右上のスイッチに物を当てれば、下から床がせり上がりてくる。

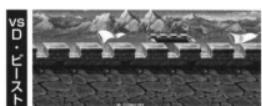
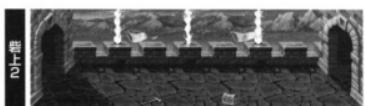
## 戻に注意

隠し部屋の奥にはもう1つ部屋がある。床から炎が噴き出るトラップがあり、奥には宝箱がある。

この宝箱には戻の可能性がある。これが落石だった場合は炎のトラップの手前までこないと避けきれないことが多いので、宝箱を斬って開けるときに手前の炎のトラップの周期を見てから開けること。



宝箱を斬るととき、後ろの炎のトラップが消えているとき、落石注意！



宝箱を開けたらすぐに手前に戻ってこよう。

宝箱の中は、スピードブーストとリングである。クレリックはMMリングで、他のキャラはCSWリングだ。なかなか貴重なものばかり。

### 砦上ルート

砦の城壁の上にはコバルドとノール（斧）が出現。ノール（斧）は追加で2体くる。

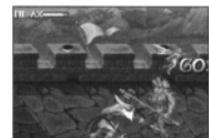
回復がなく一撃が痛いので慎重に対処していこう。

出口は一見2つあるように見えるが、下へ行く階段は降りられないの、正面の出口を出るしかない。

砦上2にはノール（斧）が1体座っている。ダッシュ必殺技で先手を取ろう。

で、これしか敵はない。ノール（斧）を倒したら宝箱

を開けよう。中にはLBリングがあるぞ。



座っているノール（斧）に立ち上がり攻撃で先手を取ろう。

ここで砦の道中は終了。開幕のルート分歧でボスまでの道が決まってしまうので注意。

## vsディスプレッサー・ビースト

黒豹を連想させるD・ビーストは、難のようにしなる尻尾の攻撃の超絶なリードとスピード、そして連続性が非常に怖い相手だ。

また、D・ビーストの特徴として、「幻影を一体作り出す」というものがある。ボス戦に入るときに倒れた兵士からの助言でわかるが、これは単純に影のあるほうが本体なので一発で見切れるはず。

しかも、幻影のほうは攻撃判定を持っていないので、ただの威嚇にしかすぎない。本体を直接狙っていこう。ちなみに、影は斬れば消すことが可能。



幻影は所詮、幻影。攻撃判定がないので気にしないでいい。邪魔なら斬ろう。

口の前にいるときにたまに使ってくる程度なので気にする必要はない。つまり、尻尾にのみ注意していればいい。尻尾はガードできるので、常にガードを意識していよう。さて、問題の尻尾であるが、これはリードとスピードはあるものの、攻撃判定は上下に大きくなない。となると、Y座標をびったりと合わせなければ、D・ビーストの攻撃は当たらないことになる。

さすがに敵も馬鹿じゃないので、尻尾を当てようとするわけだ。そこで出てくるのが、D・ビーストの特徴的な動きである。

D・ビーストの動きは常にジャンプしつつ移動しているのだ。決して歩くことはないのがポイント。ジャンプの着地を狙って攻撃していくといわけ。



D・ビーストの移動はすべてジャンプ。着地を狙って斬っていくが楽だ。

### アルゴリズムを知る

ここまでわかれば、あとはD・ビーストの基本的な動きを知ればOK。

●距離が遠いときは大ジャンプでくる（画面半分くらいのジャンプ）

●距離が画面半分ぐらいため近いときは小ジャンプをしつづクインを合わせようとする

●自分が近づくと逃げるよう 小ジャンプをする

この3つがD・ビーストのアルゴリズムだ。

これを逆手に取って、①距離が近いときはラインをすらして追いかけいく

②画面の端近くまで追いかけたら、一気に逃げる（追いかけているときに体の中心近くまで追いついたら斬りに行ってもいい）

③距離が離れるので、奴は大ジャンプをしてくる

④急いで近づいて斬る（ボタン連打のワンセットで転ばす）

⑤倒れている間に逃げる。③に戻る

というかんじで対処していく。距離が近いときにライ

ンが合っていたらガードするのを忘れずに。ガード後に奴が小ジャンプをしたら、すぐにラインをすらして追いかけようにするといい。

また、斬っているときにD・ビーストがガードをしたり小ジャンプで逃げたりしたら、すぐにガードに切り替えるのが重要。これに慣れればもうたも同然だ。

### 起き上がりにはめる

一度転ばしたらD・ビーストの頭のほうに行こう。奴は起き上がりに必ず小ジャンプを頭のほうにするので、その着地を攻撃できるのである。

このときにはなるべく画面中央に向かって攻撃していくば、再び頭の向こうに行ける。転ばしたら、ダッシュ必殺技で追い打ちをしつつ頭の向こうに回り込むといい。

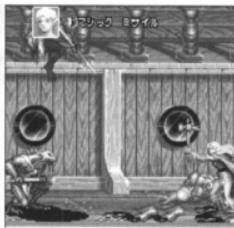


倒れたD・ビーストの頭のほうに回り込んで起き上がりをめよう。

### 攻撃よりも動きに注目

D・ビーストの攻撃は、実際には2つしかない。尻尾と噛みつきである。噛みつきは奴の

自ら砦へ VS ディスプレッサー・ビースト



### 船1： 左右に避けつつ

スタートするといきなりトログロダイトが上から来る。

演出中にオイルかハンマーに合わせておこう。ここに来る前にオイルとハンマーは9個ずつ買ってきてほしい。

トログロダイトは、上から来た奴以外に、右からも出現。まずは上から落してきたトログロダイトに歩き斬りを試みよう。画面端まで行ってしまったらすぐに軸をすらしつ左に逃げること。

トログロダイトに対する基本的な行動は、

●軸を少しずらしてダッシュ必殺技で突っ込む

●遠目で軸を合わせて上下に動きつつ、ジャンプ突きを誘い、着地を狙う

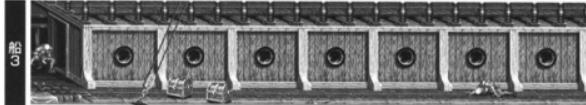
●バック転の終わり際に斬る

この3通りの対処法をしていく。もちろん、トログロダイトが体かたまっているときや、2体のランが合っているときにこういうことをやると、1体を攻撃中にもう1体に攻撃されてしまうので、2体の軸がずれているときに攻撃しに行くこと。

話は戻るが、左まで行くと



アセンスの街に船で向かう途中、突如モンスターの襲撃を受けた一行。このステージは前半戦の山場ともいえるくらい難度が高い。トログロダイト、トロール、この対処をきっちり覚えよう。



トログロダイトは距離が遠いので、バック転やジャンプをしてきやすい。ここで、攻撃するときに端に向けて押しつけるようにしてみよう。



左の端に追いつめて攻撃していくと楽だね。一気に倒したいところ。

こうすれば攻撃しても敵との距離が離れないで、バック転で逃げられるまでほぼずっと攻撃できる。

また、うまくダッシュ必殺技などで2体をまとめて軸をしたときは、倒れたトログロダイトにオイルを1つまいていく。すると、2体まとめて燃えるので、大斬りで追い討ちしている。オイル→大斬りが決まれば、あとは少し新るだけで倒せるはずだ。

1体を倒すと上から追加がもう1体くる。これは左端に近いので落下來からすぐには攻撃し

### トログロダイト

#### TROGLODYTE

三叉槍を武器に扱うトログロダイトは、10枚を争う強敵。長い突きとジャンプ攻撃がメインなので、スクルトン同様、常に軸をすらしそうに攻撃していく。軸を合わせないと、オイル入りの袋を投げつけてくるので注意。袋は燃え出すので戦いにくくなる。また、近くにいるといきなり体臭を出して麻痺させてくる。姿を消したり、武器を回転させたりする厄介者なので、常に全力で。

ていこう。

バック転で逃げられたときは振り向いて攻撃していい。この場合は1体を速攻で倒すためにオイルを使っている。



一度倒したらオイルで追い討ちをしていく。2体同時にできれば理想。

一応オイルはあとで使うので、このトログロダイト3体に対してもは2個ぐらいに抑えておくこと。

### 予約オイルの出番

3体のトログロダイトを倒したら、写真の位置にオイルをまいと（背景の赤い旗の下で中央付近）、すぐには画面をスクロールさせよう。

こうするとドアをぶち破って出てきたトログロダイトはいきなりオイルに当たって燃



背景の旗の下にオイルをまいからクロールさせよう。

える（予約オイルと呼ぶ）。

あとは大斬りで追い討ちしつづどんどん攻撃していく。

### 船2： ブーツはあとで

いきなり宝箱が4つある。左上にはポーション（小）がある。体力が減っていないのなら右側の宝箱2つだけを開けていく。左下の宝箱は残しておくこと。また、右下の宝箱のアイテムは少しづつ画面をスクロールさせて取っていかないと敵が出てくるので注意しよう。

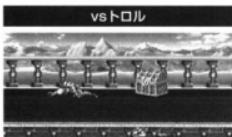
アイテムを取ったら、予約オイルをする。写真のように背景の窓の下にオイルを投げていく。



まずはここに1つのオイルをまいと右下に移動する。



少し移動したら今度は左に向かってオイルをまく。これでみんな燃えるぞ。



すぐにちょっと下を右に移動して今度は左に向かってオイルを投げる。

これで上から来たトログロダイトとグールが燃える。このあいだにトログロダイトを優先して攻撃しよう。追い討ちで大斬りを入れて、オイルを1つ投げればたいてい倒せるはず。

敵を1体倒すと追加でグールが落としてくる。残り1体まで倒したら、左の宝箱の中身(スピードブーツ)を取って、そのあと残りの敵を倒していく。

## vsトロル

素早い動きと長い爪が君たちを苦しめる。船の中で手に入れたスピードブーツがないとかなり苦戦する。



スピードブーツがないときに近くを横切ると…「うげっ」

## 遠距離から突っ込め

トロールはよくジャンプをしてくるが、この着地はかなり隙がないので、正面から斬りに行くのはかなり危険！今までの敵と同じ感覚で行くと返り討ちに遭うので忘れないでほしい。ジャンプ中に攻撃を当てる感覚で、斬りに行こう。無理はないように。

ジャンプの着地を狙いにくくなると、軸をすらして上から近づくのが基本だが、

## 船3：足場の悪さか問題

甲板に出ると、目の前には宝箱が2つ。手前にはオイルとボーション(小刀)がある。

奥の宝箱を開けて、手前の宝箱は持ち上げて上のラインを歩いていく。

少し進むと右からトログロダイトが1体、バック転をしてくる。こいつがきたら、左に向かって宝箱を投げて当てよう。そして、オイルをまく。



宝箱を持っていて、トログロダイトに投げつけろ！このあと燃やす。

このころになると左右にトログロダイトが1体ずつ新たに出現するので、左の奴の落下地点にオイルをまいておく。それから追い討ちに行こう。これで1体は倒せるはず。

念のため追い討ち後にオイルをもう1個撒いておこう。宝箱のアイテムを回収するのはそれから。

甲板でのトログロダイト戦は基本どおりだが、足場が上下に狭いので、上下2ラインしかないつもりで動くこと。中途半端な位置だとトログロダイ

イトのジャンプ攻撃やオイル袋が非常に危険になるぞ。

また、オイルはトロール戦で使うので、ここからはハンマーに合わせておく。ダウンさせたら少し後ろから投げると、追い討ちしつつ絶対される。また、ハンマーはジャンプ攻撃に対しても強いので、中間距離でおもむろに投げてみるのも有効だ。

計3体倒すと追加で2体くる。回転アタックをするので、攻撃範囲外からハンマーで気絶させよう。

## グール GHOUL

1体1体はそれほど強くないが、攻撃をくらうと麻痺されてしまう。追加で攻撃をくらってしまうので注意しよう。おもな攻撃は引っ搔きと噛みかかり、いずれも攻撃したちは恐くはないが、こちらの攻撃でひどいので、攻撃マーションが見えたなら斬るのをやめてすぐに軸をすらそろ。また、炎の弱いのでオイルや・ボールを使うといい。クリックならT・アンダードで倒せる。

歩き斬りの最中に奴がガードをしたら、すぐに逃げること。爪や噛みつきがくる可能性があるからだ。

## 追い打ちで 一気に殺す

トロールをダウンさせたら大ダメージチャンス!!トロールに向かってオイルかF・ボールを当てよう。すると、トロールは燃えて飛び跳ねるので、そこに攻撃を加える。

そうすればまたダウンするので、以下繰り返し。

- スライディングで画面外に奴を消す
- トロールは走って来ることが多い
- 正面からダッシュ必殺技で突っ込む
- このとき、成功したら歩き斬りに、成功しなかったときはたいてい前方ジャンプをしているので、後ろから歩き斬りをしていく



トロールに對しては遠くからダッシュ必殺技で突っ込んでいく。

というように対するといいだろう。画面外にトロールを消すまではひたすら逃げるようにすれば、次につなげやすい。画面外に

ダウンしてしまったときはオイルをまいてもほとんど意味がないので注意。

この火属性のものによる追い討ちは、ダメージ以外にも効果がある。それはトロールのライフゲージ自体を削れるということ。トロールは時間によって徐々に体力が回復するモンスターなので、なるべくオイルによる追い討ちをしない。最後も火属性で追い討ちをかけないと復活してしまうので要注意！

また、トロールの体力を半分くらいまで減らしたら、ダウンさせて上から斬りで追い討ちを連打してみよう。うまくいけばこれだけで一気に倒すことができる。



トロールをダウンさせたらオイルで追いかけるが基本だ！

このときに、オイルをまいたらそのまま前進してトロールの後ろ側にいき、画面中央に向けて斬るようになれば、次につなげやすい。画面外に



体力を少なくしたら、上からの追い討ちで一気に勝負をかけよう。



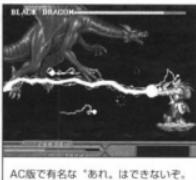
ブラックドラゴンを倒した。さあ、コーウィンの路にもどうう

アセノ市近隣の沼地に棲みついたブラックドラゴン退治をコーウィン＝リントンから依頼された一行。これも、ほかのモンスター異常出現やその組織化などとにかく関係があるのだろうか…。

### SS版は 真っ向勝負！

SS版ではブラックドラゴンと正面からまともに戯わなくてはならない。

第一関門だ。



AC版で有名な「あれ。はできないぞ。」

### グール戦は 手堅く戦う

ブラックドラゴンを倒して4倍を狙うのでもない限り、ここは必要以上に手堅く立ち回ろう。出現地点で待ちかまえ、1匹ずつ確実に仕留めていくのだ。前手を挟まれそうになつたらすぐに上下に逃げ、基本的に忠実に、群の背後に回り込んで攻撃する。

グールは計3回出現するが、それをすべて倒したら先には進まず。アイテムをCLリングかMMリングのどちらが多いほうに合わせておこう。もちろん自前の魔法でもOKだ。



このように、手堅く、群の外側から攻撃していく。

沼地

沼地

VS  
ブラック  
ドラゴン

### VSブラックドラゴン

#### ドラゴンは3回 プレスを吐く

モンスター解説のコーナーでも述べられているが、D&Dの世界のドラゴンは3回までプレスを吐いてくる。そして、そのうちの1匹は、必ず戦闘の最初に吐くと決まっている。というわけで、ブラックドラゴンが出現したら、はじめにプレスをなんとかしなければいけないわけだが、ここでのブラックドラゴンのプレスは、

#### 「魔法で打ち消せる」

のである。これはスクロールでもリングでもどちらでかまわない。ブラックドラゴンがプレスを吐いたらすぐに魔法を使い、プレスを引き消してしまおう。アイテムを魔法やリングに合わせておくのはそのためなのだ。

2発目、3発目のプレスも同様にして消すわけだが、意外にすぐ吐いてくるので、少しダメージをあたえたら上下に大きくズして離れて警戒、を繰り返そう。



エルフならインビビリティを使ってからくことで開幕斬りくまれる。

#### 上下に大きくずれて 走り込む！

プレスを消したら戦闘開始。まず基本となるのが、「画面の4つ角のどこかで待機する」

という戦法。もちろん離れていたほうが良く、お互い対角線上に並ぶような位置関係が望ましい。

次に、上下にすれたままブラックドラゴンの方向へ走り、



このように斜めにすれつつ4つ角のどこかにいき…



上下にすれたままダッシュ。途中から斜めor上下に走って…



脚の下まできたらダッシュジャンプ攻撃ですれちぎってしまう。

通り過ぎるまえに斜めor上下に、ブラックドラゴンに近づくよう走りこむ。そして、ブラックドラゴンの腕を通り越した瞬間に、ダッシュジャンプ攻撃をして、空中でそれぞおう。こうすれば顔、腕による攻撃を受けることなく、一方的に胴部を攻撃ができる。ただしへん着地のスキを攻撃されないように、ブラックドラゴンをある程度引きつけてから走り出すようにし、ブラックドラゴンの遙か後方に着地するようになるのが理想。

うまく間合いをはかれなくていい角まで行けないと、ダッシュではなくスライディングで広いほうへ逃げ回ろう。

ちなみに、上下に大きく軸をすらして前方からダッシュジャンプ攻撃で斬り込むアーケード戦時の戦法は、顔や腕で撃墜されないようにダッシュジャンプ下突きで攻撃しよう。

#### ハンマーは プレス3発のあと

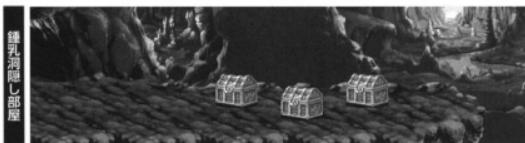
遠くから投げまくると有効なハンマーは、プレスを3発吐き終えてから使おう。



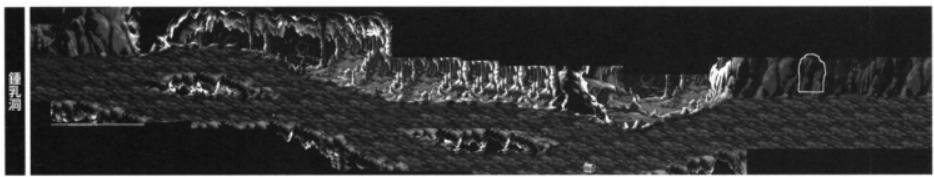
上下にすれて投げると結構効くハンマー。プレス3発以降に。



この鍾乳洞は選べる3種類の分岐の中では短いエリアだが、ノールとオーガが多数登場するのでエルフ、クレリックはスクロールに期待できる。ヒーリングポーションが2つあるのでライフも減らされにくい。隠し部屋への扉は一風変わった仕掛けで開く。



### 鍾乳洞



### 常にしゃがんで行動 F・ビートル対処法

スタート時は緩やかなカーブを描いて右に道が続いている。分岐を下に進むとMMIリングが落ちているので拾っておく。この後F・ビートルが出現するのでしゃがみ歩きでゆっくり進んでいこう。

F・ピートルは動きが速いうえに武器攻撃を後方にかわすこともある。しゃがんで待ち、自分の真上を通過したあたりでダッシュ攻撃を仕掛けて後ろから倒す。タイミングが早過ぎるとかわされてしまうの



F・ビートルは後ろからダッシュ必殺技で。早過ぎるとかわされる。

で、ダッシュ必殺技の先端端を当てるように。ダッシュ必殺技の短いドワーフは少し難しやだ。

複数のF・ビートルが飛び交ってタイミングを取りづらいときは、しゃがみ攻撃を適当に振って先頭を後退させ重ねるよう調整するといい。

このシーンでは2匹来て、そのうち1匹を倒すと2体追加される。街道ルートで来た人は、PRリング+1をここで壊してしまう、なんてことのないようには慎重に戦おう。

次の小さな宝箱にはヒーリングポーションが入っている。

オーガ&ノール地帯

細い通路を抜けると開けた岩場に出る。ここではノール(斧)が2体、少し遅れてオーガが登場する。写真の位置に予約オイルをまけば、3体すべて引っ掛けることができる。

■隠し部屋のマジックアイテム			
	1つ目	2つ目	3つ目
ファイター	—	CLリング、MMリング	ヒートリングボルトショット
エルフ	—	MMリング、F・ポール	M・ミサイル
クレック	C・ライト	CLリング、C・ウーンズ	C・ライト
ドワーフ	—	CLリング、FBリング	スピードブーツ

1体目のノールを確認したらまこう。ここのおーるにはエルフのP・アザーズが効くし、戦闘フィールドも広いので、他のエリアに比べると楽だろう。オイルやハンマーを使いながら無理せずじっくり戦っていこう。



ノールを確認したらこの辺にオイルを走けば3体引っかかる。

ここで戦っていると、突然後方の岩が崩れて通路が開くことがある。これが隠し部屋への入り口で、一定時間経過後、オーガがジャンプ、ダウンすると着地の振動で開く仕組みになっている。

オーガをすぐに倒してしまってもこの後敵が補充され、

再びオーガが出現する。隠し部屋の扉が開いていなければ2体目のオーガは泳がせよう。

2群目は後方にノール(斧)×2、前からノール(弓)という構成。2体倒すとオーガが登場。ノール(弓)は離れると弓をバンバン撃たれて、近くと逃げながら素早い蹴りを出す強敵。一定時間で逃げることもあるが、とにかくこの2つを優先して攻撃しよう。エルフはP・アザーズ、クリエイターケンや、バーニングが有効だ。

勢い余ってオーガまで倒してしまうと強制的に次のシーンへ行ってしまうので、オーガ1体になつたら隠し部屋へ。

隠し部屋の中身

大きな木の宝箱が3つある。後ろ2つは矢の罠が掛かっていることが多い。中身はキャラクターによって異なる。マジックアイテムは表参照。



ノール(弓)

**Gnoll with Bow**  
使った遠距離攻撃を主体としたノースピニコンピングしながら移動する多くの、離れると弓を突く。近づくとすると間合いを離さうとし、武いてもガードが弱い。強引に攻撃する隙のスキを付けて亜高速の蹴りが飛ぶこともある。上下幅の狭い場所で他の組合せで来る非常に危険。かなりのもので、最優先で始末をしていかない。

**SKELETON**

コラングレンの街のはずにある廃坑にやってきた一行。木組みが腐って崩れ落ちそうなくらい古いので、モンスターの巣窟になっている。このルートはCSWリングが多いので初心者におすすめ。敵は新手のヘルハウンドがいるので注意。

廃坑2



廃坑1隠し部屋

**廃坑1隠し部屋**

スタートしたら、まずは上に見えている隠し部屋に入ろう。この中は立て看板に書いてあるように、落石が激しい。きちんと避けるパターンを覚えていないとごそりライフを減らされてしまうので注意。

目の前にある宝箱は罠付き。しかも、中にはハンマーやアローといったものしかないのでとくに開ける必要はない。無視しよう。

奥に行くと宝箱が見えるが、近くに行くと落石のトラップが自動で発動する。したがっ



奥の宝箱に近づいたら、ここから左に向かってスライディング！



そのままこの位置まで移動して落石が収まるまで待とう。

て、宝箱に近づいたらすぐに左に向かってスライディングをしよう。そして、左斜め上に移動して、地形の窪みに入ってしまってじっとしていればやり過ごせる。

落石をやり過ごしたらいよいよ宝箱を開けるが、この宝箱には罠があるのではないかとの注意。落石をかわして油断しているところが悪いので、残りは無視してもいい。宝の中身はこれまでCSWリング、スクロールなどがあり、苦労するかいかがあるものばかりだ。

**廃坑1：燃やそう**

隠し部屋から出ると、グループがいる。すぐに1体追加され、1体倒すともう1体追加。ここでもう1体倒すといきなり3体追加される。

1~2体のときのグールに対してはさほど問題はないがさすがに4体になったときは周りから来るので危険。

4体になったら、とりあえずオイルをまいてグールをおびき寄せよう。燃えたグールに攻撃していくといいだろう。オイルは3つくらい使っていくと楽だぞ。

**廃坑2隠し部屋**

崖から降りたら、方向ボタンを斜め下に入れつつ歩いて

いこう。すると、突然画面下に吸い込まれるようにして隠し部屋に入る。

隠し部屋の中の立て看板は「死者の宝」。これは、中央の宝箱のトラップがガスで、スケルトンが出てくるを意味している。

ガスをくらわないように気を発動させよう。そうしたらスケルトンの出現位置で速攻をしかける。スケルトンは動きが遅いので、残りは無視してもいい。宝の中身はこれまでCSWリング。ありがたくもう1体スケルトンがくる。

隠し部屋を出るといきなり落石が襲ってくる。方向ボタンを上に入れ続ければOK。



隠し部屋に速攻入ると、出るときに落石が待っている。上に行こう。

**廃坑2：骸骨を先に処理**

廃坑の最後はヘルハウンドとスケルトン。ヘルハウンドが出てきて少しすると左から3体スケルトンがくる。

ヘルハウンドにはとりあえずダメージを与えつつも、スケルトンが出てきたらそっちを優先して倒していく。

ヘルハウンドを倒すと、新たに2体ヘルハウンドがくる。慎重にやらないと厳しい。

2体の軸がずれている状態のときに、1体が炎を吐いたら背後に回って攻撃しにいくようにならう。このとき、攻撃しつまでもう1体の動きを常に見ていく。もう1体が近くで炎を吐きそうならすぐに逃げためだ。

**ヘルハウンド****HELLHOUND**

地獄の番犬の名のおり、動きが犬に似ている。口から吐れる炎は2種類あり、正面に吹く炎と、蛇行する炎(炎がそれ、長い)が怖いので、思いつかり離れるか、範囲を狭めた近距離で戦うといい。炎を吐せば後ろから斬るのが基本。炎以外の攻撃は突進と噛みつき、跳びかかりがある。無理に斬ろうすると、これらをくらやすい。ちなみに炎系の攻撃は効かないでの注意！





ドゥーム界最強のザコと言われるトログロダイトと戦うことになるが、流れる水をうまく利用できれば、素外ラクに戦える。プロテクションリング+1やガントレットなどの貴重なアイテムを手に入れるチャンスだ。

古井戸

古井戸 2

古井戸 3

古井戸 2隠し部屋



### 強敵トログロとの再戦

スタート地点から少し進むとF・ビートル（以下、虫）が襲ってくるので、古井戸がスタートしたらすぐに斜め右上のようにダッシュしていく、虫をシカトして画面上方にある入り口にさっさと入ってしまおう。虫は意外と手強いので戦わないで済むにこしたことはない。

古井戸2のシーンも少し進むと虫が襲ってくる。ここでの虫はやり過ごせないので、しゃがんで虫の動きをよく見つつ、



虫には目もくれず先を急ごう

後ろから追うようにダッシュ必殺技を繰り出す。タイミングを取りづられれば、ダガーやハンマーを投げつけて倒してしまおう。

さらに強敵トログロダイトも現れるが、ちょっとしたコツを掴めば船上で戦ったときよりもラクに倒せるはずだ。この足元には水の流れがあり、またオイルは上流から下流、つまり画面の右のほうから左のほうへ流れていくのである。本来、オイルの射程はトログロの武器よりもリーチが短いので、正面からまいでもリーチ負けするところだが、上流からオイルをまけばトログロの間合いの外から攻撃できるので、より安全にオイルを使うことができる。

トログロを片付けたら壁面に付いているスイッチを押して隠し部屋に入ろう。この部屋の中には矢を自動射出する竜が仕掛けであるので、常に

### F・ビートル

#### FIRE BEETLE

とにかく攻撃力当たりにくく。正面で待ち構えて剣を振っても、すこし身をかわすことが多い、なかなか切りづらさがない。相手のほうでラインを合わせてくるので、ドームではしゃがんでもって頭上を通り過ぎた瞬間にダッシュ必殺技を出すか、ダガーなどの飛び道具で始末するのが比較的安全だ。ミスラでは、しゃがんていればすぐに飛び去ってくれるので、少しの間ガマンしよう。



トログロの上流からオイルをまけば、



安全に炎に巻き込むことができるぞ。

しゃがんだ状態で進んでいくこと。F・ビートルが現れるが、勝手に矢に当たって死んでくれる。

古井戸3のシーンが始またら、まずは右にダッシュしていく。トログロが4匹さっそうと飛び出してくるので、まずは真ん中に狙いを定めて上流からオイルをまこう。この先制攻撃でかなりのダメージを与えられるはずなので、あとは慎重に倒していく。

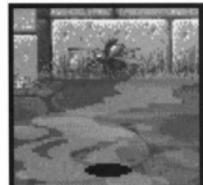
さらに先へ進むと、透明化したトログロが2匹現れるので、出現場所を覚えておいてオイルをまくなどしよう。2匹のうち1匹を倒すと、追加でもう1匹現れる。さらに1匹倒して残り1匹の状態になると、残ったトログロは戦闘を放棄して壁を削り始める。そこに隠し部屋への入り口が開くのだが、トログロとの戦闘の際に画面をスクロールさせ過ぎると入れなくなってしまうので

気を付けよう。

この部屋の中にも先ほどと同じように矢の罠があるので、しゃがんだまま右端までスライディングしていく。トログロが降ってくるが、これも勝手に矢に当たって死んでくれる。宝箱はしゃがんだまま開けるようにして、矢をくらわないよう気に気を付けよう。ここでの宝箱には、石化の魔が仕掛けられているものもあるので、下の写真の位置から開けると同時にしゃがみ歩きで反対側に抜けてしまうようすれば、罠にかかりにくい。



この位置で開けて、しゃがんだまま右に抜ける。



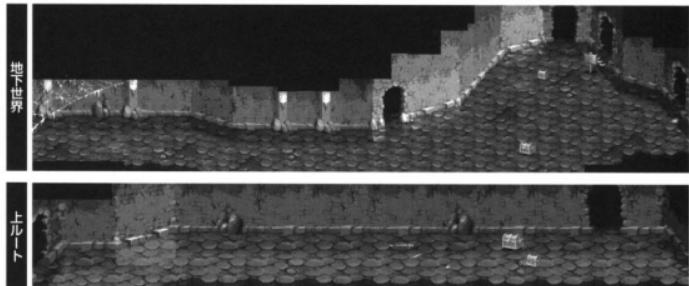
古井戸



見えているものが  
真雲とはかぎらない。

### 地下世界隠し部屋

モンスターがよく出没するという、コラングレンの街の要所から調査を始めた冒険者たち一行は、その奥に、広大な地下世界を発見した。はたしてここはなんなのか、なにが潜んでいるのだろうか…。

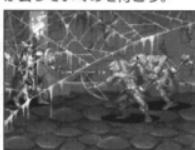


に着地する。地面の大きな丸いタイルを目印に、写真を参考にしてオイルを設置しよう。



この位置から投げるとこの位置に設置。アーケード版とは違うので注意。

予約オイルを設置したらすぐに斜め下へ移動してノール(弓)を燃やし、素早く左へ戻つてもう1回、燃えているノール(弓)に重ねるような感じでオイルを設置しよう。このときにはノール(斧)×2も出現しているはずなので、この2匹も誘導して燃やしてしまおう。そして燃えているノール(斧)に大振りや歩き斬りを決める。このやり方で第一陣のノール(弓、斧×2)3匹は倒せるはずだ。すぐに増援のノール(斧)がやってくる



丸太をジャンプでかわしたあと、左上の角でガードし続けよう。

### 予約オイルで 先制攻撃

ノール(弓)×2が去っていったら（もしくは倒したら）先に進み、壁に炎のついた柱が2本見える場所で一度止まろう。

ここは予約オイルの使用ポイント。一番最初にジャンプしながら現れるノール(弓)は、右側の柱の微妙に右寄り

が、これもオイルを1個使って誘導→燃やすで簡単にけりがつく。

この場面は、オイルをケチらなければ「格段に難易度が低くなる」+ノール(弓)をはじめに必ず倒す、という2つのポイントを押さえておこう。もしもはじめにノール(弓)を仕留め損なっても、上下に移動しながらオイルを使って、とにかくノール(弓)を優先して倒すようにしよう。

### 小部屋

ノールたちを倒して先に進むと、上に部屋の入り口が見える。この部屋のなかにはボーション(大)とMMリングがあるので取りに行こう。床から飛び出している槍の鍔は、前に立って武器を振り回して壊してしまえばいい。また、奥にサソリが1匹いるので、槍を壊したら「一番下から少し上」をしゃがんだまま前進し、



燃えているノール(弓)にもう1個オイル→上下に歩いて誘導でこどおり。



部屋の中。床からの槍は攻撃して破壊。あとはしゃがんだまま前進。

しゃがみ攻撃で倒そう。一番下を進むと頭上からの槍が刺さってしまうので要注意。

### 広場 3つの選択肢

部屋の先には広い空間がある。下のほうにある大きい木箱は壊して、上のほうにある小さい鉄箱は落石の翼がかかっているので、下から開けてすぐ下へさがって回避。

さて、ここは上、炎、右と道が3つに分かれている。ざつと解説すると…。

●上ルート…トロールとの闘い。高得点アイテムが出る。

●炎ルート…CSWリング＆攻撃魔法系リングが手に入る。

●右ルート…トラップだらけ。ブーツ・オブ・スピード＆ボーション(大)がある。

はっきりいって上ルートはおすすめできない。ここでのトロールは3面のやつより弱いのだが、いいアイテムも手に入らないので腕だめししたい人だけいけばいい。右ルートは、超重要アイテムのブーツ・オブ・スピードが無くなってしまっている場合に行こう。翼の位置は覚えてしまうしかない。ブーツもあって順風満帆なら、炎ルートを行こう。翼もとくにくなく、さまざまアイテムが手に入るからだ。

炎の幻影ルート

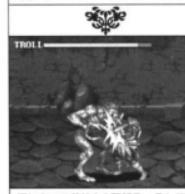
右ルート

## 上ルート～vsトロル

進んでいくとおもむろにトロルが出現する。ずっと歩いていって出現と同時に攻撃するといい。ここでのトロルは1発でも斬りつけるとその場でジャンプするので、「1回攻撃→前へ歩く」を1セットの動きとし、垂直ジャンプしているトロルの着地点を背後から攻撃



1回斬ったらジャンプの下を歩いてくぐり…。



振り向いて着地を1回斬る。そしてまた前進する。

する。そしてまた前進してジャンプしているその下をくぐり、着地を背後から攻撃…の繰り返しで簡単に勝てる。最後にオイルで燃やさなくても、このトロルは逃げていくので安心だ。

コボルドたちのせいで乱戦になったら、オイルを使って1匹ずつ丁寧にコボルドから始めていこう。コボルドは2匹→2匹→1匹の順で出てくるぞ。なお、一端離れたあとトロールに攻撃する場合は、遠くからダッシュ必殺技で斬り込むか、上下にすれたまま少しづつ近づいて歩き斬りにいこう。

## 炎の幻影ルート～木箱は壊す

はじめの部屋は、入ったら箱まで直進し、開けて鍵とオイルを取り次第、スライディングで出てしまおう。大量にサソリが降ってくるからだ。どうしてもサソリを倒したいなら、オイルを1発撒いて部屋の角へいき、しゃがみ攻撃(ドワーフは立ったままがいい)で戦うといい。

## G・スコーピオン

GIANT SCORPION

非常に攻撃的でどう猛なこの地域のサソリは、「たかがザコ」となどとあざけない。攻撃スピードが早いので、少し離れた場所にいてもいきなりやられる可能性が高いからだ。ドームではしゃがみ攻撃(ドワーフは立ち状態での下攻撃)で、ミスマーラでは立ったままの下方攻撃(マジックユーダーは大斬り)で慎重に倒していくといい。

この先の通路の炎の壁は、目の前の壁にあるスイッチで消すことができる。

奥にある2つめの部屋の中にはヘルハウンドが1匹だけいる。余裕があるなら鉄の箱を持ち上げて、遠くから投げつけてぶつけてやろう。ヘルハウンドを倒したら、鉄の箱を開けてCSWリングを回収。次に木箱を壊して開けよう。この木箱は矢のトラップがかかっているので、軸をすらすらと切る→下へ移動か壊してガードで防ぐ。

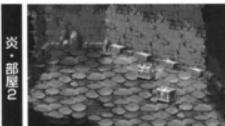
## 右ルート～エサの前では止まらない

トラップだらけのルートだが、逆にいうと罠の位置さえ覚えてしまえばブーツとボーションを回収できていよいる。

はじめたら部屋の入り口の横、サソリの前まで一気に進み、しゃがみ攻撃を倒してしまう。入り口の前にいると、吊り天井の間にやられてしまうので注意しよう。これはほかの場面でもいいえることだが、部屋の入り口や宝箱



入り口の横でしゃがみ攻撃。



(アイテム)の前には、大抵トラップが仕掛けである。とくにこのルートでは要注意だ。

サソリを倒したら部屋に入るわけだが、この部屋では必ず、はじめに看板を見ること。すると壁にある2つのスイッチのどちらをいじればいいのかのヒントを見ることができる。謎かけは簡単なものばかりだが、問題なのは「左右」。壁のスイッチは、そのまま画面の左側にあるのが左のスイッチ、画面の右側にあるのが右のスイッチ、となっているので勘違いしないように注意しよう。この宝箱にはブーツ・オブ・スピードが入っているので重要なだ。



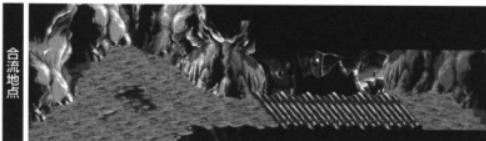
日の入りは、わざわいをもたらすこの場合は画面右側が正解。間違えたらいで出よう。

部屋を出たあとは、床から槍の間に前後を挟まれた宝箱が待っている。しかしあじめのうちは槍は出ないので、落ちているLBリングをさっさと拾って宝箱の右まで直進していき、槍の手前でサソリを倒してから木箱を壊そう。

地下世界～上の入り口・炎の入り口・右の入り口



ここから先、サイドに至るまでの道中でポーション類は手に入らない。また、ボスのサイド戦ではガントレットやブーツ・オブ・スピードが壊れると、その後の戦いが厳しくなる。ここはノーダメージで抜ける覚悟で慎重に進んでいこう。



### ビッグブリッジ(?) の死闘

3つに分かれたルートが合流する地点。吊り橋が見えていたらアイテムをオイルに合わせよう。吊り橋の上を慎重に歩いていき、吊り橋の左端が画面外に消える直前に右に向かってオイルをまく。

やっかいなノール(弓)を出現と同時に燃やせるので、燃えているノールに大斬りで追いかける。同時にスケルトン×2も出てくるので、ついでにもう一個ぐらいたオイルをまいてみるといいだろう。



吊り橋の左端が消える直前にオイルをまいてスケルトンを倒す。

続いて左側からもノール(弓)とスケルトン×2が現れる。右側の敵はひとまずおいといてノールの出現位置にオイルをまきにくく。右側の敵を一掃してから相手をしにいくようにしよう。ここから先、ボスのサイド様を倒すまで回復アイテムは手に入ら

ない(クリックならCWスクロールが手に入る)ので、ダメージを食らわないように慎重に進んでいこう。

エルフならノールを相手にP・アザーズを、クリックならH・バーソンを使ってしまって構わない。このシン以後、ボスのサイド様、マンティコア、レッドドラゴン(orビホ)を抜けてセーブルタワーに入るまで、これらの魔法を使う機会はないので出し惜しみする必要はないぞ。

ちなみにフィールドが狭いので、ターニングアンデッドは危険だ。

### 罠のある通路

吊り橋を渡った先にある通路には、トゲ付きの柱が降りてくるというトラップが仕掛けられている。通路の中央附近に立ち止まっていると柱に当たりやすいので、走って抜けるか通路の下端を歩いていくようにしよう。

通路が少しカーブしているところは、奥のほうに部屋1がある。通路の下端を歩いていると入口が見にくないので、見落としてしまわないように気を付けよう。

この部屋の中の立て札には

「神をたたえよ」とあるので、ひれ伏して、つまりしゃがんただままの状態でそろそろと歩いていこう。こうすれば上から降ってくる矢に当たらない。

ファイター＆ドワーフならLBリング、クリックならCWスクロール、エルフならPOスクロールといった貴重なアイテムが手に入るので、しっかり回収しよう。

部屋を出ると通路の真ん中にわざとらしく宝箱が置いてある。期待通り、この宝箱には罠(ガス)が仕掛けがあるので、開けると同時に下のほうへ移動してスケルトンと戦おう。クリックならターニングアンデッドでOK。中央附近は柱が降りてくるので非常に危険だ。

スケルトンを一掃したら宝箱の中身を回収しよう。しゃがんだままアイテムを拾うと散らばったお金を素早く集めることができる。

次の部屋2にはG・スコビオンが待ち構えているが、これは無視して立て札の裏に落ちている鍵とお金を拾って、さっさと退却しよう。この立て札には「ワナに気を付けて」と書かれており、読んだ瞬間に矢を食らってしまうので放っておこう。



立て札裏の鍵と1SPだけ怠りで回収して部屋を出てしまおう。

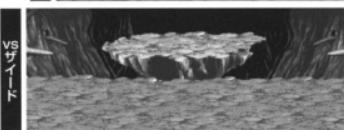
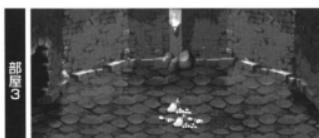
部屋3の中には大量のお金(10SP、50SP、10GP、50GP、しめて660SPなり)が落ちている。ついでにボルドも4匹いるので、軽くいなしておこう。

部屋3を出てしまふと通路も終わり。最後の宝箱には石化か落石の罠が仕掛けられているので、箱を開けたらすぐに通路の最下端まで移動して罠を避けよう。

### 手抜きをしよう

手抜きと言うと聞こえが悪いが、要するにムダな手間を省いてしまうということ。部屋1のアイテムは回収することで、その先のガス付きの宝箱は無視。セーブルタワー内には鍵が必要な金属製の宝箱はないので、この先、鍵は不要なのだ。同じ理由で部屋2もパス。

また買い物ができるのも、



## vsザイード

### 攻撃を見切る

広大な地下世界の最後に待ち受けるのが、強敵シャドウエルフのザイード様だ。

まずはザイードの攻撃方法を一通り見ていこう。

① うろろ歩いて剣攻撃

② ジャンプ斬り

③ 魔法

大別すると、このようになる。歩き中の剣攻撃ザコモンスターとあまり変わらないので、とりあえず見ておく。

ジャンプ斬りの軌道には2種類あり、ふわりと斜め上に跳び上がるものと、急速に垂直に跳び上がって落ちてくるものがある。どちらも自分の位置を狙って降下してくるので、ザイードが跳んだのを見たら、すぐにザイードのいたほうに向かって真横に歩くことでザイードの背後に回り込むことができる。

ザイードが着地したら、すかさず振り向いて斬りつけよう。このとき振り向き攻撃や



跳び上がったらすぐにザイードのほう（この場合は右）に歩く。



着地したところで振り向いて斬る。

大斬りになってしまわないよう、振り向く瞬間に一瞬だけ方向ボタンを入れ、剣を振る瞬間に方向ボタンから手を離すようにしよう。

ブーツ・オブ・スピードがない場合は上下にずれるほうが避けやすい。タイミングをしっかり覚えるまで、十分な練習と経験が必要な場面だ。

ザイードの使ってくる魔法はスリープ、H・バーソン、インビジビリティ、L・ボルト、アニメイトデッド、ヘイストの6種類。

スリープとH・バーソンを食らうと身動きが取れなくなる。方向ボタンの左右を素早く交互に押せば早く回復できるので覚えておこう。

インビジビリティを使わいたら、大きく上下に動くようにしよう。なんらかのアクションによって魔法の効果が消えて姿が見えるようになるので、まずは立ち直ること。

L・ボルトはY座標が合って間合いが離れているときに使ってくる。常にザイードとは

座標をすらすように動こう。

### ザイード様退治の手順

戦いが始まる前に、あらかじめ通路の最後でアイテム欄をC・ライトかM・ミサイルに合わせておく。

戦闘開始と同時にセットしておいたアイテム（魔法）を使い、何んでいるすきに斬りつける。ブーツを持っているならアイテムを使わず、正面まで歩いておもむろに斬りかかっても構わない。

いったん攻撃がヒットしたら歩き斬りで連続ダメージを狙う。もしガードされてしまったら、一瞬だけ攻撃のタイミングを遅らせてガードを解いた瞬間を狙おう。ダウンさせてしまったらダッシュ必殺技で追いかけて狙ってもいいが、いったん間合いを開けて仕切り直すほうが無難だろう。

ダウンから起き上がったときや、攻撃を受けて跳ねたときの着地の瞬間にスリープ、H・バーソンの魔法を使うことが多いので、魔法を唱える瞬間を狙って斬りにいってもいい。

仕切り直した後はY座標をすらしながらザイードに接近してC・ライトを使うか、大きく上下に動いてジャンプ攻撃を待って歩き斬りを狙う。

体力ゲージの2割ほどダメージを与えると、いったん奥のスペースに移動してアニメ

ザイード直後のショップが最後なので、お金もいらない。というわけで部屋3もパス。部屋1を出たら、さっさとガントレットの入っている宝箱まで走っていこう。

最後の宝箱は下のほうギリギリから剣を振って壊して開け、すぐに下へ移動して罠を避けよう。

最後の扉をくぐれば、ザイード様との決戦だ。準備にぬかりはないか？

トデッドを唱えてくる。以後、しばらくはスケルトンも同時に相手をしなければならないので、視野を広く持ち、画面全体を見渡すように。

さらに体力が半分を切るころにヘイストを使ってくる。こうなるとたっさり言って手が出せないので、C・ライトで時間を稼ぐか、ありつけたの攻撃用のリングを使って全力で倒しにいくこと。上下に大きく動くようにすればザイードの攻撃は当たりにくいので、その間にアイテムをリングに合わせるように。

いちおうクレリックなら画面左上の端でガードしておけば、ジャンプ攻撃を含めたほとんどの攻撃をガードできるので、カウンター攻撃などで粘ることも可能。Y座標が合うとし、ボルトを使ってくるので、座標を合わせないように。エルフならインビジビリティで姿を消せばヘイストが切れまるまでやり過ごせる。

体力を2~3割程度まで減らせばザイードは捨て台詞とともに逃げて行くぞ。



エルフならインビジビリティでザイードが落ちつくのを待とう。

**vsマンティコア**

ここまでくればお金も余っているはずなので、最後のショップではアイテムをすべて9個ずつ揃えておこう。

このステージは見晴らしのいい台地からスタート。「ランネルズ砦 8マイル」の看板を尻目に少し進むといきなりマンティコアが出現。ステージ2同様、速めて緩軸を合わせてすぐ上下に逃げ、跳びかきりを誘って着地したところを斬る。クレリック、ドワーフならば腹の中に入ってる左右に単発のAを繰り返そう。アルゴリズム的にはステージ2とほとんど変わらず、フィールドが広いぶんだけステージ2よりもむしろ楽といえる。

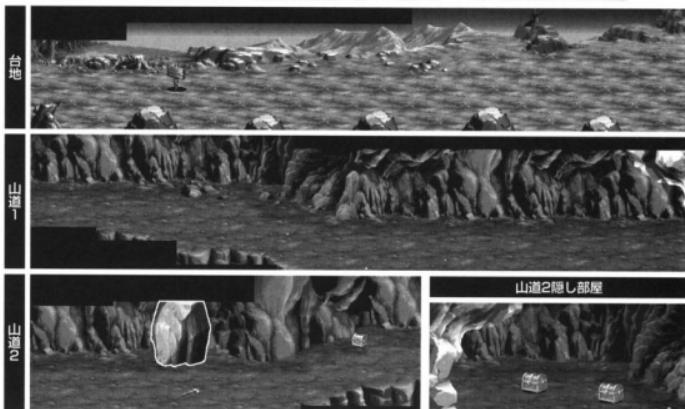


ここまでくればマンティコアもただの前座。装備品を壊されないよう。

ここはタイムボーナスも入らないので、時間がかかるてもいいから慎重に戦おう。スピードブーストやガントレットを持ってきている場合は絶対に壊さないように。

砦へ到着すると、山を迂回するか、近道であるドラゴンの棲家を通るかの選択を迫られる。ここでは山道を通って遠回りするビホルダールートを攻略していく。

物語も佳境に突入。ランネルズ砦へと向かう一行の前に突如現れるマンティコア。なんとか撃退して砦へ辿り着いたが、そこで大きな選択を迫られる…。ここではマンティコア戦～迂回ルートを攻略。短いが決して気の抜けないステージだ。

**山道1**

山道を進んでいくと、道なりに宝石が落ちている。ガーネット、オパール、アクアマリンと3つ取って進むとヘルハウンド、少し遅れてノール(斧)×2が出現。プレスが厳しいヘルハウンドを優先したいところだが、ここはライフの少ないノールを先に倒したほうが楽。写真の位置で予約オイルをまいて先手を取ろう。ノールを2体倒すとヘルハウンドとノール(斧)が1体ずつ追加される。



予約オイルでノールを引っ掛ける。ヘルハウンドを確認してからOK。

ヘルハウンドがプレスの兆候を見せたら急いで問合ひを離すか思い切って懐にジャンプ。ここに限らず、ヘルハウンド戦では臨機応変な対応が

問われるぞ。

エルフならP・アザーズを惜しまず使おう。このステージは短いし、この場所が最も難しいからだ。



エルフはP・アザーズを惜します使いこなす。

武器を使うならヘルハウンド、ノールの両方に効くハンマーが使いやすい。

**山道2**

少し進むとステージ1のような不自然な大岩があり、これを横から（左右どちらからでも可）押せば隠し部屋への入り口が開く仕組みになっている。だがヘルハウンドが2体出現するので、まずはこいつらを倒してからだ。

この場所の敵はヘルハウンド2体のみ。プレスとダッシュに気を付けながら慎重に戦つ

ていこう。どのザコにもいえることだが、画面端に行ってしまったときは深追い厳禁。ヘルハウンドは特に危険で、画面外から長いブレスを吐いてくることもある。すぐに反対側へ退避しよう。

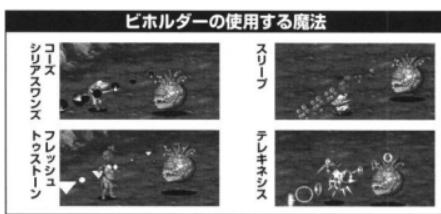
**隠し部屋**

ここには宝箱が2つあるが、あまり大したものはないっていない。エルフとクレリックは2つ目にヒーリングポーション。なぜかドワーフのみ1つ目の宝箱からMMリング、2つ目からスピードブーストが入手できるので必ず開けよう。

宝箱には炎、落石、石化の魔が掛かっているので下から開けるように。右下に落ちているFBリングを忘れずに。



ここ以外にも、ドワーフのみスピードブーストが出現する場所がある。お得。



山道を抜けたと思いつきや、最後に立ちはだかるのが魔法生物ビホルダー。魔法を使うと打ち消されてしまい、動きもトリッキー。厄介なボスだ。

### 魔法使用時は タイミングに注意

ビホルダーは魔法を無効化するアンチマジックレイを常時放射しているため、基本的に魔法は使えない…というわけではない。確かに普通に使っているは無効化されてしまうのがオチだが、ビホルダーも頭部の小眼から魔法攻撃を仕掛けてくる。このとき、ビホルダーは自身の魔法を打ち消さないために主眼を閉じるのだ。こちらが魔法を使えるタイミングがここだ。具体的にはビホルダーの正面に立ち、光線に合わせるように魔法やリングを使えばいいのである。



ビホルダーの光線に合わせれば、魔法は打ち消されない。

スピードブーツがあるならば、上下に歩きながら魔法をかわしてから使ってもいい。このようにうまくスキを突いて魔法やりングをガングン叩き込んでいくことがビホルダーに対する攻略法になる。特にファイヤーボールはダメ

ージを与えるだけでなく、しばらく燃えたまま止まるので追撃できる有効な魔法だ。後のザイード戦用にCLリングを2~3個残し、あとはすべて使うくらいのつもりで戦おう。回復魔法も光線に合わせなくてはならないので、ライフが少なければボス戦に入る前にCSWを使っておこう。

エルフならば、ここまで温存したあつたけの魔法を叩き込めば（ファイヤーボール後はきちんと追い討ちする）、それだけで倒せてしまうぞ。インビジビリティも効き、詠唱後ビホルダーの正面に立つと姿が現れるが、効果は持続している（ビホルダーは認識していない）。



### 斬るときの コツと注意点

いくら魔法が効くといっても、エルフ以外のキャラはそれだけで倒すのはさすがに無理がある。ある程度斬りつけなくてはならない。

ビホルダーに接近するには光線の死角となる上下から近づくのが鉄則。左右に小刻みに動くので惑わせずに慎重

に横軸を合わせよう。

しかしビホルダーは近づくと噛み付いてくることがあり、エルフとクレリックはこれをくらうとライフル満タンから半分以上持っていくかてしまう。方向レバー左右でダメージを軽減できるが、これだけは絶対にくらいたくない。上下から接近できても強引に斬りつけるようなことはせず、ビホルダーのスキを見つけて斬りにいくようにしよう。



具体的な「スキ」とは、ジャンプアタックとダッシュアタック（？）の直後。間合いが遠ければダッシュ必殺技でヒット＆アウェイ、近ければ間合いが離れるまで数歩き斬りをする。間合いが離れてきたら、傭合いを見てダッシュ必殺技を繰り出そう。ヒットしたら、着地の「デンデン」



の2回目の「デン」の直後を拾う感じで再びダッシュ必殺技を重ねていける。遠ければ無理せずといったん離れること。

このように戦っていると、ビホルダーが画面外に行ってしまうことがある。無理に攻めず、大きく斜めに動いてじっくりビホルダーに接近しよう。なお、上下から近づくと書いたが、できれば下から近づくのが望ましい。感覚的な問題もあるが、ジャンプアタックの着地は下からのほうが影のズレを認識しやすい。



スピードブーツがあれば、正面で魔法を空振りさせてダッシュ必殺技を決めることもできる。切り返し時に光線をくらわないよう注意。

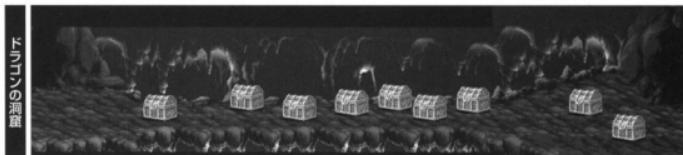
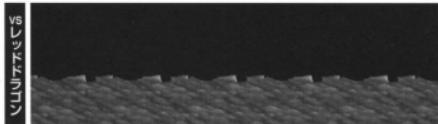
フィールド右下の宝箱にはガントレットが入っていて、FBリングが出来ることもある。矢の楔がかかっている場合あり。ビホルダーが画面外に行ったときに急いで取ろう。

魔法が尽きたあとは、とにかく慎重に戦うことがビホルダー戦では重要。自在にダッシュ必殺技を出せないと斬るきっかけが掴めず苦戦する。苦手な人は練習しておこう。





セーブルタワーへの近道として、伝説のヒュージレッドドラゴンが眠る洞窟へと足を踏み入れた冒険者たち。かつてこのドラゴンに傷を負わせた者は皆無というはなしだが、モンスターどもが徘徊する山を迂回している時間はない。覚悟を決めるときがきたようだ。



これらの攻撃は、歴戦の勇者ですら逃れる術は無い…



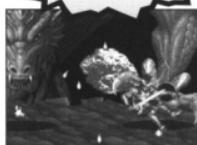
セーブルタワーへの道のりは、山を迂回して進みビホルダーと闘うコースと、近道であるこちらのコース、レッドドラゴンの洞窟を突破するコースの2通りある。

はっきり言おう。こちらのコースには来てはいけない。かなり運が良ければ、エルフ、次いでドワーフでクリアできないこともない。だが、エルフなら1回でも「猫じゃらしがきたらゲームオーバーだし、ドワーフでも2回、猫じゃらしがきたらそれで終わりである。プレイヤーの腕が十分上級者レベルで、さらに対レッドドラゴン戦の経験値が高いという前提のもとで“これらの攻撃が1回もこなければ勝てるかもしれない。そうした闘いが待っているのだ。

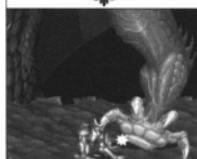
しかし、それでもクリアしたい……。そんなタワー・オブ・ドームファンには、やはり山を迂回してビホルダーと闘うコースを強く薦めたい。しかもコンティニュー一無してここまで進んで来たのだとしたら尚更だ。1プレイクリアの夢が理不尽な攻撃の数々で無惨に踏みにじられるのは非常に心苦しい。

この凶悪なレッドドラゴンの前では“絶望。さえなまやしい。

勝手に命名  
**猫じゃらし**



ダウンさせられる真下への地響き付き  
高速掌底で転ばされ…



起きあがろうとするとこぼりにぴったり  
のタイミングで…



横殴りパンチや高速掌底が重なる。こ  
れでダウンし、以降繰り返し。

勝手に命名  
**噛み咬み**



高速噛み付きのあととダウン後の起き  
上がりに噛み付きが重なり…



噛まれたあとダウン。そしてその起き  
上がりに…

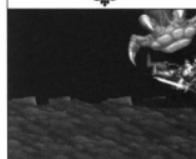


また噛み付きが重なる。以降繰り返し。

勝手に命名  
**ストーキング**



地響きやダメージ後のダウン後に、ど  
んなに轟がずれていようとも…



パンチがやってきて必ず重なる。すご  
い追尾性能。



噛み付きバージョンもある。

# それでも闘う強者のために…

それでもなおレッドドラゴンを倒して先に進みたい、といふ者のために、「闘うならこのような感じで」という対レッドドラゴン戦のセオリーを解説していく。ただしパターンには決してなりきらないので、その場での臨機応変な対処と強い運が必要だ。

## デモが終わるまでの下準備

レッドドラゴン戦前のデモのあいだに、アイテムの順番を整理しておく。はじめからレッドドラゴンに来るつもりなら、1面開幕のMMリングから順番を考えてとっているの

が理想だ。

一番はじめに使うアイテム・魔法はファイヤーボール(FBリング)だ。ここから戦闘がはじまるので、これの後にLBリングやCSWリングを固めて並べておこう。エルフ、クレリックはそれぞれの魔法使用解説の項の表を参照しつつリングやスロールを拾ってくるようにしよう。

リング類はリング類、ハンマーなどの攻撃アイテム類は攻撃アイテム類で固めておくと、カーネルの色で判断やすい。まったく使い道のないオイルなどは無いほうが返つていいのだが、レッドドラゴ

ン戦のあとはショップ無しでそのままセーブルタワーに入る。あとのことを考えるならやむなくオイルも買っておこう。アイテムセレクトに自信が無くて、邪魔で仕方ない、とりあえずレッドドラゴン戦のことだけ考えたいというならオイルは無い方が良い。



### アイテム・魔法を使う順番

●ファイター、ドワーフ FBリング	●エルフ FBリング
↓	↓
LBリング	ファイヤーボール
↓	↓
ハンマー	LBリング
↓	↓
ダガー	ライトニングボルト
↓	↓
アロー	ハンマー
	↓
	ダガー
	↓
	アロー
	↓
	(マジックミサイル)
●クレリック FBリング	
↓	
LBリング	
↓	
ハンマー	
↓	
ストライキング	

## 足掻け、もがけ!そして憎つきヤツを打ち倒せ!!

### 戦闘開始!

デモ中にFBリングに合わせてあるだろうか? OKなら戦闘開始だ。

#### ①プレス中に顔、腕を斬る

プレスを吐くときに口の下まで吸われるが、このとき吸われながら1発顔面を斬る(クレリックはきつい)。そうしたら急いで右または左へダッシュ



画面端までいたら、垂直ジャンプしながら手を斬ろう。

して端まで逃げるわけだが、このときジャンプして腕もついていき斬る。一番端に来たあとも、垂直ジャンプしながら手を斬ろう。

#### ②顔面にFBリングを打ち込む

FBリングを打ち切るかパンチが来たら、反対側の端まで急いで移動する。このときの移動の仕方は2種類あり、対レッドドラゴン戦の最重要事項となる。

●背後からパンチが来たら…とにかくスライディング連発で移動する

#### ●FBリングを打ち切ったら…

上か下の広い方へ歩いて移動し、顔とすれてからスライディング連発。



上か下に移動して上下にすれてから広い方へスライディングして移動する。

戦闘中、パンチが来たら、大急ぎでスライディングして反対側まで逃げるしかない。ただし、1回のスライディングでうまく顔の真下に移動できたら、そこで1~2回斬りつけ、それから上下にすれてスライディングする。

そうしてレッドドラゴンと距離を置いたら、腕や顔が下方にあるのを見てからライトニングを全弾撃ち込む。

#### ④腕をかけてハンマーを投げつける

腕との距離があるなら、ハンマーを連発する。ただし近すぎると危険だし、遠すぎるときちんと当たらないので多少の間合いは必要だ。

#### ⑤遠距離からダガーを投げる

手に当たればいい。遠距離

から投げられるので、確実にフルヒットさせよう。

#### ⑥アロー→反対側へ移動

最後はアローだ。最上段か最下段で、左右どちらかの端で待ち、顔が下方にきたら撃ち込む。顔にアローが当たると痛がって画面外に行くので、その間に反対側までダッシュして同じ事を繰り返す。十分引きつけてから当たれば、反対端に行ったとき広い空間ができるので安心だ。

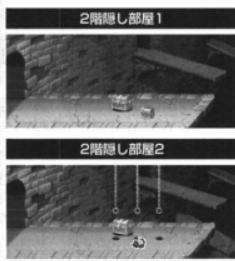
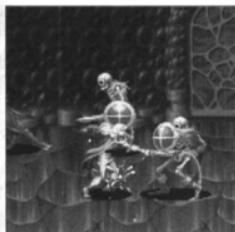


これくらいの間合いで顔が下にきたらアローを当てる。そして反対側へ移動。

#### ⑦残るはダッシュジャンプ斬りのみ

ダッシュジャンプして、ジャンプの昇りで腕と顔の両方を斬り、スライディングで逃げる。あとはこれを繰り返すしかない。健闘を祈る。

ジャンプして手を4回(最速なら5回)斬ったころにプレスが止るので、その前にあらか



### セーブルタワーの心得

いよいよラストステージとなるが、このセーブルタワーは全部で6階もあり、各階には当然、敵有り、トラップ有り、隠し部屋有り、と非常に広大なものとなっている。

そこで、セーブルタワー全体についての基礎知識を身に付けておこう。

●タイム設定がないので、慎重にプレイできる

●5階、6階はボス戦になつている

●魔法を計画的にどんどん投げていく

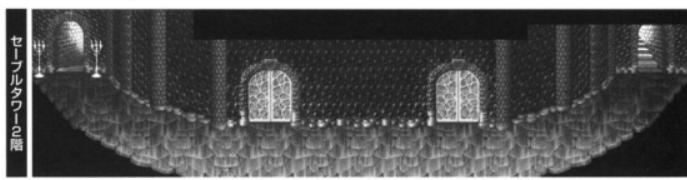
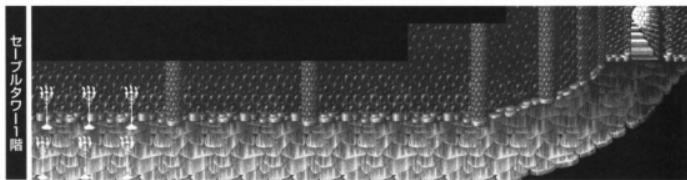
というのを覚えておこう。

とくに、最初の「慎重に」というのが最も重要。回復に限りがあるのが何よりも絶対にダメージをくらいたくない。各階を1時間ぐらいかけるつもりで逃げ腰かつ丁寧に対処していく。ではいってみようか。

### 1階：トラップに注意

1階は2列に吊り天井の罠が常に作動している。吊り天井

ついに悪魔の巣窟であるセーブルタワーにたどり着いた一行。6層からなるこの塔をクリアしてダロキン共和国に平和を取り戻せ！もちろん相手も黙って見ているわけではない。口で言うのは簡単だが過酷な試練が目の前に待ち受けている…。



はジャンプしないかぎりくらうことはないので、普段はあまり気にする必要はない。一応、上、中、下の3列には、吊り天井はこないので、ジャンプしても大丈夫だ。

逆に、この吊り天井の来るラインで戦うと、敵が勝手にジャンプしてくらうことがあるのでおである。

敵はノール（弓）とヘルハウンド×2。ヘルハウンドは1体倒すと追加で1体、というのが合計で5体。

安全に行くのなら、まずはひたすら逃げつつノール（弓）が勝手に逃げるまで待とう。ノール（弓）が逃げたらいいよい戦闘開始。

基本どおりに、炎を吐かせて背後から斬っていくようにして。もう1体の動きも常に見ていくこと。エルフならP・アザーズを使うといい。



エルフならP・アザーズで強敵をかわいい動物に変えてあげよう。

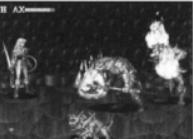
### 2階隠し部屋1

2階に上がったら、すぐに手前の扉に入ろう。中には宝箱が2つあり、手前のものには翼がある。中身は、手前がスピードブーツ、HPorCKスクロール、奥のはCSWリングなど。どれも重要なアイテムなのですべて回収しておく。

### 2階：オイルを使うと楽

ここに出てくる敵は、まずコボルド×2、ノール（斧）で、2体倒すとコボルドやオーガが出てくる。

オーガが出てきたらオイルを適当に1～2個まいて誘導すると、何体か引っかかるので非常に戦いややすくなる。1体ずつきちゃんと倒していくと、頭数を減らしていく。



オーガが出てきたらオイルを2つくらい使うとグンと楽になるぞ。

また、魔法を使う2人は、それぞれH・バーソン、C・キルをオーガが出てきたら使っていい。かなり楽になる。H・バーソンは2回くらい使うといい。



コボルドを優先して倒していく、最後にクラウドキル！「爽快ですか！」

### 2階隠し部屋2

左の扉の中には、吊り輪が3本重ね下がっていて、その下にサソリがいる。このサソリのいる上の吊り輪が正解。この正解の吊り輪を引いておかないと、あとで絶対に後悔するので忘れない。

残り2本の吊り輪はトラップが作動する。大量のオイルorサソリが上から降ってくるので触らないほうがいい。

中央にある宝箱の中身は、ポーション（大）、MMリングorWorfSスクロールとなっている。重要。



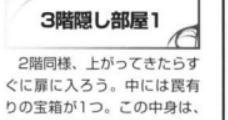
3階隠し部屋1



3階隠し部屋2



4階隠し部屋1



3階隠し部屋1

2階同様、上がってからすぐには扉に入ろう。中には寶箱が1つ。この中身は、MMorLBリンク、SSorlSスクロール、ザード、ティモス用のアイテムばかりだ。

### 3階隠し部屋2

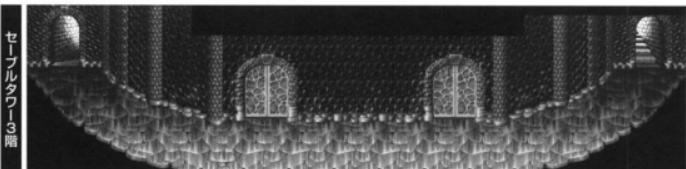
少し進むと敵が出てくるが、ここは無視して次の扉に入ろう。2階で作動させた吊り輪はこの扉を開くスイッチになっていたのだ。中には宝箱が1つ。それはもう貴重なアイテムがあるのだ……ここでひとつだけ重要なことがある。

それは、「下から開ける」ということ。横から斬ると中身は「空っぽ」なので注意しよう。そんなわけで下から宝箱を開けると、中には「魔法の武器LV3」がある。最後に戦いに向けての必須アイテムだ。

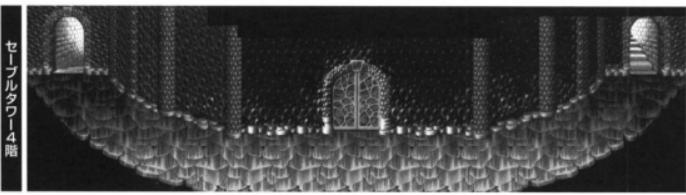


君達は魔法の武器を手に入れた。

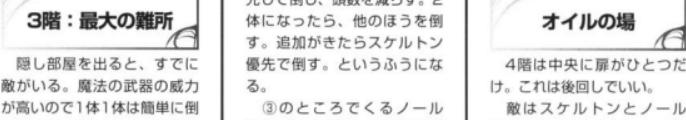
中には最後の魔法の武器が！ 破壊力抜群。くれぐれも下から開けるように。



セーブルタワー1階



セーブルタワー3階



セーブルタワー4階

### 3階：最大の難所

隠し部屋を出ると、すでに敵がいる。魔法の武器の威力が高いので1体1体は簡単に倒していくが、いかんせん数が多いので厄介だ。

敵の順番は、

- ①ヘルハウンドとスケルトン×3
- ②ヘルハウンドとスケルトン×2
- ③ノール（弓）×2とスケルトン
- ④スケルトン×3

という構成だ。いずれも残りが1体になると次が来るようになっている。

この敵の中で、ヘルハウンドを残してしまうと、次がつらくなるので、なるべく体力の少ないスケルトンを残していくほうが楽である。



ひ弱な骸骨を1体残していくのが賢い倒し方。これで次が楽になる。

つまり、基本方針はスケルトンを1体、他の敵1体の状態にするまではスケルトンを優

先して倒し、頭数を減らす。2体になったら、他のほうを倒す。追加がきたらスケルトン優先で倒す。というふうになる。

③のところでくるノール（弓）は一定時間で勝手に逃げるので、ひたすら避けしていくといい。あとは慎重に1体ずつ倒していくしかない。

### 魔法の使い方

3階は魔法を使うとなると、倒す順番がわかってくる。

まずはクレリック。いきなりT・アンドットを右上の窓み



この窓みに入って、「アメリカGO～〔後に加護を〕」を唱えるといい。

で使う。②がきたらもう一度。ヘルハウンドを1体倒したら③がくるが、基本通りノール（弓）は無視してヘルハウンドを倒す。あとはT・アンドットで終了。

エルフは、スケルトンを倒して、ヘルハウンドが2体になったところでC・キル。あとはスケルトンのみ倒していく。

### オイルの場

4階は中央に扉がひとつだけ。これは後回しでいい。

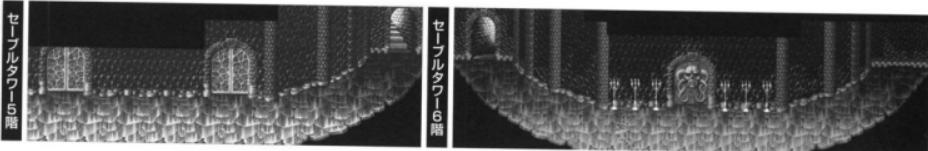
敵はスケルトンとノール（斧）だけ構成されている。ここはまともに戦うよりも、オイルをばらまくほうが安全。適当に近くにまいて、敵と自分の間にオイルがあるように移動していくば、勝手にくらうので、追い討ちをしていく。オイルは使い切っていいので、なるべく近づかず1回ずつどんどんオイルをまいていこう。はっきり言ってこれだけでこの階は処理できるはずだ。



最後のザコラッシュである4階は、オイルまさまで楽闘だね。

### 4階隠し部屋

この隠し部屋にある寶箱には、強力防護アイテムである、ブロテクションリング+2がある。魔法の武器と並んで、ラストの戦いに向けて非常に重要だ。

セーブルタワー 5階  
VS マッドゴーレム

## セッティングOK?

5階に上ると、そのまますぐにザイード戦に突入してしまう。アイテムを選択している時間があまりないので、4階であらかじめアイテムを合わせておこう。

合わせるアイテムは、エルフ以外はC・ライト。エルフはインビビリティかM・ミサイル、もしくは他のキャラ同様C・ライト。

## 変化はあるか?

2回目のザイードは、動きこそ1回目と同様だが、微妙に変化がある。

まず、スタートしたときの位置が少し遠いのがあげられ

## vsザイード(2回目)

る。1回目ならすぐに斬りにいけたが、今度はダメ。

もうひとつはスケルトンが最初からいるということ。当然戦いにいく。

最後は、倒さないといけないということ。単純に体力が多いと言えるので、よりヘイストの魔法を使われる確率が上がったのである。

## 開幕

スタート直後は距離が遠いので、問答無用で魔法を使う。それ以降は、1回目のザイード基本的に変化無し。歩き斬りを積極的に組むこと。

このときに差が出るのが、ガントレットの存在。2回目のザイードのときまで、壊れな

いように持ってくるしかないからだ。ガントレットがあれば、ガンガン減らせるぞ。



開幕は距離が遠い。問答無用で魔法を使い、斬るべし！

## 凍らせて斬る

エルフの魔法はC・ライトが少ないので、必然的にM・ミサイルがメイン。が、これ以外でもI・ストームを近くで使って、ザイードが寒がっている間に斬っていくのも有効だ。

## ペースト

これをかけられてしまったら、ひたすら逃げるしかない。クレリックは端でガードしつつじりじりと上下に動いていくとかなり安全。エルフはインビビリティでOK。他のキャラは上下に歩いて避けておこう。スピードブーツがあればかなり安全に逃げられる。

## デイモスの前座

6階に上るとよいよラスト。デイモスを倒して…と思ったら、デイモスはマッドゴーレムを召喚してくる。

このマッドゴーレムは動きはそこまで速くないので怖い相手ではない。だが、その一撃は非常に痛く、次のデイモス戦のためにくらいたくないのは確か。

## 攻撃は3つだけ

マッドゴーレムの攻撃は実に3種類だけ。

- ①殴り×2
- ②さば折り

## vsマッドゴーレム

## 3地中潜行からの振り

である。

マッドゴーレムの前を上下に横切ると、①の殴りを誘うことができる。これを誘ってから後ろに回って斬っていくのだ。歩き斬りがいいだろう。このとき、マッドゴーレムはひるまずに①の攻撃をしてくることがある。このモーション



連目をうろついでこの殴りを誘い、後ろから斬りまくろう。

が見えたたら素直に逃げとしい。

また、誘うときに注意したいのが②のさば折りである。結構間合いが広いので、3~4キャラ分くらい離れた位置を上下に動いていく。2体いるのではじめのうちは慎重に行動していくこと。

ある程度ダメージをあたえると③の地中潜行モードになる。このとき、一定周期で突然地から腕を出して握ってくるので、③のモードに入ったら常に大きく外周を回るようにするといい。スピードブーツがないと結構くらいややすいのでなどらないように。

どちらか1体が地中潜行モー

ドに入ったら、残りの1体を攻撃するのではなく避けに専念すること。



地中潜行モードは逃げに専念する。あせらなければくらうことはないはず。

基本はこれだけ。残り1体になつたら、正面からダッシュジャンプやスライディングをして後ろに回るようにするといい。①の殴りが来て自分はすでに背後を取っている状態になるからだ。ガンガン斬つていこう。



勇者よ、よくぞここまで来た。  
私がこの塔の主にして、世界の  
長、デイモスだよ。

余興を終え、ついに眼前に迫る。だがダロキン支配を目指んだ魔人には少しの焦りもない。天空を望むこの大広間で彼は、ことごとく計画の邪魔をし、神聖なる居城に土足で踏み込んだ悪が者どもに、自らの手で制裁を加えられることに至上の悦びを感じていた…。



VS  
デイモス

## デイモスの特徴を 知ろう

セーブルタワーの主であり、タワー・オブ・ドゥームのラストボスであるデイモス。デイモスは高位の魔法使い（あるいは僧侶）が邪悪な力で不死の体を得た強力なアンドードである。リッチ。のため、レベルの低い魔法はまったく効き目がない。また非常に強力なアンドードモンスターなので、通常の武器では傷をつけることはできず、ハンマー、ダガーといったアイテム類ではダメージをあたえることはできなくなっている。



低レベル魔法や通常武器、アイテムではデイモスに傷はつけられない。

以下に、デイモスに効果のある魔法やアイテム等をあげていこう。

### ●デイモスにダメージを与える魔法

……アイストーム、スティックストゥスネクス

### ●デイモスにダメージを与えるアイテム

……アロー+1

### ●ミラーイメージの分身を打ち消すのに役立つ魔法、アイテム

……ファイヤーボール、FBリング、ダガー

S・スネークスが効くという

のが意外に感じるかもしれないが、アーケード版ではさらに強力だったのでかなり残念。このSS版でも見た目には爽快だが、これだけで大ダメージを与えることは難しい。

アロー+1は、攻撃力UPの魔法がかかっているという設定なので、デイモスにダメージを与えることができる。しかもかなりの威力なので、1発1発丁寧につかっていきたい。上下にすればってスタッフを振らせたら、すぐに正面に戻って発射することで、確実にヒットさせることができるはずだ。

1ヒット分の身代わりになるミラーイメージの分身は、本体と違って通常の攻撃でも消すことができる。ファイヤーボールの爆風だと一度にすべての分身を消すこともできるので便利だ。



分身はダガーで消していく。

### 基本は軸すらし ダッシュ必殺技

デイモス戦の基本は、これまでのほとんどのボスと同じように、上下に軸をすらした状態からの接近→攻撃だ。しかしデイモスは大きく間合いをとろうとするので、普通に歩いて近づこうとしてもなか

なか斬ることはできない。うかつに正面から斬りかかるとすると、異常にリーチのあるスタッフで、こちらのリーチ外からぼこぼこ殴ってくる。もしデイモスが正面に来てしまったら、一度ガードしてから上下に逃げよう。



デイモスが目前に来てしまったら、一回ガードしてから上下に逃げよう。

上下にすれた状態でデイモスとの間合いが十分開いているなら、あまり深く考えずにとりあえずダッシュ必殺技で突っ込もう。これがヒットすると、大抵デイモスは斜め後方へ吹っ飛ぶので、すぐにその方向へ「少しだけ」上下に移動して、再度ダッシュ必殺技で突っ込む。以降、デイモスが画面外まで行ってしまうか、吹っ飛ばすにその場でダメージを受けるまで、位置補正→ダッシュ必殺技を繰り返していく。出し損ねであるしゃがみ攻撃が出ないよう、火力のほうに注意を払おう。



上下にすれて遠くからダッシュ必殺技→位置修正→ダッシュ必殺技が基本。

ダッシュ必殺技で斬り込んだときにデイモスが後方へ吹っ飛ばなかったら、そこから歩き斬りにもっていく。

デイモスの動きが分かってたら、ダッシュ必殺技ではなくダッシュ攻撃で斬り込むと良い。比較的吹っ飛ぶことが少ないからだ。またブツ・オブ・スピードがあるなら、斜めに斜めに接近していくと、「スタッフ攻撃の空振り」に歩き斬りにいく。

### 各魔法への対応

頭上から隕石が降り注ぐメテオ Stroms は、足元の影を見ながら歩いていれば避けられるだろう。F・ボールは走って逃げ、無理そなうならジャンプで回避。グールは大きく歩いて逃げ、まとまったところでFBリング、オイルで燃やしていく。



F・ボールはジャンプで回避できる。



グールをFBリングで燃やすときは、分身ごとまとめて消し去ろう。

# 危くなき冒険の数々・

おはようございます。わい人に  
を頼るのにふさわしい人に  
会わせてあげるわ…。

Dungeons & Dragons<sup>TM</sup>  
SHADOW OVER MYSTARA<sup>TM</sup>

浮遊城

# 勇者たちは戦い続ける

## 攻略記事中 略語一覧 (シャドーオーバーミスター<sup>TM</sup>編)

■スクロール	スクロール	■敵	
マジックスクロール	スクロールLv.~	ノール	ノール(弓)
■魔法		ノール	ノール(斧)
マジックミサイル	M・ミサイル	シャドーエルフ	シャドーエルフ(剣)
ファイヤーボール	F・ボール	シャドーエルフ	シャドーエルフ(弓)
ライトニングボルト	L・ボルト	シャドーエルフ	シャドーエルフ(槍)
ウォールオブファイア	W・ファイア	シャドーエルフ	シャドーエルフ(ウイーブ)
フレッシュトゥストーン	F・ストーン	Fビートル	G・ビートル
プロジェクトイメージ	P・イメージ	オーガキラーブラザーズ	オーガ(弟)
リバースグラビティ	R・グラビティ	オーガキラーブラザーズ	オーガ(兄・姉)
アイストーム	I・ストーム	ディスプレッサー・ビースト	D・ビースト
コンジュアレメンタル	C・エレメンタル	リッヂ	リッヂ・ディモス
クラウドキル	C・キル	■武器アイテム	
パワードキル	P・キル	ワンドオブコールド	氷のwand
メテオ Strom	M・ストーム	ワンドオブライトニングボルト	雷のwand
ポリモーフアザー	P・アザー	ワンドオブファイヤーボルト	炎のwand
ホールドバーソン	H・バーソン	ワンドオブバラライゼーション	マヒのwand
コンティニュアルライト	C・ライト	■リング	
キュアシリアスワンズ	CSW	マジックミサイルリング	MMリング
キュアクリティカルワンズ	CCW	ファイヤーボールリング	FBリング
ステイックトゥスネイクス	S・スネイクス	ライトニングボルトリング	LBリング
ホーリーワード	H・ワード	ポリモーフアーアーリング	POリング
インセクトブラー	I・ブラー	コンティニュアルライトリング	CLリング
■装備アイテム		キュアシリアスワンズリング	CSWリング
ガントレットオブオーガパワー	ガントレット	インビビリティリング	INリング
ロッドオブファイア	ロッド・F	レジストファイアーリング	RFリング
ロッドオブコールド	ロッド・C	プロテクションリング	PRリング
ロッドオブライトニングボルト	ロッド・L	スペルターニングリング	STJリング
■道具		ホーリーネスリング	HOリング
スローイングハンマー	ハンマー	■秘密のアイテム	
■特別アイテム		ディスプレッサー・ビーストの眼	D・ビーストの眼
ディスプレッサークローケ	D・クローケ	ディスプレッサー・ビーストの皮	D・ビーストの皮
		■ポーション	
		ヒーリング・ポーション	ポーション(小)
		スーパー・ヒーリング・ポーション	ポーション(大)

# ファイター

戦闘のエキスパートは攻守とともに隙はない!



1P : クラッサス	TYPE : F
2P : ジャーレット	TYPE : D
初期能力値	
LEVEL 12	AGE 24
HIT POINTS 47	STRENGTH 12
DEXTERITY 10	INTELLIGENCE 9
CONSTITUTION 11	WISDOM 10
CHARISMA 14	

## 基本操作

魔法を使うことはできないが、全ての武器とアイテムを使いこなし、魔法が無くても十分戦闘能力は高い。

基本攻撃以外の攻撃では、強大斬り、ダッシュ必殺技、対空必殺技とどれも使用することが可能だが、強攻撃は振るモーションが大きいため、意識して使う必要はない。

ダッシュ攻撃は判定も広く使いやすい技でファイターの主力攻撃として覚えておこう。

対空必殺技はジャンプ攻撃中にもう一度ボタンをおすこにによって空中2段技となる。この技も通常使う必要はないが、ハ



強攻撃は威力が高いが、モーションが大きいため、敵の攻撃をくらうやすい。

## ファイター基本連携



連続攻撃の3段目にキャンセルをかけてダッシュ必殺技を出すのが基本だが、状況に応じて1~3段目のどこでも、ダッシュ必殺技を出せるようにしておくのが、ベストだ。



ファイターの対空攻撃は、2段攻撃になっていて、★★+アタックで1発目。



空中でもうもう一回アタックボタンを押すことによって、2段目の攻撃がかかる。

一発戦では必ず必要になる重要な技といえる。一応連続攻撃の3段目のあと出すことによつて連続になる。

ザコ戦などで基本となる攻撃連携は、連続攻撃3段目からキャンセルしてダッシュ必殺技へつなぐパターンが有効。

でも相手によってはダメージ重視で連続攻撃2段目から、ダッシュ必殺技へつなげ、空中で一回斬ってからさらにダッシュ必殺技ということもできる。追いけ打ちも入るのでかなりのダメージを期待できる。



## キャラクター特性

- 攻撃のリードが長い。
- 防御力が高く、ダメージをくらいにくい。
- 全ての武器とアイテムを使用することが可能。
- 全てのキャラクター中唯一、二刀流が可能。

## アイテムも得意

初めに述べたとおり、ファイターは全てのアイテムを使いこなすことができる。

マジックアイテム以外のアイテムを大まかに分けると、ダガー、ハンマー、アロー、オイルの4種類あるわけだが、ファイターは他のどのキャラよりも投げるスピードが速い。特に、ダガーを投げるスピードは驚異的で、ボス戦では無くてはならないアイテムの一つとなる。ハンマーやオイルも投げるスピードは速いのだが、アローだけは、若干打つのが遅く使い手が悪いので、無理にアローを使うのではなく、ダガーを使っていく。



ダガーを投げるスピードは全キャラ中トップ。序盤のボス戦ではかなり使える。

## 全ての武器を使用可能

戦闘のエキスパートというだけあって、全ての武器を使うことができるのも魅力の一つ。ソードシリーズはもちろんのこと、アックスやメイスも使うことが可能。当然、モーニングスター、バトルアックスを持つこともできるぞ。また、ファイターだけの特権として、ショートソードを捨てて武器を持ち替えると、二

刀流になる。二刀流にすることでシールドは使えなくなってしまうが、その分攻撃力が上がり、連続攻撃も二刀流の方が多くなることが可能なのだ。対空必殺技の性質も変わったりするのでおもしろい。慣れてきたら二刀流でクリアを目指してみてはいかが?



二刀流は、ファイターだけに許された特権だ。せひとも一度は試してほしい。

## プレイ中の注意点

ファイターをプレイするうえで、特に注意点などないのだが、いくら防御力が高くてくらうダメージは少くとも、あまりにも無謀な行動はやっぱり避けてべきだ。

例えば、無計画に画面をスクロールさせて、画面上いっぱいにモンスターを出現させるなどの行為はいくらファイターといえども無謀な行為だ。全てのプレイを慎重に運び、その中から余裕がある所を学ぶように心掛けよう。



画面上にいっぱいのヘルハウンド。いくらファイターでもコレは無謀な行為だ。

# クレリック



1P : マイルズ	TYPE : F
2P : ジグレルダン	TYPE : E
初期能力値	
LEVEL 12	AGE 31
HIT POINTS 35	STRENGTH 9
DEXTERITY 6	INTELLIGENCE 15
CONSTITUTION 10	WISDOM 12
CHARISMA 17	

## 卓越した格闘センス

神に仕える身でありながらその卓越した格闘センスで敵をなぎ倒していくクレリック。とくに回復魔法を軸とした補助系魔法は1人ブレイ、パーティープレイを問わず非常に有効である。では、そのクレリックとはどのようなキャラなのかを見ていこう。

まずは簡単なアタックボタン連打から。基本は5段になっており、リーチにやや不安が残るがなかなか強力。うまく使いこなせないうちは積極的に使用しても問題ない。ただ、振りが横からなので上方からの攻撃には注意すること。



なかなかキレのあるクレリックのダッシュ必殺技。うまく使おう。

そして、やや慣れてきたらダッシュ必殺技を混ぜていこう。基本連携にもるように強攻撃→ダッシュ必殺技の繰り返しはサゴを一掃する破壊

力を持っている。

次に対空必殺技。まあ、なぐくても困らないが結構楽しいので遊び程度に使っていこう。ほんとうに対空になる技はレバー入れの強攻撃くらい。ただ、上方からの攻撃は避けるのが基本。



横振りのため上方からの攻撃には非常に弱い。無理せず躊躇う。

あと、クレリック最大のメリットはA+Bのターニングアンドセット。アンドセットに対して絶大な効果を発揮する。いちおう危険回避技ではあるのだが、クレリックに関しては無敵状態になるのが遅いので注意が必要だ。

ほかには、ダガーや剣の刃物系が扱えない。これは聖職者であるがゆえに制約があるわけだが、他のキャラを使っていると微妙にパワーダウンしている感じる部分だ。とうぜん、魔法剣も扱えないため後半のガーゴイルがやや苦戦する。

## クレリック基本連携



クレリックの基本となる連携は、斬り攻撃→ダッシュ必殺技→強攻撃→ダッシュ必殺技…という感じ。とうぜんダッシュ必殺技はキャンセルだ。



## 神の加護を受けた戦士

### ▼キャラクター特性

- 補助系魔法が使用できる。
- どくに回復魔法は強力。
- 刃物系が使用できない。
- 横振りのため上方からの攻撃に弱い。
- アンテット系に対する無敵。

## 地味ながら強力な魔法

クレリックが使用できる魔法は、まさに地味でありがちに強力な魔法、このひとつに尽きる。それは、直接ダメージを与えて敵をなぎ倒していくわけではなく、補助系の魔法になるからである。

とくにレベル4、5は回復に使うのが基本として、レベル7の使い道を、これらの魔法は完全にガーゴイル用と割り切っていい。魔法剣の仕えないクレリックにとっては頭の痛い存在だからだ。



クレリックのレベルアップ前は結構の魔法を使ってくべし。

ほかに、レベル4、5は回復に使うのが基本として、レベル7の使い道を、これらの魔法は完全にガーゴイル用と割り切っていい。魔法剣の仕えないクレリックにとっては頭の痛い存在だからだ。

## やはり剣士ではない

たしかにクレリックは補助魔法の効果もあってパワーのあるキャラクターではある。ただし、綻に振り切る剣士たちとは違い、やはり対空やリーチなどに微妙なところで融通がきかないとも言える。

このあたりはしっかりと理解し、くらつたら回復すればいいやという意識は捨て、慎重にプレイしていく必要はあるだろう。まあ、それでも初心者がある程度先の面まではH・バーソンが有効だ。

また、クレリックはとくに魔法の出し惜しみは禁止だ。これは魔法指針のところにも表でまとまっている通り、じつに多くのレベルアップ場所が存在する。さらに細かいことを言うならばレベルアップ後のショップでポーションを買うならば、とうぜん回復系の魔法をすべて使っておいてほしいくらいだ。



パーティープレイではベテランが使うクレリックほど心強いものはない。

# エルフ



## 基本操作

剣もファイター並みにこなし、かつ魔法も扱うことができる万能戦士がエルフの特徴だ。非常に器用なのだが、その分どちらも完璧ではなく、初期装備のショートソードはリーチが短いし、魔法もレベル5までしか使うことはできない。また、キャラクターレベルも10までしか上がりないので、体力面では若干の不安が残る。それでもアイテムは全て使うことができ、中でもアローは無限に撃つことができるなど、総合的にみると、他のキャラにひけはとらない。

攻撃方法は基本的にファイターと同じで、さまざまな攻撃をすることができる。

中でも連続攻撃は全キャラ中最上位段数が多く、アタックボタンを連打しているだけで、かなりのダメージを与えることができる。



危険回避技（A+B）は無敵時間が長いので、攻撃を回避するのに使うといい。

1P: ルシア	TYPE : I
2P: ケイラ	TYPE : J
初期能力値	
LEVEL 8	AGE 101
HIT POINTS 19	STRENGTH 7
DEXTERITY 15	INTELLIGENCE 15
CONSTITUTION 8	WISDOM 13
CHARISMA 14	

きるし、その間にダッシュ必殺技を組み込んでいけば、強力な連携となる。他に、対空必殺技も他のキャラよりも強力で、敵を空中からたたきつけるとき、地上の敵も巻き込む。

A+Bの危険回避技は無敵時間が非常に長いのが特徴。この危険回避技をうまく応用できれば、さまざまな危険を回避することができる。しかしレベルが10までしか上がらないというのがキビシイところ。

体力面以外は全てバーフェクトそれがエルフなのだ。



エルフの対空必殺技は非常に強力。敵を空中に持ち上げてから地面に叩きつける。



敵を地上に叩きつけたとき、地上の敵も巻き込むという特徴を持っている。

## エルフ基本連携



エルフの連携は連続攻撃が長いので、アタックボタンを連打しているだけでもいいが、基本的に5~6段目でダッシュ必殺技を組み合わせるのがダメージも高いので効果的。

# 美しき森の魔法剣士

## ▼キャラクター特性

- 剣と魔法が両方使える。
- アイテムも全て使用可能。
- 弓矢が無限に撃てる。
- ショートソードなのでリーチが短い。
- レベルが10までしか上がらない。

## 弓矢は無限大

全てのアイテムを使いこなすことができるエルフだが、さらにアローだけは無限に撃つことができるのも大きな特徴の一つだ。

マジックアイテム以外の物で、ダガー、ハンマー、オイルの投げるスピードはどれも平均的で、そつなく使える。無限のアローは、使用ボタン連打することによって5連射することができる。さらに、サークルを開いた状態でアイテム使用ボタンを押し、アローを使うと連打せずに5連射になるので覚えておくといいだろう。



状況によっては無限のアローをつかって、ボスも楽に倒すことが可能なのだ。

## エルフの魔法

エルフが使うことができる魔法は、M・ユーザーとほぼ同じだが、魔法レベル5までの魔法しか使うことができない。また、エルフにしかない独特の魔法も存在する。まず、レベル2にインビビリティ、レベル3にヘースト、レベル4にP・アザーの3つだ。

なかでもヘーストは特定のボス戦で驚異的な威力を発揮する。補助魔法だが、うまく



レッドドラゴン戦でヘーストかけて挑めば、屈強のドラゴンもなすすべなし。

使えばボス戦で有利に展開できるので覚えておこう。他にレベル5のC・エレメンタルだが、M・ユーザーと違った精霊を召喚するようになっており、左に向いて使うと風の精霊。右向きだと地の精霊となっている。どちらを使っても問題は無いが、風の精霊の方が使いやすい。

エルフの攻撃魔法はM・ユーザーと違って威力が低いので、敵をダウンさせることを前提にするといい。ダウンさせたら剣で追い打ちというのがエルフの基本スタイルだ。



攻撃魔法の威力が低いエルフは、敵をダウンさせるのが最大の目的。



魔法を使ってダウンさせ、剣で追い打ちというのが基本的な戦い方なのだ。

# マジック・ユーザー



1P : サイアス	TYPE : D
2P : ドレイヴン	TYPE : C
<b>初期能力値</b>	
LEVEL 11	AGE 26
HIT POINTS 15	STRENGTH 5
DEXTERITY 12	INTELLIGENCE 17
CONSTITUTION 7	WISDOM 14
CHARISMA 14	

赤く光ったときがクリティカルの合団で、大ダメージを与えることができるのだ。

そのほか特殊動作として、ジャンプボタンを素早く2回連打することによって、バックステップをするのだが、このときM・ユーザーは完全無敵という特徴を持っている。打撃力の低いM・ユーザーはボス戦は強いのだが、ザコ戦では非常にキツイ。どんな弱い敵を相手にするときにも慎重に少し殴ったら軸をずらすといった戦法が基本なのだ。

剣も盾も持たず、杖一本手にしたM・ユーザーは打撃での攻撃力は全キャラ中一番貧弱だが、ひとたび魔法を唱えれば何者も寄せ付けない強さを誇るという特徴を持つ。その分さまざまな制約があり、扱えない武器やアイテムが多く存在する。例えば、スタッフやワンド以外手にすることができるないし、ハンマーなどの中重い物も持てないのだ。

基本攻撃は他のキャラと違って貧弱で、ダッシュ必殺技、対空必殺技、危険回避技、連続攻撃がない。唯一大斬りだけは、「毒針」として用意されている、一撃の威力は非常に低いのだが、低い確率のランダムでクリティカルヒットが出るようになっている。毒針を刺したときに、画面が一瞬



一瞬完全無敵になるバックステップは戻し緊急回避に使うと効的だ。



打撃の弱いM・ユーザーは、ザコ戦が非常にきつく、丁寧に使う必要がある。



少し殴ったら軸をずらして、また少し殴るといった戦法が基本動作なのだ。

## マジック・ユーザー基本連携



M・ユーザーの基本連携は、(殴り→毒針)×2→殴りといった感じだ。しかし特定のボス戦ではこの連携が通用しないときもあるので注意が必要。軸をずらしながらチクチクが基本。



全てを超越した魔力は華麗にして強力

### ▼キャラクター特性

- 魔法が全て使える。
- 剣か持てない。
- コマンド必殺技がない。
- 一撃必殺の毒針攻撃がある。
- ジャンプボタン2回で無敵バックステップ。
- アイテムも使える物が限られる。
- 敵の上からじゃないと追い打ちができない。

### アイテムを使うなら…

マジックアイテム以外ダガーとオイルしか使えないM・ユーザー。しかも、非常に投げるスピードが遅いので使いにくい。それでも序盤のハーピー、テルアリン戦などで使っていけば、ある程度のダメージを与えることはできる。

使いにくくアイテムでも有効に使っていく。



### M・ユーザーの魔法

レベル9までの魔法を全て使えるM・ユーザー。エルフが使う、インビジビリティや、ヘーストを使うことはできないが、それ以上に、R・グラビティや、M・スウォームといった強力な魔法が使えるのは非常に魅力的だ。

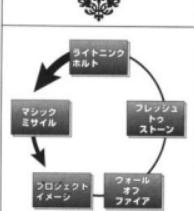
初めはどの魔法を使っていいか迷ってしまうが、どのレベルの魔法にも優先度があり、実戦的な魔法というものが存在する。主に使うのは、

- M・ミサイル
- L・ボルト
- I・ストーム
- C・エレメンタル
- P・イメージ
- M・スウォーム

といったところ。2PカラーのM・ユーザーはC・エレメンタルがC・キル、M・スウォームがP・キルになるが、それほど問題はない。ただ、C・キルは生物にしか効かず、リッチなどのアントットには効かないの注意したい。

同じレベル内に共有する魔法があるレベル3、4、6では先程紹介した実戦的な魔法の方を優先的に使っていく。

他にぜひ覚えておきたいのがサークル内の魔法の順番についてだ。1ページ目はR・グラビティからI・ストームまで順に使っていく。2ページ目はL・ボルトからP・イメージの順考えておくと、使いやすく覚えやすいのオススメだ。M・スウォームは後半の切り札として温存するといい。しっかり覚えて素早く切り替えができるように練習しよう。



# ドワーフ



IP : ティムスタイル	TYPE : E
2P : ヘンデル	TYPE : B
初期能力値	
LEVEL 10	AGE 60
HIT POINTS 50	STRENGTH 11
DEXTERITY 9	INTELLIGENCE 8
CONSTITUTION 12	WISDOM 10
CHARISMA 10	

# うなる手斧、眼前に敵なし！

- ▼キャラクター特性
- 高速ジャンプ : →+J
- 両手持ち武器装備可能 : バトルアックス
- 基本攻撃が近距離なら多段ヒット
- 回転アタック : ジャンプ中に
- 百烈斬り : ボタン連打
- 背が低く弓矢に当たらない
- 開いた宝箱を斬るとお金になる

## 手斧をいかに使うか

小柄だが膂力に優れたドワーフ。手持ちの武器はハンドアックスだ。

ハンドアックスと言うだけあって、そのリーチはそこまで長くはない。背が低いから手も短いので、なおさらだ。

さて、斧というと「柄の先に刃がある」わけで、これはつまり、「根元に攻撃力がない」というのを示している。

例えば、敵に真上から近づいて斬つても、「ブン、ブン」と空振りしてしまうのである。いきなり扱いづらさを感じてしまうかもしれないが、ドワーフを使う上非常に重要な欠点なので覚えておきたい。根元に判定がないのがカバーするために使うのが、振り向き斬りである。敵に一瞬後ろを見せてから敵の方向に向き直りつつ攻撃することで、根元に判定のある攻撃を出せる。絶対にマスターしておきたい。

## 苦手な接近戦基本連携

ドワーフのもう1つの特徴が、「近距離の攻撃は多段にな

る」というもの。したがって、斧を2回振るだけで4段攻撃の完成。先程の振り向き斬りからでもいい。これが、接近戦の基本連携なので覚えておこう。

このときに注意したいのが、ボタンを連打しない、ということ。ドワーフには後述する「百烈斬り」というものがあり、ボタン連打するとこれに化けてしまうからだ。タイミング良くボタンを押していくこう。

### これが神録！

ドワーフの必殺技はいずれも近距離には不向き。少し遠いところからいきなり突っ込んでいくといい。

ダッシュ必殺技は敵にガードされると弾かれてしまうが、攻撃力が高いので非常に強力。対空必殺技は前転しつつ接近し、その場で真上に回転しつつ上昇する技。上昇中の回転すべてに攻撃判定があるので、クリーンヒットしたときのダメージが素晴らしい。

したがって、ダッシュ必殺技でつっこみ、吹っ飛ばした敵に対空必殺技を当てれば…ドワーフの良さがわかった？

## ドワーフ基本連携



ドワーフを使う理由はここに集約されるだろう。爽快感がこの上なくあり、ダメージも超絶！ダッシュ必殺技からすでに空必殺技につなげ、君もドワーフの虜、間違いなし。

## 高機動型じじい

小柄なドワーフは体が大きく攻撃をくらいやしやすい。しかし、ジャンプに関しては全キャラ中最も優れていると言つていいだろう。

方向ボタンを押しつつジャンプすれば、左右に高速で移動する。また、方向ボタンを斜め上に押しつつジャンプをすれば、これまで機敏なジャンプしてくれる。

これらジャンプ中の攻撃が、多段になっているものを見せない。つまり、基本戦闘にジャンプを組み込んでいくのも十分可能なのである。



このジャンプがドワーフの高機動を支えている。多用しよう。

## 特殊攻撃2種

ドワーフには特殊攻撃が2つある。回転アタックはジャンプ中に出し、斜め下に攻撃できるが、着地した後に一度跳ねてしまうので隙だらけ。攻撃力も低いので特に使う必要はないだろう。

百烈斬りは、前方に無数の斧攻撃を繰り出す技。多段ヒットするのでかなり強力である。終わり際に隙があるので、闇雲に使ってはいけないが、

特定の場所ではかなり信頼のにおける攻撃手段となる。後ろに回りこまれない場所で使つてみよう。

## 金の亡者になろう

いろいろな特徴のあるドワーフだが、「宝箱を斬ってお金にする」というものだけは忘れないようにしたい。

宝箱を下から開けると、開いた宝箱が一定時間残るので、これを斬ってみよう。すると、それがお金になるという寸法。これでお金に困ることはないと。他のキャラと比べて約1.5倍近く稼げるのだ。

また、宝箱によってはお金ではなくアイテムになることもある。中にはRFリングもあったりする。特権だね。



宝の胸をつくと、そこにはお金が！ 宝箱は下から削けて斬ろう。

## 突っ込みすぎに注意

ドワーフは体力が多く攻撃力も高い。そこでありがちなのが、「敵陣に突っ込んでいくて囲まる」とことである。

ドワーフは接近戦になると、小回りが利かないし、得意のダッシュ必殺技も使い勝手が悪い。くれぐれも突っ込みすぎには注意しよう。

# シーフ



1P: ジャノン	TYPE: J
2P: モリア	TYPE: G
初期能力値	
LEVEL 14	AGE 24
HIT POINTS 31	STRENGTH 9
DEXTERITY 16	INTELLIGENCE 12
CONSTITUTION 9	WISDOM 8
CHARISMA 8	

## 基本をしきり

素早い身のこなしとさまざまな特殊能力を保有するキャラクター、シーフ。盾を持っていないため防御面にやや不安が残るが、攻撃力は高いしレベルも上がれば体力も多い。まあ、攻撃は最大の防御を証明しているようなキャラなので、その攻撃の特色を見ていこう。

まず、シーフの大黒柱といえばダッシュ必殺技につくる。2ヒットするためダメージが高く攻撃判定の幅も広い。序盤はもちろん、終盤でも立派な主力として重宝する。



とにかく轟けるダッシュ必殺技。この攻撃にはシーフは翻れない。

また、対空必殺技はジャンプ中に剣を下から振り上げつつオイルもくもく。ダッシュ必殺技をキャンセルして移行できるので、追い打ちとして使用できるし、軽い飛び道具感

覚で使ってもいい。ダウンが奪えるのが大きいのだ。



連続技の練めに使える対空必殺技。ザコをまとめて焼くのもOK。

シーフの基本連携はダッシュ必殺技が中心なので斬り連打の攻撃はあまり使用しない。もし使うのであれば3発目でダッシュ必殺技に移行したほうがいい。理由は4発目の振りが大きいからだ。極端な話、ダッシュ攻撃→ダッシュ攻撃でもいいからだらう。

ここからは防御面を。シーフは何といってもBBで出せるバック転が無敵状態になってくれるので非常に便利。慣れてくればとっさに出来るようになり、使っていても気持ちはいいしカッコイイぞ。

そしてシーフの危険回避技はわずかにジャンプしつつオイルを全方向にばらまく。なかなか手派でいいのだが、BBで無敵のバック転がある以上、基本的にはあまり必要ないと考えていい。

## シーフ 基本連携



シーフの基本とする連携は斬り攻撃キャンセルからのダッシュ必殺技2回。場合によってはザコも巻き込むので3回、4回と行ってもいい。この破壊力は病みつきになるぞ。

## 素早い身のこなし

### ▼キャラクター特性

- 盾を使用できない。
- スリングが無限回数で使用できる。
- カギを使用しないで宝箱を開けることができる。
- バック転が無敵状態。
- 2段ジャンプが使用できる。
- トラップ関係に強い。

## さまざまな特性

ここからはさまざまな特性を見ていこう。やはりスタンダードキャラとは言い難いシーフは、きっちりとクセを把握しておく必要はある。

まずスリングが使用できることに注目してほしい。これは無限回数の飛び道具でポイントでなかなか使える。ちょうどエルフのアローと同じと考えてもらいたい。



パーティーブレイブでは後方支援に使ってもいい。ちびっ子にもあたる。

また、ボタンを連打すれば50連射できるのだが、ちょっと難しいので簡単にできるコツを書いておこう。いちばんのオススメは強攻撃を入力しつつ連打。これだと強攻撃が完全に振り切る前にスリングが発射される。もうひとつはアイテムのサークルを開きつつボタンを連打。どちらもスムーズにスリングが連射でき使いやすくなる。



スリング連射にはちょっとコツがいる。強攻撃キャンセルがオススメ。

そして、シーフ最大の魅力と言えばカギを使わずに宝箱を開けられることだろう。これは、単純にすべての中身をゲットできる以上のメリットがあり、どこに何が入っているかなどのショット面倒な作業をクリアしてくれる。



宝箱は全部いただけ。細かい中身を覚える必要はないぞ。

もちろん、パーティーブレイイでも重要なアイテム以外はシーフが片っ端から開けてあげよう。微妙に攻撃が上がりノームの村での買い物も楽になるはずだ。

## つらいキャラではあるが

その他の細かい特徴となると、やられ判定が小さい、2段ジャンプが使用できる、トラップが反応しないなどになる。どちらも目立たないが他のキャラとやり比べると感じる部分。やはりダッシュ必殺技の移動＆攻撃のバランスをしっかりとつかんでほしい。

いずれにせよ、とにかく前半がツライのが特徴。かなり慣れないいうちはハービー・テルアリンが最大のライバルとなる。まあ、ここが安定して抜けられるようになればクリアも一気に近づくのも事実。ぜひとも根気強くプレイしてほしい。





## 重要なテクニック

このページでは余裕を持つた冒険をするために、基本操作だけでは気付きにくい重要なテクニックを紹介していく。ぜひ、旅立つ前にチェックしておいてほしい。

### ルートを考える

まずはクリアを優先したいことを考えれば、P73~P96の一貫したルートをオススメしたい。

まず、ジャガーノートよりはベスピア川。ここはマンスコビンのほうがボスが楽だし、お金もたくさん入る。基本的にはジャガーノートという選択はない。

さて君だったら、どう進む?  
A・道ただが、怪物の多い道を行く。  
B・ベスピア川を舟で下る。  
なるべくならベスピア川を選択したい。ジャガーノートは上級者向け。

次はテルアリン後のルート。ここは腐海よりもアイヌンを選ぼう。ここもお金がより多く手にはいるからである。ただし、ベスピア川ほどの差はないし、プレイヤーによってはオーガキラーラグザースよりビホルダーのほうが楽という人もいるだろう。さらに、もう一度イフリートボトルが手にはいるし、ジンサモニングリングもある。リッチ・デイモス戦を考えれば腐海もあり得る。

あとは買い物がおいしいためノームの村ははずせないし、サラマンダーはキャラでルートに迷う必要はない。

### 余計なダメージを受けないために

道中ではちょっとしたコツでくだらないダメージを抑え

たり、格段に楽に進めるようにもなる。

#### ●大オイルを使う

言わずと知れたファイナルウェポン。すべてヒットすれば驚異的なダメージを与えることができる。使うポイントとは各ステージの攻略を参照してほしい。

#### ●レベルアップ場所を覚える

魔法ストック数が回復する場所なので、クレリック、エルフ、マジックユーザーは必ず覚えておかなければならない。これにより効率よく、より計画的に使っていける。



#### ●スライディング捨てる

ハンマー やオイルは捨てる方が、大量に散らばっているお金を一度に捨てるスライディングは重要なテクニック。遠くに落ちているボーションやスクロールも移動を兼ねた捨てる行為はより安全と言える。

#### ●敵とは軸をすらす

これはアクションゲームでの基礎とも言える。敵の影を見ながら横並びにならないよう上かか下にすらす。こちらの攻撃は当たるが、敵の攻撃は当たらないようにするのが理想。ボス、ザコを問わない。

### サークルを理解する

サークルは習うより慣れろ。結論はこれなのだが、細かい知識をチェックしておきたい。

まずは簡単な、魔法を使用しないキャラクターから話を進めていこう。これらのキャラは、ファイター、ドワーフ、シーフの3キャラ。要するにサークルのページが1つしかないキャラクターである。

サークルを開くにはセレクトボタン。その状態でセレクトボタンを押すごとにサークルは時計回りで回転する。

そしてアタックボタンかファイバーボタンで閉じることができる。

で、問題は魔法が使用できるキャラクター。アイテムに魔法のページが2つ加わり合計で3ページになる。ページの切り替えはサークルを開いた状態でジャンプボタン。たしかに、このページの切り替えが増えただけなのだが、実際は慣れないとパニック間違いなしだ。

例え、ハーピー戦でI・ストームに合わせながら、シャードエルフ（ワイバーン）が飛来してきたところでM・ミサイルに変更して使用する。このあたりまではできるようになりたい。



魔法が使えるキャラは把握しておく必要があるレベルアップポイント。

ほかには、サークル内にガードやアローのように固定されているキャラもいる。これはこれで便利なのが、貴重なアイテム欄を埋めてしまってるとも言える。よって、使わない判断したアイテムは捨てる（使ってしまう）なり、捨わないなりして必要なものだけを獲得する。

さらに上級者になってくれば余分なアイテムを使って力ソルの順番を都合良く変えておくこともできる。

例えば強敵のダーカウォーリアⅡでは、開幕ハンマー、ひとつサークルを回すと大オイル、さらに回すとイフリートボトルってな具合。

要はカーソルは重要なところに合わせておく。ガードに

合わせておくのもアイテムが使えないために不利い、何もない欄に合わせておくのは問題外だ。

### ボス戦での心得

ここではテクニックというよりもボス戦での定石、心得を考えてみよう。

まず、コリ押しっは禁止だ。見返りが大きく体力もあるドワーフ、防御力の高いファイターである程度はOKかな。

アタックボタンを連打していくも、いつかは突進されて割り込まれてしまうもの。その点では、しっかりと各キャラの基本連携は把握しておいたほうがいい。もちろん、ガードされたらこちらもガードか回避行動を用意する。

あと重要なことは、ダウンしているボスの「頭」側から追い打ちを行うこと。これは起きあがったボスの背中に位置していることになり。危険が少ない。ちょっとしたことで大きなアドバンテージを得られるぞ。

### すべて身につけよう

たくさんの項目があがったが、すべて自分のものにすることはそう難しくない。アクションゲームはやり込んだだけ確実に実力が反映しやすいのだ。これらに店員のチェック（可愛いじゃないぞ）を加えて重要アイテムを見逃さなければ完璧になる。とくにD・ビーストを忘れてはならず、RFリングはシンをザコ化することも可能だ。



D・クローコとRFリングはミスター界の飛車角。ぜひとも手に入れたい。

# D&D®シャドーオーバーミスターにおける 魔法指針

魔法の計画性

魔法を使うということ自体は非常に簡単で、使いたい魔法にサークルを合わせて魔法使用ボタンを押すだけです。しかし、別の魔法を使おうとするときには…

- ①サークルを開く
- ②魔法のページを変える
- ③サークルを回して使用した魔法に合わせる
- ④サークルを閉じる
- ⑤魔法を使う

といった動作をおこなわなくてはならない。

余裕があるときはいいが、  
とっさにこの動作を行うときはパニックをおこし、ダメ

ジを受けてしまうものだ。

こういったダメージを受けないようにするためにも、計画性をもって魔法を使うことをオススメしたい。もちろん慣れるまでは、ある程度のフレイは必要だが、安全な状況になったらサークルを開き、次に使う魔法をやアイテムのカーソルを合わせる癖をつけておくようにしよう。



隠し部座や、ボス戦の前には、必ずサークルを開いて確認することを心掛けよう。

## キャラクター別魔法サークル



イシモジヒロ



213 H.K.-J.W.

アイテムサークル

魔法レベルと  
回復レベル

魔法を使えるキャラをブレイするときに忘れてはならないのが「魔法レベル」の存在だ。例えば、M・ミサイルはレベル1、ブレスはレベル2、F・ボールはレベル3とというように、各魔法には、レベルが設定されている。

また、同レベル内に複数の魔法が存在するときには、使用回数が共用となる。例えば、レベル3魔法を4回使えるとき、F・ポールかL・ボルトのどちらを使っても残り使用回数は3回になる

各キャラの魔法使用回数は  
キャラクターレベルによって



モンスター や 宝箱 から スクロール を 取れ  
ば、 その レベル の 魔法 が 1 個 回復 する。

決まっていて、レベルが上がるごとに新しい魔法を覚えると共に、使用回数も増えているシステムになっている。

当然決められた回数以上魔法を使用すると、なくなってしまうので消耗品なのだが、失った魔法力を回復するには2つの手段が存在する。

1つ目はモンスターや宝箱からスクロールアイテムを入手する方法。スクロールを取れば、そのスクロールに書かれているレベル分の魔法が1個回復する。スクロールは、レベル1~9まであり、それぞれのレベルに応じて魔法力が回復するのだが、自分がまだ覚えていない魔法レベルのスクロールは取っても意味がない。

#### 各キャラクターの魔法使用レベル

M・ユーザー	エルフ	クレリック
M・ミサイル	M・ミサイル	
Lv1		プレス
Lv2	インビジビリティ	H・バーソン
Lv3	F・ポール L・ボルト	ストライギング C・ライト
F・ポール L・ボルト ヘースト	I・ストーム P・アザー	S・スネークス CSW
Lv4	I・ストーム W・ファイア	
Lv5	C・エレメンタル C・キル	C・エレメンタル I・ブラーブ CCW
Lv6	F・ストーン P・イメージ	
R・グラビティ		H・ワード アースクエイク
Lv7		
Lv8		
Lv9	M・スウォーム パワードキル	

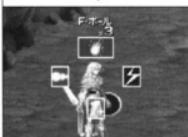
例えば、C・エレメンタルを覚えていないときに、エルフがレベル5スクロールをとっても意味がないというわけ。また、M・ユーザーのレベル2、エルフのレベル6、クリックのレベル1などの魔法レベルで存在しないものは取っても意味はない。ちなみに、魔法をつかえないファイター、ドワーフ、シーフは、スクロールを拾おうとするが取ることはできない。

2目目の回復方法がキャラクターのレベルアップだ。レベルとともに、新しい魔法と回数が増えていくというのは先程語ったが、このときに失われた魔法力を全回復するようになっている。エルフはレベル10でレベルアップが終わってしまうが、それ以後レッドドラゴンまでは、魔法力だけは回復するよう設定されているので心配はない。

魔法回数の上限は9回までとされており、どんなにスクロールをとっても、9回以上増えることはない。また、レベルアップ前にスクロールを取って、規定回数以上魔法が使える場合でも、回数は継続されるので、規定回数に戻ることはないが、回復するまでにうまく使い切るほうがいい。



ボス戦などで、魔法を使い切って、魔法使用回数が0になってしまっても、



ステージクリア後にレベルアップすることによって、魔法力が全て回復する。

## 魔法の特徴と応用

魔法使用時の大きな特徴として、使えば最優先で発動するということが挙げられる。この特徴を利用すると、緊急回避の使い方が可能になる。魔法使用中は魔法を唱えたキャラはもちろん、パーティーブレイブならば別のキャラまでが、完全の無敵状態となる。このことを応用で使えば、落石や火の玉、轟やモンスターの特殊攻撃まで回避することができます。代表的なのがハービー戦でシャードーエルフ（ドラゴンライダー）が撃ってくるF・ボールや、ドラゴンの火柱や火の玉で、こういった状

況を魔法を使って回避するのには非常に有効な手段である。また、この緊急回避方法はなにも魔法に限ったことではなく、各マジックリングや、召喚アイテムなどで代用できるので魔法を使えないキャラでも重要なテクニックといえる。しかし、使う魔法やアイテムによって、多少無敵時間に誤差があるので注意してほしい。このように、魔法にはダメージを与えること以外にも、その特徴をいかした有効な使い方がある。

だが、逆に魔法が封印されてしまう状況というのも存在する。これは、ビホルダーののような特殊なモンスターと戦うときの封印ではなく、純粹

## 魔法の無敵時間と応用する



魔法を使うことでプレイヤー全体が完全無敵になるという特徴は、強力な攻撃に対しての緊急回避にはもってこいの方法だ。レッドドラゴン戦では火柱や落石による効果的。

## プレイヤーレベルと魔法使用回数の関係

M・ユーザー	プレイヤーレベル	レベルアップポイント	魔法使用回数初期値								
			Lv1	Lv2	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7	Lv8	Lv9
M・ユーザー	Lv14	ゲームスタート時	5	4	4	3	2				
M・ユーザー	Lv15	ダークウォーリアorマンスコビオン	5		4	4	3	2	1		
M・ユーザー	Lv16	オーガ兄弟orビホルダー	5	5	4	3	2	2			
M・ユーザー	Lv17	リッチ・ティモス	6	5	4	4	3	2			
M・ユーザー	Lv18	キメラorブラックドラゴン	6		5	4	4	3	2		
M・ユーザー	Lv19	レッドドラゴン	6	5	5	4	3	2			
M・ユーザー	Lv20	エザーホーテン	6	5	5	4	4	3		1	
M・ユーザー	Lv21	ナグバ	6	5	5	4	4	3			1
エルフ	Lv8	ゲームスタート時	4	3	2	2					
エルフ	Lv9	ダークウォーリアorマンスコビオン	4	4	3	2					
エルフ	Lv10	オーガ兄弟orビホルダーorクリードラゴン	5	4	3	2	1				
エルフ	D・ピースト		5	4	3	2	1				
エルフ	レッドドラゴン		5	4	3	2	1				
クリック	Lv12	ゲームスタート時		4	4	3					
クリック	Lv13	ゴブリンウォーマシン		5	4	3					
クリック	Lv14	ダークウォーリアorマンスコビオン		5	5	3					
クリック	Lv15	デルアリン		5	5	3					
クリック	Lv16	マンティコア		5	5	4					
クリック	Lv17	D・ピースト		6	5	4	1		1		
クリック	Lv18	レッドドラゴン		6	5	4	1		1		
クリック	Lv19	フレイムorフロストサラマンダー		6	5	4	1		2		
クリック	Lv20	エザーホーテン		6	5	4	1		2		
クリック	Lv21	ダークウォーリアII		6	5	5	1		2		
クリック	Lv22	ナグバ		6	5	5	1		2		

に魔法が使えない瞬間が存在する、ということだ。

さて、実際に魔法が使えない瞬間というのは、「モンスターが魔法を使おうとしているとき」である。正確には魔法として扱われている特殊な攻撃をしてきたときだ。

例えば、テルアリン戦で、魔法使用ボタンを押しても魔法が使えず、その後テルアリンがL・ポルトを使ってくるといった状況が多々あるはずだ。テルアリン以外にも、リッチの魔法、ドラゴンのブレスなど、魔法が使えない場所というのは存在するのだ。逆に、魔法使用ボタンを押しても魔法が使えないということは、モンスターの特殊な攻撃がくるという合図なので、すぐに回避行動をとる必要がある。魔法アイテムを使うときなども同様に使えないくなるので、そんなときには焦らず回避することを考えよう。

以上のように、魔法の特徴を知りていれば、さまざまに応用が効き冒険を有利に進めることができるのだ。

## 魔法使用時の注意

魔法を使うときに注意したいのが、魔法の効果範囲についてだ。全体攻撃魔法や全体補助魔法は気にならないが、効果範囲の限定される攻撃魔法については使用するタイミングが重要になる。

魔法を連続して使う場所はほとんどがボス戦になると思うが、モンスターには魔法の当たり判定のない無敵の瞬間が存在するのだ。基本的に「起き上がりの瞬間」と「ガードした直後」の2つ。特にL・ポルトを使ったときに見られるのだが、D・ビーストのジャンプ中、エーザーホーデンの口を開けた瞬間など、いくつかの瞬間には当たり判定がない。また、M・ミサイルは画面上にダウンしているモンスターしかいないときには追尾せず画面外に通過していくだけだし、R・グラビティもダウンしたD・ビーストには効かなかつたりと、挙げればきりがないほどだ。

回復魔法も味方にかけるときは、自分の軸が合っていないと相手にかけられなかつたりするので魔法は、正確か迅速に使うことが大切だ。



## 魔法特殊事項

魔法を使うにあたって、少し特殊な状況を紹介してみようおもう。

まず、先程モンスターが魔法を使ってきたときや、魔法を扱われる特殊な攻撃をしてきたときには、自分の魔法が封印されると紹介した。だが、この封印をとく方法があるのだ。その方法は「敵が魔法を使っているときに、クレリックがターンアンデット(A+B)を使う」のだ。そうするとなぜか魔法使用ボタンが受け付けるようになる。これは、2人ブレイのときにもかく実用的ではないが、これを使えばレッ

ドドラゴンやシンのブレス中にも魔法を唱えることができるぞ。他に、呪いの剣1を振ってダメージをくらう瞬間、体力が減る前に回復魔法や、ストライキング、インビビリティをかけることによってダメージを受けずにすむ。これも2人ブレイのときのみ使える技なので覚えておこう。



## 敵の魔法を打ち消す方法



レッドドラゴンのブレスや、魔法攻撃をしてくる間、魔法使用ボタンが封印されてしまうが、クレリックのターンアンデット(A+B)を使うことで、封印を解除できるのだ。

## 魔法を効率よく使うために

### 魔法の属性

まず、属性のある魔法は、その属性に存在するモンスターには効かないということ。例えば、火属性のモンスターであるヘルハウンドやフレイムサラマンダーに、火属性の魔法は使ってもダメージを与えることはできない。また、リッチはアンデットモンスターだが、ターンアンデットは効かないし、レベル3までの魔法には完全な耐性があるので、L・ポルトやF・ボールは効かないようになっている。こういった魔法に対して特殊な耐性がある相手には、魔法を選んで効率よく魔法を使う必要があるの覚えておこう。



### 魔法の使いどころ

魔法は強力で使用制限のあるものなので、使わずに取っておこうという人が多いと思うが、それでは宝の持ち腐れというもの。大転か計画的に使ってこそ魔法の真価を發揮できるというものだ。

そこで、魔法を効率よく使うための覚えてほしいのが、「レベルアップ前には、惜しまず使え」ということだ。

レベルが上がれば魔力は回復するのでレベルアップする前のボス戦では、魔法をガンガン使っていくのが基本となる。レベルアップするボス戦については、各キャラによって違うので前のページの表を



レッドドラゴン以降魔法が回復しないエルフはエーザーホーデン戦が攻略のカギだ。

参考にして効率よく使おう。「レベルアップ前には魔法を使え」というのは基本なのだがエルフだけは少し特殊で、レッドドラゴンを倒したからは、サラマンダーからラスボスのシンまで魔法が回復することは無い。こうなるとむやみに魔法を使うわけにはいかず、出し惜しみをしながら計画を立てることが重要になってくる。「べつに死んでもコンチすればいいじゃん！」という人は問題ないが、「コンティニューせずにクリアを目指す！」というには魔力が回復しない死活問題だ。

M・ユーザーやクレリックはレベルアップ前には魔法を使いつぶくくらいの気持ちでブレイすることを心掛けよう。

# Dungeons & Dragons

## SHADOW OVER MYSTARA™

タワーードームのヒーローたちのその後の物語…。

リッチ・デイモスを倒した彼らは、デイモスが巨大な計画の一部にしかすぎなかったことも知らずに旅を続けていた。

デイモスは偉大なる君主、巨大で邪悪なドラゴンのシンに仕えていたのだ。

シンはグラントリ公国の支配を望んでおり、ダロキン共和国へのヒューマノイドの侵攻は、始まりに過ぎなかった。計画はデイモスがダロキン共和国を支配し、シンがグラントリ共和国を支配、さらにはデイモスを通じ、ダロキン共和国をも支配するというものだった。が、デイモスが倒された今、シンはかつて支配することを望んだ、彼の地を割ると誓うのだった。

## 名前入力の法則

実用度を兼ね備えたお気に入りの名前を付けて、冒險をさらに楽しもう!

### 10種類のタイプを 知ろう

キャラクターのタイプはA～Jの全10種類。AはよりディフェンシブにJはよりオフェンシブに設定されている。中でも絶対に破壊されない防具を初期装備しているタイプCがオスマスで初心者は迷わずこのタイプにしたい。慣れてくれば攻撃力を重視や好きなアイテムを狙っていくいろいろなタイプにしてみよう。

### 足していくつ?

さて、タイプでいろいろと違うのはわかった。でも、たった1文字の名前なんて格好悪いよね。

表1  
文字列  
・  
数値対応表

そうなると、当然いくつかの文字が並ぶわけ、この場合は決められた計算法によってタイプが決定される。その計算法とは…。

#### ●文字を数値化する

これは表1を参考してくれ。

#### ●1桁になるまで加算

これは複数桁になってしまっても1桁になるまで加算する。つまり、15であれば1+5=6まで。そしたら数値合計とタイプを確認してくれ。好きな名前で好きなタイプを狙ってみよう。

対応数値	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A イ	ア	イ	ウ	エ	オ	マ	ミ	ム	メ	モ
カ キ	カ	キ	ク	ケ	コ	ヤ	ユ	ヨ	一	!
サ シ	サ	シ	ス	セ	ソ	ラ	リ	ル	レ	ロ
タ チ	タ	チ	ツ	テ	ト	ワ	ヲ	ン	ン	・
ナ ニ	ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	ア	イ	ウ	エ	オ
ハ ピ	ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ	ツ	ヤ	ユ	ヨ	?

### ボーナスアイティップ一覧

タイプ	A (店で好きな物と交換)	B (スピード)	C (防御1)	D (防御2)	E (耐火)
ファイター	メダル	ブーツ オブ スピード	ヘルメット	プロテクション リング	レジストファイアーリング
クリエック	メダル	ブーツ オブ スピード	司祭の帽子	プロテクション リング	レジストファイアーリング
エルフ	メダル	ブーツ オブ スピード	サークレット	プロテクション リング	レジストファイアーリング
ドワーフ	メダル	ブーツ オブ スピード	ヘルメット	プロテクション リング	レジストファイアーリング
シーフ	メダル	ブーツ オブ スピード	フード	プロテクション リング	レジストファイアーリング
M・ユーザー	メダル	ブーツ オブ スピード	マジカルハット	プロテクション リング	レジストファイアーリング
タイプ	F (魔法防御)	G (攻撃力)	H (アイテム)	I (アイテム)	J (アイテム)
ファイター	スペルターニング リング	ガントレット	アンクレット(脚攻)	ブレスレット(武器攻)	オープ(マヒ/石化耐)
クリエック	スペルターニング リング	ガントレット	ブローチ	ブレスレット(武器攻)	オープ(マヒ/石化耐)
エルフ	スペルターニング リング	ガントレット	イヤリング(魔法攻)	ブレスレット(武器攻)	ネックレス(魔法耐)
ドワーフ	スペルターニング リング	ガントレット	アンクレット(脚攻)	ブレスレット(武器攻)	オープ(マヒ/石化耐)
シーフ	スペルターニング リング	ガントレット	ブローチ	ブレスレット(武器攻)	オープ(マヒ/石化耐)
M・ユーザー	スペルターニング リング	ガントレット	ロッド・オブ・F	ロッド・オブ・C	ロッド・オブ・L

表3タイプ評価表

数値合計	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
タイプ	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

表4 各プレイヤーキャラクターのステータス値

	TYPE	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHA
ファイター	1(A)	18(+6)	09(+0)	09(+0)	10(+0)	16(+5)	16(+7F)
	2(B)	14(+1)	09(+0)	09(+0)	14(+0)	16(+5)	15(+7F)
	3(C)	15(+1)	08(+0)	09(+0)	11(+0)	16(+5)	15(+7F)
	4(D)	17(+2)	08(+0)	09(+0)	10(+0)	11(+0)	17(+2)
	5(E)	17(+2)	07(+0)	11(+0)	10(+0)	16(+5)	14(+7F)
	6(F)	18(+3)	07(+0)	11(+0)	08(+0)	15(+5)	14(+7F)
	7(G)	18(+3)	06(+0)	10(+0)	07(+0)	14(+1)	13(+7F)
8(H,I,J)	8(H)	18(+3)	06(+0)	10(+0)	06(+0)	12(+0)	13(+7F)
	8(I,J)	18(+3)	06(+0)	10(+0)	06(+0)	12(+0)	13(+7F)

	TYPE	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHA
クリッック	1(A)	18(+6)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	16(+5)	16(+7F)
	2(B)	13(+1)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	16(+5)	16(+7F)
	3(C)	13(+1)	10(+0)	11(+0)	09(+0)	16(+5)	17(+7F)
	4(D)	13(+1)	10(+0)	11(+0)	08(+0)	16(+5)	17(+7F)
	5(E)	16(+2)	08(+0)	11(+0)	07(+0)	14(+1)	16(+7F)
	6(F)	17(+2)	07(+0)	12(+0)	07(+0)	13(+1)	16(+7F)
	7(G)	18(+2)	07(+0)	12(+0)	06(+0)	13(+1)	15(+7F)
8(H,I,J)	8(H)	18(+3)	07(+0)	12(+0)	06(+0)	12(+0)	15(+7F)
	8(I,J)	18(+3)	07(+0)	12(+0)	06(+0)	12(+0)	15(+7F)

※ステータス略語：STR：ストレングス、INT：インテリジェンス、WIS：ウィズダム、DEX：デクストリティ、CON：コンディショナル、CHA：カリスマ

\*TYPEはキャラクターの種類で表示されるTYPEと同様

\*ストレングス - モードの場合、ステータス上では5程度だが、ゲームとしての調整を内面的に行っている

\*インテリジェンス - ゲーム中では、怪物文字を読める（OO）が読みれない（FF）かのみ  
ドワーフの場合、インテリジェンスは低いが特殊属性の特性がある

## ストレングスと根性値

いろいろとあるステータス値ではあるが、重要なのはストレングスと根性値の関係になる。ストレングスは単純に攻撃力を上げ、根性値は瀕死のときに踏ん張れるかの値。

やはり一番効果を感じるのがネームエントリー後のゴブリン。例えば、タイプCだと斬り攻撃を回行ってわずかに残った体力が、タイプDにしたらピッタリ倒せたりする。こうなると、「おっ強くなっているなあ」と認識できる。ちょっと嬉しい。



さあ、旗立ち

ここからが長い旅になるであろうはじめの一歩である。気合を引き締めて困難な道のりに備えよう。

セイブルタワーの戦いから2年。新たにマジックユーザー、シーフという仲間を加えたパーティは、再び長い道のりに旅立つことになった。さあ、冒険の始まりである。数々の強敵に屈することなく、女王シンを打ち破るのだ。



まずは開幕からネームエンタリーまで、まあ、気を引き締めと言ったばかりではあるが、これといって問題ではなく軽い肩ならしといったところか。ゴブリンがぱらぱらと出てくるぞ。

	TYPE	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHA
ドワーフ	1(A)	14(+4)	08(+0)	09(+0)	11(+0)	11(+0)	11(+7F)
	2(B)	15(+1)	08(+0)	09(+0)	11(+0)	11(+0)	11(+7F)
	3(C)	16(+2)	07(+0)	07(+0)	10(+0)	11(+0)	11(+7F)
	4(D)	17(+2)	07(+0)	07(+0)	10(+0)	11(+0)	10(+7F)
	5(E)	17(+2)	06(+0)	06(+0)	11(+0)	11(+0)	11(+7F)
	6(F)	18(+3)	06(+0)	06(+0)	11(+0)	11(+0)	10(+7F)
	7(G)	18(+3)	06(+0)	06(+0)	11(+0)	11(+0)	10(+7F)
8(H,I,J)	8(H)	18(+3)	06(+0)	06(+0)	11(+0)	11(+0)	10(+7F)
	8(I,J)	18(+3)	06(+0)	06(+0)	11(+0)	11(+0)	10(+7F)

	TYPE	STR	INT	WIS	DEX	CON	CHA
マジックユーザー	1(A)	14(+4)	05(+0)	05(+0)	10(+0)	12(+3)	16(+2)
	2(B)	09(+0)	05(+0)	05(+0)	14(+5)	11(+3)	15(+F)
	3(C)	10(+0)	05(+0)	05(+0)	14(+5)	10(+3)	14(+F)
	4(D)	10(+0)	05(+0)	05(+0)	14(+5)	10(+3)	14(+F)
	5(E)	13(+1)	07(+0)	06(+0)	14(+6)	09(+0)	14(+F)
	6(F)	13(+1)	07(+0)	06(+0)	14(+6)	09(+0)	14(+F)
	7(G)	13(+1)	07(+0)	06(+0)	14(+6)	09(+0)	14(+F)
8(H,I,J)	8(H)	16(+9)	06(+0)	06(+0)	14(+1)	06(+3)	13(+F)
	8(I,J)	16(+9)	06(+0)	06(+0)	14(+1)	06(+3)	13(+F)

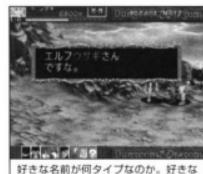
M - コーディーの場合、インテリジェンスは高いが、怪物文字は読めない  
※ウイズダム - ドームでは「属性値」として表示される  
シーフの場合、実際のストレングス上では低いが、魔石を取るために内部的な高い魔力値になっている。コンスタディューションも同様

\*デクストリティ - 行動スピード値（キャラクターの送りターンの早い）

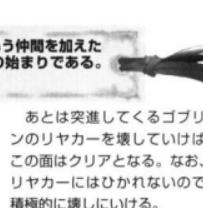
移動スピード値が速い（グループ1、2、3の3つに分かれる）

\*カリスマ - 基本的にゲーム中では何も影響しない（FF）

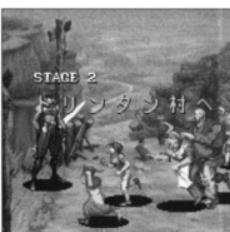
あと、根性値はもともとキャラクターで高く設定されているかどうかかも関わってくるので無理に上げてもあまり効果は感じない。それならば、タイプCで防具を装備したほうがいいのではないかという見解になる。あとはプレイヤーの好みだね。



好きな名前が何タイプなのか。好きなタイプの気に入った名前を探す。



あとは突進してくるゴブリンのリヤカーを壊していくばこの面はクリアとなる。なお、リヤカーにはひかれないでの積極的に壊しにいける。  
まずはゴブリンで腰痛らし、こんな相手じゅ翼にならないかな。



STAGE 2

トリンタン村へ

### 敵の種類も 増えてくる

このトリンタン村からいちらう本格的になってくる。最後にはゴブリンウォーマシンというボスが登場するし、隠し部屋も存在する。

さて、初めはあいさつ代わりにゴブリンが出てくる。だが、その前に下にあるお金を忘れないように。ちょっと隠れているぞ。ついでにもうちょっと進んだところもある。

で、ゴブリンをサクサク進むのもいいが、あまり行き過ぎてしまうとノール（斧）が出てくる。同時に相手になると囮まれて危険なので慎重にいこう。そして、このノール（斧）が出てきたら進むのをやめて隠し部屋に入ろう。

さらわれた村人を救ったパーティーの一一行はトリンタン村へ到着した。しかし、そこはすでにモンスターの巣窟。至るところにゴブリンがはびこり、スケルトン、オカルベアもいる。君たちはそのモンスターを退治し、ゴブリンウォーマシンを撃破せよ。



中に入るとスケルトンが相手だ。飛びかってくる攻撃には十分注意しながら戦い、まずは一掃してから宝箱を物色しよう。鉄の宝箱はトラップがかかっていれば後方に回り込み、トラップを発動させ開ける方法を使っていく。これは先の面でも使用するぞ。

なお、この方法はマジックユーザーでは使用できず、シーフであれば正面から開けられるので必要ない。



カギがかかっている宝箱はトラップを発動させて開けるといい。



そして、外に戻ると大きい宝箱にイフリートボトルが確定で入っているので取っておくこと。なお、ここで高確率でカギが出てくるが、このカギはハーピー面のポーション（小）用に使ったほうが賢明。

で、ちょっと進むとお金とポーション（小）が落ちてい



るが無防備に突っ込むとオウルベアが待ちかまえているので注意。そのあとは、再びゴブリンがばらばらと現れつつ、左、右の順番でノール（弓）が出現。このあたりのポーション類は体力に余裕があれば取らないようにしてゴブリンウォーマシンに備えよう。

### ゴブリン GOBLIN

サコと言えばコイツかな、というくらい頻繁に出てくるのがゴブリン。じつはシャドーオーバーミスティックで初登場。ゲーム上では長いトイ合いでいる。また、生息気にもオイルや石を投げてくるので離れていくからといって安心してはいけない。横輪が自キャラと合っていたら上か下へすらしちゃうらしい。ちなみに赤い帽子のゴブリンがキャプテンを務めている。



### vsゴブリンウォーマシン

最初のボスとはいえ強敵。しっかりとコツをつかまないと大ダメージを受けるぞ。

まず開始直後は下の写真の位置でスタンバイしてくれ。いわゆる軸すらしで、相手の攻撃は当たらないがちちらの攻撃は当たるというやつ。まずはこのスタートだ。



そして、この軸すらしはゴブリンウォーマシンが左右に突進しているときにもできるようになってほしい。理由はこの方法が一番手っ取り早くゴブリンウォーマシンを止めやり方だからである。

また、ゴブリンウォーマシンの原動力は後ろから押している4匹のゴブリン。こいつらを速やかに倒して戦車の足を奪いたい。じつはこれができるれば理想的で、軸すらしでゴブリンウォーマシンの横から積極的に後方のゴブリンを狙っていこう。これが成功すれば一気に倒すことだって夢ではない。



ゴブリンウォーマシンはじつは人力車（？）回り込んで一掃だ。

ほかに、ゴブリンウォーマシンの誘導にも触れておこう。最初に述べた軸すらしだけでは正面同士のぶつかり合いでは不十分である。もし、ゴブリンウォーマシンが一番上のラインを走っていたら軸すらし法はまったく意味をなさず、いとも簡単にひかれてしまうことになる。

そうならないためにも、あらかじめ下のライン、されば一番下のラインで待ち受けておく。そして、現れそうなタイミングで上に移動し軸すらしのポイントに入る。もちろん、間に合いそうになかつたら避けることに専念する。

あとは、オイルを置いておくと突進を止めることができるのでオススメ。これなら落ちずに見極められる。

ほかに、マジックユーザーであればプロジェクトイメージを使ったり、エルフも含めれば攻撃魔法は次のマンスコービングであまり使用しないM・ミサイルあたりを軽く使ってもいいだろう。



### ベスピア川が おすすめルート

戦車・ジャガーノートに行かず、こちらのベスピア川に来るメリットはいくつがある。まず、単純にマンスコピオンのほうがダークウォーリア-1より楽。これは一度行ってみれば疑いの余地なし。そして、もうひとつはお金がたくさん手に入るからだ。

これは長い冒險を乗り越えていくうえで重要なことで、LBリング、CSWリングなどの強力かつ必要不可欠なリングの数が圧倒的に多く保有できるようになる。

### お金を集めよ

ということで、ベスピア川のルート解説に入っていく。当然、なるべく敵にぶつからず、お金をたくさん集められるかがポイントとなる。

トリンタン村で戦いの疲れを癒やした君たちは、最近モンスターたちが急増していることを知られると同時に、ダラントリ公園へ向かってくれと頼まれた。そして、選んだルートはベスピア川の激流。長い旅先を考えればこのルートが正解であろう。



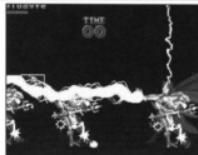
よって、可能な限りたくさんの敵をなぎ倒し…というコンセプトでプレイしたい場合にはやや物足りないことを断つておく。



ガッカリお金を集められるベスピア川。取れるものは取っておく。

さて、初めは上のルートを狙っていく。もちろん下のマップを参照しながら読んでいてほしい。○で囲んであるトログロダイトは、どうして避けなければならない。

ここは、2体登場したあと3体登場で計5体。マジックユーダーでついと感じたのならば、L・ボルトを使ってもいい。



強敵のトログロダイト。魔法を使っていいだろう。

あとは、そのまま真っ直ぐ移動すれば前半部分は終了。トログロダイトでやや時間がかかるとブラックドラゴンが現れるが逃げ切れる。

ではここからは後半部分を。まず、トログロダイトが平行に並んでいる間を抜けたら上に移動する。そして、お金を5回ゲットしたらレバーを真下に入れる。マップで言うと☆の部分だ。

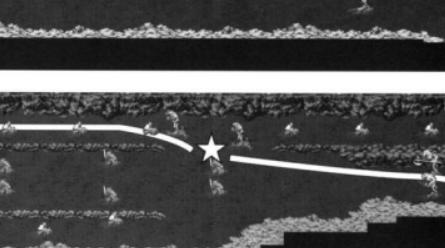
その後、トログロダイトにぶつかりそうになったらレバーを斜め後ろに入れて減速しつつ下へ移動する。

まあ、これで敵にぶつからないわけだが、言葉だけではなくなかなか伝わりにくい。何度も練習してコツをつかんでほしい。ちなみに、ここは初めてのトログロダイトと同じバターンで5体出現する。難度的には変わらないで落ちついで対処しよう。

あとは再びトログロダイトの間を抜け、やや減速していくばん下へ。あとは問題なくそのまま直進して後半部分終了。がっちりお金がゲットして軽く金5000は増えることになる。



このあたりでレバーを斜め下へ。早すぎても当たってしまうぞ。



## まずは小サソリ

まず、本命のマンスコーピオンの前に小さなサソリが数匹現れる。なかなかこいつらが好戦的で、来るかな?と思ったところには自キャラめがけて突進していることがある。

よって、サソリの位置や動きをいちいち確認せずに、剣を振っていたほうがいい。あ、そうそう。大事なことを忘れていた。

じつは、このVSマンスコーピオンのステージは、画面左半分のところでは立ち止まる落石で、後戻りすると槍が飛んでくる。これはボスが出てくるまで効いているトラップなので注意したい。さらに、一度発動すると前に進まないで止まらないぞ。

で、話を小さいサソリに戻そう。つまり、こいつらを相手にするときは上下に動きながら斬らなければならぬ。マジックユーザーはダッシュジャンプでやり過ごしてもいいだろう。

その後、上の2つの宝箱を開けたら、落石と一緒に再び小さいサソリが降ってくる。今度はぜんぜん怖くないのでスクッと倒し、鉄の小さい宝箱をトラップ解除で開けられるか確認してボスに備えよう。

## vsマンスコーピオン

ボスであるマンスコーピオンは、右へ移動すると突然現れる。左のページの太線にいるといきなりダメージをくらってしまうので、そのラインより上の位置でボスを出すようにしよう。理由はそのほうが断然追い打ちがやりやすいからである。



右から出てくるマンスコーピオン。ぶつからないように注意しよう。

まず基本パターンとしては、ダウンさせたいでの斬り攻撃→ダッシュ必殺技をヒットさせたい。不安であればイフリートボトルを使用してもいい。ほかにエルフなら魔法でもOK。マジックユーザーなら魔法1択となる。

そしてダウン状態のマンスコーピオンに追い打ちを入れる。このとき、マジックユーザー以外は横から追い打ちしマンスコーピオンが起きあがったのなら、そのまま通常の斬り攻撃になっていることが望ましい。もちろん、すかさ

ずダッシュ必殺技で再びダウントを奪う。

つまり、斬り攻撃→ダッシュ必殺技→追い打ち→自動で斬り攻撃→ダッシュ必殺技と続くのが基本パターン。このとき、わずかに上に軸をすらしておけば完璧となる。

ただ、そんな簡単にハマれば苦労しないので、崩れたときのフォローを書いておこう。

まず追い打ち中に背後にザコがいた場合は、放っておくとダメージをくらい続けるのでダッシュ必殺技で移動する。ちょうどマンスコーピオンの反対側へ回り込む感じを想像してほしい。



ザコがうざいときはダッシュ必殺技で移動する。

あと、鎌を投げられた場合。これはマンスコーピオンの元へ戻るまでしゃがんで我慢するしかない。間違っても魔法を使ってはならず、鎌が浮遊していて結局マンスコーピオンに近づけないからだ。

ほかにやっかいなのが大きくジャンプされたとき、起き上がりなどにこのパターンで逃げられることが多いだが、このあと着地と同時に周りに爆発が起きる。

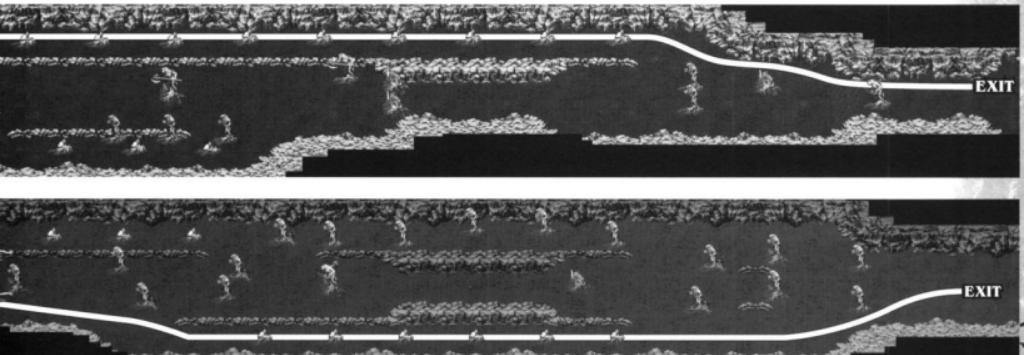
回避法としては単純に攻撃魔法がいい。ただ、マンスコーピオンは高くジャンプしているので、C・エレメンタル、I・ストームなどの全体魔法が安全。内弾系のキャラクターは無敵のある危険回避技が単なるジャンプで回避する。

## パーティーブレイでは?

なんとパーティーブレイでは、マンスコーピオンが2体登場する。

2体のマンスコーピオンに対しては、まず緑色をしているほうを最優先で倒すことを心がける。理由は緑色のほうが体力が少ないとからだ。

で、開幕は全体魔法かイフリートボトルを使用して両方にダメージを与えてつつダウンを奪う。あとは、基本的に同じなのだが、ある程度の無茶をしてもOKなので緑色のマンスコーピオンを集中攻撃する。さすがに2体同時の状態を長く保たれるのはつらい。







## シャドーエルフ

SHADOW ELF

シャドーオーバーミスターに登場するシャドーエルフにはさまざまなタイプが存在する。剣、弓、槍、ワイバーンなど。基本的に剣は刺タイプが主力という感じで、いきなり躍てては上空から攻撃してくるためプレイヤーを苦しめる。対空性能の乏しいキャラクターは軽をすらしながら慎重に戦う必要がある。弓と槍に関しては、あらかじめ先読みで倒したほうが賢明だ。

そのとき、1体のシャドーエルフ（剣）に注意しつつ右端の鉄の宝箱を開けてボーシヨン（小）を出しておこう。体力が減っていたら取ってしま

るのはM・ミサイルのみなので、基本的に「出てきてから」右端へ移動する。するとシャドーエルフ（ワイバーン）の攻撃は届かない。

ハーピーを倒したあとは、休む間もなくテルアリンとの戦いになる。ある程度はハーピー戦で傷ついていると思うので慎重にいきたい。

まずは最初の仕事は4体のスクルトンを倒すこと。まだテルアリンは現れていないのであわてる必要はない。

そして、テルアリンの現れる場所はズバリ写真の位置。ここ以外はないので覚えてしまおう。なお、各キャラの基本連携でいつも通りダウンさせるわけだが、もしダガーが余っているればダガー→基本連携とつないで少しでもダメージをかせいでおく。



テルアリンは必ずここに出現。始まったら背後から攻撃しよう。

## オイルの使い方

ここでではテルアリンに対する有効なオイルの使い方を解説しておこう。対テルアリン戦はこれが主なダメージ源なので必ずマスターしてほしい。

まず、テルアリンをダウンさせたらオイルを置く。ダウ

ンしたばかりのテルアリンは、このオイルで燃えるわけだ。そこで、再びオイルを置くのだが、このオイルでテルアリンは燃えくれない。燃えている炎に重なってダウンしているのだが、実際には無効化されている。



そこで、ダウンしているテルアリンに追い打ちを行うと攻撃がヒットすると同時に火が付き両方のダメージが加算される効率のいい方法だ。

細かい注意点としては、追いかけるときに攻撃がスカらないためにも連打したほうが安全であること。マジッククьюーザーはしゃがまなければ



シャドーエルフ（ワイバーン）にはM・ミサイルのみ有効となる。

ってOK、余裕があれば残しておく。その後ほとぼりが冷めたら再び左端へ移動する。

すると今度は、3体中1体を倒すとシャドーエルフ（ワイバーン）が出てくる。同じよ



うにM・ミサイルを撃ち込むか右端へ回避。シャドーエルフ（剣）を全部倒せばハーピーの登場だ。

ただ、これだともう一度スケルトンと戦わなければならず、さらにテルアリンもフィールド上に存在する。やや難しい時間も気になる。

もうひとつのやり方は、基本連携を2回使ってダメージを与えたりオイル攻撃を開始する。アニメイトデットを唱えられる前にダメージを奪えるだけ奪っておく方法だ。

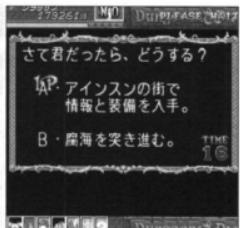
これのデメリットとしては先ほど述べたヘーストを唱えられてしまう可能性があり、そうなるとギリ押して倒さないといけない。まあ実際は、ヘーストも必ず唱えてくるわけではないので意外にそんなりいってしまうこともある。



すぐにオイルを使用せず、ある程度はダメージを奪っておきたい。

どちらの方法を選択するかはプレイヤーの判断に任せよう。もちろん、魔法が使用できるキャラであればそれでフォローすること。クレリックはH・バーソンが有効だ。

なお、時間をかけ過ぎてしまうと腐海コースしか選択できなくなり、AINNSUNのルートが選べなくなってしまう。



廉海との2択かエルフがいれば3択になるルート。難度的には廉海より厳しいという声もあるアインスンだが、お金はいちばん多く手に入る。

また、このあたりからヘルハウンドが頻繁に登場してきたり、宝箱の数も増えかなり本格的になってくる。強敵も多いがポーション（大）もあるので難なく乗り越えたい。

### まずは隠し部屋へ

初めはコボルドが數匹でてくる。適当に相手してさっさと隠し部屋に入ってしまおう。あまり進みすぎてヘルハウンドが出てきてしまうと戻れなくなってしまうので注意。

じつは中にはサゴはいきなり強敵。ヘルハウンドが3体いる。さらにしばらくするとノール（斧）まで加わり結構ツライ。まあ、ハーピー→テルアリンと抜けられるプレイヤーなら大丈夫だろう。



最初の隠し部屋といってもきっちりと強敵が多い。

また、ここで左側に強く戻ろうとすると本ルートに帰ってしまう。ここはもうひとつ隠し部屋があるので、戻ってしまっては大損だ。十分に注意すること。

さて、隠し部屋1の奥に入

飛行船は落下し不時着を余儀なくされた。船上でテルアリンに苦戦はしたもの謎のシャドーエルフに助けられた君たちは、地図で本拠地をつとめることに成功する。そしてルートは2つ。AINSENで情報と装備を充実させることを選択する。



ると今度は敵はないが、捕獲されている多くの村人とたくさんの宝箱が目に入る。ここは力ギを最低でもひとつ残すようにして開けていく。もちろん、トラップを発動させる開け方を多用していき、開けられないものはあきらめる。

### 下のラインで戦う

本ルートに戻り、コボルドが残っているのならすみやかに倒し、少し進むとヘルハウンドが2体現れる。ヘルハウンドは左右への突進が鋭く、射程の長い炎も吹くで横のラインを合わせながら戦うのは危険だ。

よって、自キャラは一番下のラインで待ちかまえる。そうすれば、いきなり現れても体当たりされることはなく、いたって安全。

そして、少しづつ上にラインをすらしながらヘルハウンドに斬りかかる。お互いの影を見ながら行うといいだろう。そう、軸がずれすぎて空振りするくらいの余裕がほしい。



ヘルハウンドにはじっくりと軸をすらしで戦うこと。あせる必要はない。



ヘルハウンドにノーム（斧）まで出してしまおうとかなりきつくなる。

また、もう少し進んでいくとヘルハウンド2体、ノーム（斧）3体と続けざまに出現する。このような場所では、同時に相手するのは危険なので、敵が出現したら後方に2、3度スライディングして前にスクロールさせないことも重要なテクニック。

なお、このあたりで左右から計6匹出てきて、いっせいにダガーを投げてくる。一番下のラインであれば問題なく対処できるはずだ。

そして、再びヘルハウンドが現れるが、すべて倒す前に隠し部屋に入ってしまおう。そのほうが安全だ。

### ボスの前に態勢を整える

中の強敵はノーム（斧）とヘルハウンド。道中を歩んでもう、もうおなじみのメンツかな。ポーション（大）もあるし体力的には問題ないだろう。

あと、ここにある鉄製の宝箱は力ギを使って開けてほしい。わりと多めにお金が入っ



この宝箱には多めにお金が入っている。なるべくカギを温存しておこう。

ているぞ。木製の宝箱のほうはクレリック以外はポーション（小）で、レジストファイヤーが確定で入っている。壊れてしまうアイテムではあるが、戦士系なら取ってもいい。



体力回復のポーションが多く出る。ボス戦に備えて回復しておく。

ここで、隠し部屋から戻ってきててもヘルハウンドがうろうろしていることが多い。下のラインのときと同様に軸すらしを行って慎重に倒していく。ここでダメージを受けてしまってはくだらないぞ。

そして、周りが静かになつたらオーガ（弟）が登場する。場所は写真の位置のラインで記してあるところで、右側から突進してくる。いきなり体当たりされないように画面の上半分でボスを待とう。注意すること。

## vsオーガキラーブラザース

オーガマスター・ブラザースとの基本戦法は、突進を盾で防いでから背後から斬りつける。途中のこん棒や拳での殴りはガードに徹し突進を待ったほうが無難。

ただ、盾を装備できないキャラクターはちょっと注意が必要。できる限りの距離をとり、横軸を合わせて突進を誘う。そしてできれば背後に回り込んで基本連携の連続技をたたき込みたい。ある意味ちょっとまわりくどいと感じるかもしれないが、間違っても正面で渡り合ってはだめだ。

そして、ダウンしているオーガの頭部分のほうから追いか打ちを行い、オーガが立ち上がって

も新っていたらそのままダッシュ必殺技系でダウンを奪う。

いちおう、定石通りの転ずらしも悪くはないが、絶対に安全ではない。まあ、ポーション(大)は置いてあるのであまり肩を張りすぎない余裕もほしいところ。

さて、体力ゲージが半分よりやや多くらいまで減らすと、



オーガ(弟)だけで一気に勝負をかけてもいい。狙うは速攻だ。

オーガ(弟)が泣きわめきオーガ(兄)が登場する。まあ、何とも可愛いヤツと思うところもあるが、あんな恐ろしい相手が2体になるのだ。これは許せん。

### 兄貴登場!

その前に、オーガ(弟)に兄貴を呼ばせないで倒す方法もある。キャラによって異なり、H・バーソンで無理矢理起こして殴りたり、ハンマーを使ったり、魔法を使えばそうは難しくない。まあ、攻略するうえで絶対に必要ではないので、いろいろと試してみてくれ。

さて、オーガ(兄)が登場はしたが、オーガ(弟)を再優先で倒し、すみやかに1体にしてしまったほうがいい。もちろん、やり方はいままで通りで、オーガ(兄)がいるため誘導が少し難しくなる。もし、挟まれたら迷わず逃げよう。

なお、マジックユーザーとエルフはここが終わればレベルアップ。こん身の魔法を使って倒してください。とくにL・ポルトは



たしかに2体いるとかなりの強敵である。かなり慎重に相手したい。



ただ、魔法であれば問題ない。まとめて対処できるのも魔法の特權。

2体同時にヒットするので効率がいい。クレリックも次のマンティコアでレベルアップ。H・バーソンを中心で魔法はすべて使ってしまうも多い。

ほかに、オーガ(兄)は投石をよく行っているので、エルフのアロー、シーフのスリングは軸すらして一方的に攻撃できる。チャンスがあれば狙っていこう。

## vsマンティコア

vsマンティコア

腐海のビホールダーかアインスのオーガキラーブラザースを抜けるとここに来る。いきなり目の前にマンティコアが現れるぞ。

対マンティコアの基本パターンは、斬り攻撃を極力少なくて、すみやかにダッシュ必殺技でダウンさせる。そして、起き上がりに再び斬り攻撃を合わせ、ダッシュ必殺技でダウン。これが理想だ。

ただ、攻撃は必ずヒットす



対マンティコアには基本は斬りかかる。恐れるな。

るとは限らずガードされてしまうこともある。するとマンティコアは絶対に突進していくので盾を保有しているキャラはガードする。シーフはややツライがバック転でかわすか輪をすらすこと。マジックユーザーはまったく別の方法なので後述。

また、基本パターンで斬り攻撃を極力少なくてダッシュ必殺技に移行したいのは、斬っている間でもマンティコアは強引に突進くることがあるからである。しかし、斬り攻撃を1回でキャンセルするとヒットしているのかガードされているかの判断ができない。このあたりは難しいのである程度は慣れてほしい。

ほかに狂ったように羽ばたき、トゲを扇状にぱらつく

きがある。これは盾を持ってるならガード。持っていないキャラはお約束のBBで回避。あと空中に姿を消したあとは踏みつぶすように突進してくるので、ガードかBBで同じように回避すること。

### マジックユーザーは楽

ではマジックユーザーはどういうに戦うのか見ていこう。じつはまったく格闘戦を行わずにM・ミサイルとL・ポルトで片を付けられる。危険がほとんど伴わないのではなくどうぞ化できる。

まずはM・ミサイルから使っていこう。マンティコアにはことごとくヒットするのでダメージ効率が高い。ついで

にダッシュ攻撃を当てつつ、空中でも殴ってダメージを稼ぐといい。

M・ミサイルを全部使っても体力が残っていたらL・ポルトで仕上げる。いくら相手の体力が少なくても妥協せずにL・ポルトだ。

じつは、M・ミサイルとL・ポルトはどうせリッチ・デイモスに効かないの、途中のガーゴイル用にあればいい。



マジックユーザーには心強い味方、M・ミサイルがある。

VS  
オーガマスター・ブラザース  
VS  
マンティコア



## 大要塞内部の通路

前のステージでマンティコアを倒すと大樹の大要塞の始まりだ。スタートするとすぐに2つの宝箱がある。下の宝箱は鉄の宝箱だが、力ギはかかっていないので、下から開けるようにしよう。少し進むとスケルトンの一団がやってくるのできっちり倒す。ここは倒さないと先には進めないので、落ち着いて倒そう。M・ユーザーは戦闘がキツイので、ポーション（大）は残しておくといいだろう。

スケルトンを倒したら火柱の前でノール（斧）とコボルト（オイル）との戦闘になる。ここも、2匹のノールが3セット出現するが、倒さないと先には進めないのできっちり倒そう。ここで、ノールを相手

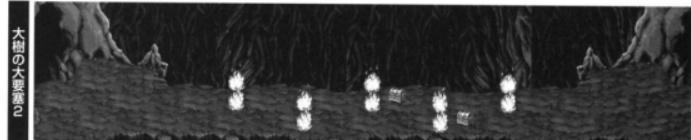
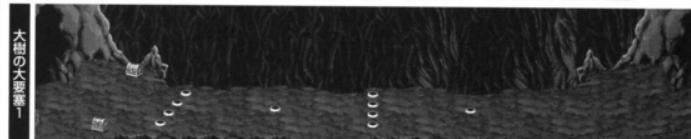


下にある宝箱は力ギがかかるでないので、下からでも開けることが可能。



下から開けたあとは、トラップに注意して、いつでも回避できるように。

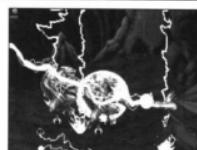
要塞の門番であるマンティコアを倒した一行は、いよいよ敵の本拠地に乗り込んだ…大樹の大要塞は、ヘルハウンド、ノール（斧）、シャードーエルフ、ガーゴイルなど、かなり数が多い。そして最後に待ち受けるのはアンデットの王、リッチティモスだ。



ノール（斧）を相手にするときは、画面左下のくぼみに立って戦うといい。ここにいればノールが足踏みして止まるので狙いを絞りやすい。M・ユーザーはここで戦えばダメージを受けにくい。

ノールを倒したら、スケルトンが出てくるが、ここは相手をせずに次のエリアへ移動。次はヘルハウンドが3匹出てくるのだが、火のトラップがあるので戦いづらい。そこで1匹ずつ左の広いエリアにさそて丁寧に倒そう。このエリアの中盤には宝箱が2つある。左の宝箱は力ギがないと開けられないが力ギがあるときには開けておこう。右の宝箱は力ギがかかるでないので下から開けてOK。この辺りはトラップが多いので十分注意すること。

次のエリアはこのゲーム初登場のガーゴイルがいる。このモンスターは魔法か魔法剣でないかぎり倒すことはできないので、魔法剣を持ってい



ガーゴイルを倒すなら魔法を使う。ここではL・ボルトがオススメ魔法だ。

ないファイター系キャラは走って素通りしよう。エルフとM・ユーザーは倒すならL・ボルトの魔法で倒したい。

ガーゴイルのエリックが終わればいいよボス前だ。最初に宝箱があるのでさっさと開けて中身を取る。取り終わったら、画面端まで一気に走り、画面の右下の位置で左を向く。ここではグールとシャドーエルフが大群でおよせてくるのだが、この位置で攻撃ボタンを連打していくべし。まず攻撃をくらうことはない。全ての敵を倒したら、3つ並んでいる宝箱を上から順に開けていこう。キャラによって出るア



イテムは違うが、ポーション（大）は必ず出るのでしっかり取っておく。

一通り宝箱を取った後は、装備を確認。ファイター系ならマジックアイテム。魔法系なら使う魔法にカーソルを合わせておくのは基本だ。



グールとシャドーエルフを相手にするときは、まず画面端まで走り。



画面右下の位置で左を向いて攻撃ボタンを押せばます攻撃をくらうことはない。

ガーゴイル  
GARGOYLE

魔法で生命を吹き込まれた黒い石像ガーゴイル。このモンスターを倒すには、魔法か、魔法がかかるでいる魔法剣でいか倒すことができる。魔法剣での対処法は、石像に巻き合わすとガーゴイルが反応するので、動く少し前に縫隙を大きくすればいいなり攻撃をくらうことない。後は、転をすらして剣を振りていればOK。魔法であれば反応させ、動いたら魔法を使えばOKだ。

大樹の大要塞3

大樹の大要塞4

## 対リッチ・ディモス戦

リッチと戦う前に、リッチの攻撃パターンを紹介すると、

- 杖で殴る
- L・ボルト、F・ボール
- ファイヤーウォール
- アニメイトデット
- メテオ・スウォーム

となる。杖で殴る攻撃と、L・ボルト、F・ボールの攻撃は、自分との横軸が合ったときに仕掛けてくる。横軸が合ったときに、リッチとの距離が近いと杖で殴り、遠いと魔法を攻撃くるので横軸を合わせなければOK。

次にファイヤーウォールだが、これはリッチに接近しそぎると出してくれる攻撃だ。出してくる状況は、かなり密着していないと出してくれないが、縦軸が合っているときは、あまり密着していくなくても出してくれる注意したい。アニメイトデットは、リッチの体力ゲージが残り半分ぐらいになったら仕掛けてくる



あまりリッチに近寄りすぎるとファイヤーウォールを出すので注意が必要だ。

魔法で「ダーン！」というかけ声とともにグールがよきよきわいてくる。しかも、このかけ声のときに、自分はダウンしてしまうのでやっかいた。しかし、このかけ声のときにしゃがんでいればダウンせず、リッチが「アニメイトデット！」と唱える前に攻撃できれば、グールの出現を止めることができるのだ。

リッチの体力と、唱えるタイミングさえ覚えてしまえば止めることは難しくはないのでぜひ実践してみてほしい。

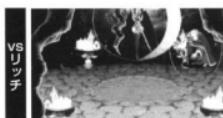
最後にメテオ・スウォームだが、この魔法はリッチの体

力が残り少なくなったときに使正在するので、注意。だが、画面の一番上か下の軸にいれば隕石は当たらないのでそれほど怖くない。

全ての攻撃方法の対処がわかったうえで、実際に戦うときの動きを紹介すると、縦に大きく軸をすらしたところで、リッチが近寄ってくるのをまつ。近寄ってから、攻撃し、ガードされるがノックバックするまで攻撃する。このとき、間違ってもダッシュ必殺技を出してはならない。なぜならリッチに身体が触れると麻痺して動けなくなるからだ。よって、攻撃するときはボタン連打の連続攻撃のみとする。

一連の攻撃が終わったら、また大きく縦に軸をすらして同じことを繰り返せばいい。ここで注意したいのはリッチとの距離で、常に自分の攻撃が当たるギリギリの距離を保たなければならない。速い動きのときは、勝手に自分の目の前まで移動していくが、ゆっくり動いているときは自分に重なるように移動していくので、リッチが移動する先と、自分の攻撃が当たる範囲を先読みして行動しなければならない。リッチと重なってしまうと、ファイヤーウォールの餌食になるので気をつけよう。

### リッチと戦うときの動き



VS リッチ

### M・ユーザーの場合

先程紹介したリッチ攻略法でも全く問題はないが、M・ユーザーの場合打撃力が低いので少し攻略が変わってくる。軸を縦に大きくすらしながら戦う方法は変わらないのだが、初めにP・イメージを使ってある程度ダメージを与えるのが有効。このとき毒針でクリティカルが出来ばさらに乗るにしオスマスだ。さらに、リッチの体力ゲージが残り1本ぐらいまで減ったら、C・エレンタルとI・ストームを全てつなげ込めばそれだけで倒せてしまうのだ。



完全無敵のP・イメージを使ってある程度ダメージを与えるあとが楽になる。

リッチがアニメイトデットとM・スウォームを唱えたときは魔法を使えないが、終わったらまた魔法を唱えればいいので全く問題はない。

あとは、魔法を使うときに、リッチとの横軸を合わせないとということと、レベル3以下の魔法とC・キルはリッチには効かないという2点。これさえ注意すれば楽勝だ。



残りの体力ゲージが1本ぐらいになつたら、魔法連打で安全に倒そう。

攻防!! 大樹の大要塞 VS リッチ



## 前哨戦

リッチ・ディモスを倒したあと、体力の回復やショップも無いまま生きなり飛ばされた魔獸が棲む森は、短いステージだが、非常に死にやすいステージなので、リッチ戦でのダメージを最小限に抑えることからこのステージの攻略は始まっているのだ。

D・ビーストが出てくるまでのモンスター出現パターンは



宝箱の下にあるゴールドは、すぐに消えるのでスライディングで素早くゲット。

ゴブリン集団→ノール(斧)→ゴブリン(石)×2→ゴブリン(オイル)の順番で、オイルを投げ終わったらゴブリンが消えたらD・ビーストが出現する。ステージ上にある宝箱2つ



ノール(斧)を倒した直後、左右からゴブリン(石)がくるので忘れずに！

はどちらもポーションが入っているので素早く開ける。体力に余裕があるときはポーションを残しておいてもいいだろう。

このステージ最強の敵はゴブリンで、他のステージ出て

くるゴブリンとは桁違いに強い。投石や、オイルをガンガン投げてくるので、なめないと痛い目にあう。やり押しせず慎重に倒していく。

あと注意したいのがノールを倒したあと画面端に出てくるゴブリン(石)。初めに右側から出てきて石を投げ、そのあと左から同じように石を投げ去っていく。ぼーっとしていると2回ともくらうのでしっかり回避しよう。



ゴブリン(オイル)が去ったらD・ビースト登場。すかさず背後に待機しよう。

## VSディスプレッサー・ビースト

ゴブリン(オイル)が去った時点でD・ビーストが登場となるわけだが、最初は必ずD・ビーストの背後から攻撃すること。それ以後、D・ビースト戦で大切なことは、ダウントしているD・ビーストの頭側に立って攻撃することだ。頭に立っていれば、D・ビーストが自分に背中を向けて起き上がり、再度自分の方向に向き直るという動作をする。このときに攻撃を重ねておけば、安全に攻撃ができるということだけだ。

起き上がりに攻撃が1発ヒットしたらすぐにダッシュ必殺技を出しダウンを奪い、ダウンを奪ったら、また頭側に立って攻撃し同じことを繰り返すだけでOK。不用意に連続攻撃をすると、かみつかれるおそれがあるのですぐにダッシュ必殺技を出そう。

M・ユーザー以外は全てこの方法でOKだが、ドワーフは

背後から少し間合いを開けて待ち、D・ビーストが起き上がりにダッシュ必殺技→対空必殺技へとつなぐ連携がオススメだ。

また、ダッシュ必殺技を出したらD・ビーストが画面端に



ダッシュ必殺技をしてダウンを奪ったあとはスライディングで寄り、



必ず頭側に立って再度攻撃を仕掛けるのが、D・ビースト戦でのパターンだ。

ダウントしてしまって、頭側に立てないときは、大きく間合いを離して待てば、起き上がったD・ビーストが大きくジャンプしてくるので着地を狙って攻撃すればいい。

以上の方法でD・ビーストを簡単に倒すことができるのだが、問題は周りのゴブリンだ。D・ビーストの起き上がりに待っているときなど離れた位置から石やオイルをばらまいてきやすい。この攻撃に対する完全な対処はないが、イフリートボトルを使ったり、D・ビーストがダウン中にゴブリンの相手をすれば、かなり対応できる。ゴブリンの相手をしていてD・ビーストが起きてしまったときは、間合いを離して大ジャンプを誘えばバターンが再開できる。

あと、D・ビーストが落とす「D・ビーストの皮」は、店で「D・クローケ」になる。このアイテムは飛び道具をくらわなくなるので絶対に取ろう。

## M・ユーザーの場合

M・ユーザー最大の難所といっても過言ではないほど、このステージは難しい。

まずステージ序盤のザコ戦だが、少し攻撃したらすぐ輪を組んで再度攻撃といった戦法で根気よく戦ってダメージを受けないようにする。やばかったらM・ミサイルやL・ボルトを惜しみなく使うこと。D・ビースト戦は頭側に立つというのは変わらないのだが、攻撃連携が弱すぎるので大きなダメージを与えることはできない。

そこでP・イメージを使ってある程度ダメージを与えたたらC・エレンタル、I・ストーム、L・ボルトの順にありったけの攻撃魔法を使えば安全に倒すことができる。ただ、魔法でダウンを奪ったときには、追い打ちぐらいはしておくようにならう。

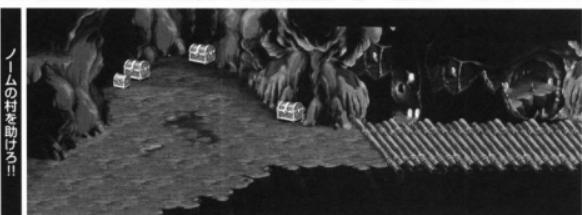


### ショップが カギを握る

このステージが始まる前のショップで、初めて大オイルが買えるようになる。これは、キメラ戦で必要不可欠になるので買い忘れないようにしよう。さらにD・ビースト戦で「D・ビーストの皮」を取っていたら、必ず店の主人に話しかけ、「D・クローカー」に変えてもらうこと。D・クローカーは飛び道具を一切受けなくなる超重要なアイテムだ。

ステージが始まるとゴブリンの一団が出てくる所から始まるのでゴブリン→スケルトン→ノールの順に一掃したら、4つある宝箱を順に開けていく。全て木箱なので、壊して

D・ビーストを倒した一行は、突然ノームにキメラ退治を依頼される。シンを追いたいところだが、ノームの村を見捨てることはできない。このステージが物語の前のショップで始めて大オイルが買えるようになる。これ以降ボス戦で重要な戦法が、ここからスタートする。



開けてもいいが、トラップがかかっているので、全部下から開けたほうがいい。

宝箱を全て開け終わったら橋の上でノールでの戦いになるが、ここでD・クローカーを持っていないと、左右から出てくるノール（弓）の攻撃に注意しなければならない。

橋での戦いが終わると崖の下でのトロログ戦だ。ここでのトロログは体力も多く強敵なので時間かけてじっくり戦

おう。また、崖を降りたら宝箱があるが、これには必ず、RFリングが入っている。先に取ってしまうとトロログとの戦闘で壊される恐れがあるので、全ての敵を一掃してから開けるようにしよう。RFリングはキメラ戦はもちろん、その後のレッドドラゴン戦でも大切な役割をはたす重要アイテムだ。

さらに進むと、グールの大群と戦うことになるのだが、体力的に不安であれば、無理

に戦う必要はない。しばらく逃げ回っていればグールは去っていくのでやり過ごそう。グールの後にはいよいよ、キメラとの対決だ。



崖下の宝箱に入っているRFリングは、今後の冒険を楽にする重要なアイテムだ。

### VSキメラ

グールとの戦闘が終わったら、アイテムサークルを必ず大オイルに合わせておくこと。この状態でキメラ戦は始まる。画面を右端までスクロールさせたら、上からキメラが登場する。そのとき、キメラの影を見つつ、背後に回って軸を合わせておこう。キメラが着

地したら、ダッシュ必殺技か対空必殺技でキメラをダウンさせる。あとはキメラがダウソウしているところに大オイルを全部ヒットさせればキメラを倒すことができるのだ。しかし、すぐにダウソウせられなかつたりすることがあるはずだ。そんなときは、あわ

てず大オイルを一、二個使つてダウソウを奪おう。その後キメラがダウソウ中に大オイルを受けた状態を確認したら、全弾発射だ。この戦法が決まりば、全ての大オイルを使い切ったときにキメラが死ななくとも、もう残り体力は少ないと判断してダメージを与える大丈夫だ。

万が一、一度もダウソウ中に大オイルを当たられず、大オイルを使いつぶってしまった場合でも、RFリングがあれば、キメラが吐く炎のプレスは受けないので、マジックアイテムや魔法を使い、落ち着いて攻撃を重ねよう。

M・ユーザーの場合は初めてキメラをダウソウさせるのに



M・ユーザーは、ある程度ダメージを与えたあとキメラを連打してOK。

大オイルを少し使ってダウソウさせるといい。大オイルでダメージを与えたあとキメラの体力が残っても、魔法を使って倒してしまおう。ステージクリア後にはレベルアップして魔法が回復するので、全部使うつもりで魔法を使つてもかまわない。ダウソウせるまでに不安があれば、P・イメージをかけてから戦うと安全だ。

### 大オイル使用法



キメラ戦だけではなく、今後フロストサラマンダー、デルアリン、ダークウォーリアなどに使える大オイル戦法。ダッシュ必殺技などでダウソウを奪った所に大オイルを連打する。

ノームの村を助けろ!! VS キメラ



### ノームの村 ショップ

村に入ると2つの家があるが、最初入れるのは右の酒場だけ。左の店に入るには、一度右の酒場に入らなければならないのだ。酒場を出たら、次は左のショップに入る。



まずは右の酒場に入る。中にはノームがいて、いろんな情報を教えてくれる。

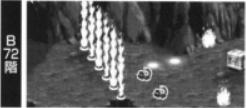
キメラを倒すとノームが村に招待してくれる。このとき、身体を小さくする薬を買いますか?という問い合わせがあるが、買ってもお金は減らないので迷わず買う。

ノームの村



ここには品揃えが違い、マジックリング、ワンド、強力な武器が貰える。だが武器やワンドはとりあえず無視して、とにかくリングを購入したい。一番優先するリングはCSWリングで9個になるまで買っておきたい。ステージ3の選択でベスピア川を下ってお金を取りれば、資金に困ることはないはずだ。また、M・ユーダー以外のキャラはL・ポルトリングとC・ライティングを4個ほど買っておきたい。L・ポルトリングはエザーホーデン戦で、C・ライティングは、ナグバ戦で使うことになるから、忘れずに買っておこう。

ちなみに背景にかかっている



る剣と鉄球のどこかに触るとチリンという音がして、トウハンティツソードとモニングスターが貰えるようになるぞ。



左の店はマジックリングを最優先に貰う。高価なのでお金と相談して貰おう。

精霊・ラファエルの洞窟の異変

☆27階..呪いの剣1

↑50階..VSレッドドクロゴン

最下層..スタイルクリア



### ラファエルの洞窟の異変

ノームの村を出るとラファエルの洞窟を落としていくことになる。この洞窟には27階、50階、72階の3カ所の入れる隠し部屋があるのだが、50階のレッドドラゴンと戦うと、72階の部屋には入ることはできない。一度も部屋に入ることなく下まで降りたら、強制的に次のステージへ進むようになっている。

27階と72階の小部屋はほ

とんど同じ作りになっていて、火柱のトラップの奥にG・スコーピオンが3匹いる。G・スコーピオンを倒すと火柱が消えたり、ヘルハウンドが上からふってきたりする仕掛けになっているのだ。どちらの部屋も奥に宝箱があるが、27階には呪いの剣1が入っている。実はこの呪いの剣が伝説の剣に変わるものなのだ。振るとダメージを受ける呪いの剣1だが、



このステージの最初に入る部屋には、伝説の剣になる、呪いの剣1がある。

約50回振ると呪いが解けて伝説の剣へと変化するのだ。伝説の剣を取るにはCSWリングが必要不可欠となるが、2人プレイならば、魔法をかけてダメージを軽減することができる。他にもジャンプを使ったダメージ軽減法があるので試してほしい。ちなみに27階の宝箱からは、スタッフオブエレメントや、スネークスタッフなどの少し変わった杖を入れ手できるぞ。

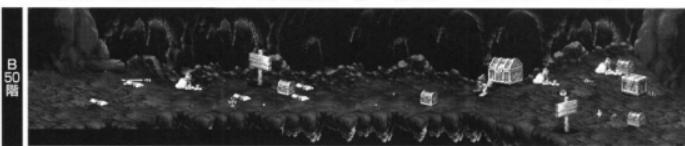
### 呪いの剣のダメージ・ジャンプ軽減法



ジャンプして、着地の瞬間に剣を振ればOK。タイミングが非常にシビアだが、着地したときに、ドクロマークが出てダメージを受けてなければ成功で、振ったことになる。



ノームの村で浮遊石を手に入れた君たちは、レッドドラゴンの住む地下50階にたどり着いた。形容しがたい大きさに圧倒的なパワー、治めればます助からない骨をも溶かすブレス。しかし直向かなければならない。ドラゴンスレイヤーになるためには…



## なにゆえ ここへ来るのか

たしかにレッドドラゴンは強敵ではあるが、それに見合だけのメリットもある。まず、魔法が使えるキャラクターは倒したあとに必ずレベルアップする。これは、最終的に1つ多くのレベルを得られることになる。ほかに、すべての魔法が最大まで回復するのと今後の展開が楽になる。

また、途中で宝箱から得られるバスターードソードは、現在所持しているほとんどの剣より高い攻撃力を持っているはずだ。

あとは、たまに落とすドラゴンの角。倒したあのショットでアイテムに変えてくれる。戦士系ならドラゴンスレイヤー、クレリックならスタッフオブスネークス、マジックユーザーならスタッフオブマジカルパワーダ。このあたりは必ずなくてはならないアイテムではないが、アイテムコレクションを完成させるには必要なときがあるかも。

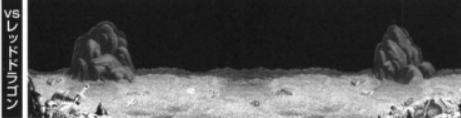
だが、最重要アイテムとも言われる、D・クローカーはドラゴンの角との引き替えになる。どちらかと言うとパーティーブレイイで拾ったほうが良く、D・クローカーの交換するテクニックに役立つ。

いずれせよ、何だからんだと言ってもここに来る理由はひとつ「レッドドラゴンを倒してクリアしたい」ただそれだけである。その達成感がプレイヤーを魅きつけるのだ。

## 閉された財宝

先に進むと引き返すように呼びかけてくる。ここでレッドドラゴンと戦いたければ、NO→NO→YESと答えよう。それ以外の答えはその場で門前払いをくらう。

さて、奥に進む権利を得ると画面がスクロールしボヤボ



ヤしていると黒こげにされる。ダッシュして端までたどり着けばいいのだが、スピードブーストを拾うくらいの余裕は十分にあるぞ。

3つある宝箱はトラップ発動で開けること。マジックユーザーはカギを使っていちばん下だけを開けよう。確定でレベル5のスクロールが出るぞ。

## vs レッドドラゴン

まずレッドドラゴンの攻撃を知っておこう。

- 噛みつき
- ひっかき
- 手からの火柱
- ブレス
- 落石

基本的にいちばん下のラインで頭を斬る。これなら噛みつきはしゃがむだけでOKで、



来る気配を感じたらダッシュ。このとき

ドラゴンの頭にあたらないように。



思いっきり上のラインを越って下まで戻ってこよう。

ひっかきには当たらない。

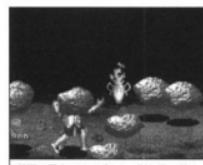
手から放たれる火柱は、魔法があれば積極的に使っていき避ける行動を極力使わない。ただ戦士系は両手から出されるとRFリングなしなら避けるのが無難（真ん中で見切れるが）な選択。

避けるルートはダッシュしていちばん上のラインまで上がり、再び下のラインへ戻ってくるといい。これなら火柱→ひっかきの必殺コンビネーションもかわせる。

ブレスは正面で吸込まれたら抵抗するように左か右へ。姿が消えた岩に隠れつつ待機して、左右からくる吸い込みには素直に吸われる。慣れればぜんぜん怖くない。



慣れれば大丈夫だ。



落石は最大のライバルか、影を見て避けつつ緊急回避も用意する。

で、問題は落石。なぜかフアイターとクレリック、マジックユーザーは左から右への広いほうへダッシュすればかわすことができるが、それ以外のキャラでは避けられない。

基本的に影を見て避けるしかなく、あぶないと思ったらエルフは魔法、シーフはバック転を使う。問題はドワーフで判定も大きいのである程度はくらってしまうだろう。やばくなったらCSVリングを使って回復しつづけ、降りてきたドラゴンの頭に対空必殺技を当てる。まさにやられる前にやる気合がほしい。

ここは魔法が使えるキャラだとかなり楽。とくにヘーストは対ドラゴン用最強魔法の呼び声が高い。



## 溶岩通路

この溶岩界を選択するキャラは剣を扱うことができるキャラがオススメ。M・ユーザートレーリックはロストワールドを選択したほうがいい。

ここは火のトラップが多く、迂闊に触ってしまうとダメージもばかにならない。その中に火柱のトラップがあるが、これ

洞窟を抜けた一行を待ち受けていたのは、巨大な地下世界。燃えさかる炎の世界か、凍つく氷の世界の、選択に溶岩界を選んだ・溶岩界だけあって、火のトラップが多く存在するこのステージは、トラップ回避も重要な要素。うまくかわして、ボス戦に挑もう。



この宝箱から入手できる氷の剣は、フレイムサラマンダー戦で必要不可欠。

は近くのG・スコピオンを倒せば消える仕掛けになっている。しかし、火柱の奥にいるため、迂闊に攻撃できない。シーフであれば、バックステップが無敵なので抜けられるのだが、他のキャラは、RFリングがない限りそうもいかない。でも、微妙なライン合わせをすることによって、通り抜けることが

できるのだ。詳しくは下の図を参考にしてほしい。この方法はこれ以後登場する同タイプのトラップにも使えるので覚えておくとあとあと便利だ。

最初のトラップを抜けたら、宝箱が一つあり、この中には必ず氷の剣が入っている。この剣はボス戦で非常に重要なアイテムなので必ず取る。この剣は

攻撃がヒットしたら敵が凍って動かなくなるのでザコ戦にも威力を発揮する。ちょうどステージ中央のモンスター軍団にはもってこいなので使ってもいい。一掃したら、あとはボス戦だ。ボスと戦う前には氷の剣を装備するのを忘れないでおこう。

## 火柱のトラップを抜けろ



自分の影と、火柱が出ている円柱を目安に、うまく軸を合わせて抜けるのだ。同タイプのトラップが今後たくさん出てくるので覚えておくと便利だ。

## vs フレイムサラマンダー

火の精靈であるフレイムサラマンダーは、火属性の攻撃はいっさい効かない。しかし、逆に氷の属性の攻撃ならば、通常の攻撃より効果は高くなる。そこで、先程入手した氷の剣が役に立つのだ。

攻略はフレイムサラマンダーが登場したら、ダッシュ必殺技で一度ダウンさせる。ダッシュ

ユ必殺技がヒットすればサラマンダーは画面端に吹っ飛ぶので、あとは画面端でサラマンダーの起き上がりを攻撃し続けるだけで簡単に倒すことができる。

画面右端にサラマンダーは見えなくなってしまうが、自分は画面端いっぱいまで近寄って剣を振ることが大事だ。あまり離れた位置で攻撃すると、うまく攻撃がヒットせず反撃を受ける可能性が高い。

## フレイムサラマンダー攻略



氷の剣を持った状態で、サラマンダーに挑み、動いた瞬間にダッシュ必殺技を当ててダウンを奪う。後は画面端で剣を振るだけ。ダウンさせるのに魔法を使ったらさらに確実。

初めのダッシュ必殺技が当たりにくいく感じたら、マジックアイテムなどで一度サラマンダーをダウンさせてから追いかけるといい。エルフの場合、初めにM・ミサイルやI・ストームを使ってから追い打ちにいけば、より安全にハマることができる。

もし、このさき伝説の剣を取るつもりなら、通常武器に持ち替えてからとどめを刺したい。

アイテム欄も空きが無くなるし、伝説の剣があれば氷の剣はいらないので、ショップですぐに売ってしまおう。

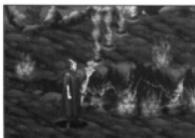




## 大オイルを 買っておこう

ロスト・ワールドへくる理由はズバリ、氷の剣を持ってないから。持てるキャラクターは氷の剣でフロストサラマンダーと戦いやすいので溶岩界へ行ったほうがいい。

で、ロストワールドでの主力兵器は大オイル。うぜん、こちらのルートを選択するキャラクターは魔法剣を持ってない、クレリック、マジックユーザーとなる。



マジックユーザーとクレリックはロスト・ワールドを選択しよう。

大オイルはレッドドラゴンを倒した後に購入しよう。もし、レッドドラゴンへ行かない場合は、その前のノームの村かブラックドラゴンを倒した後に買い揃えておく。ここに大オイルを持たずに来ることはあり得ないぞ。



ラファエルの洞窟の最下層には想像を絶する意外な世界が広がっていた。そして、遠くに見える城へ向かうことを決意した君たちは、氷の世界の石橋を渡ることを選択する。ロスト・ワールドへ。

## 少数精鋭のザコ

道中の石橋は少数精鋭。中盤でシャドーエルフ（剣）とトログロダイヤがごっそり出てきて、あとはほとんど敵は出てこない。

最初の上下に分かれているところは、上の氷の壁をライン合わせで抜けでG・ビートルを倒す。飛び道具を持っているキャラクターはラインを合わせる必要はない。外から飛び道具を使

って倒せるからだ。

なお、最初の宝箱に魔法剣の持てるキャラクターであれば炎の剣が入っている。まあ、溶岩界で氷の剣を取るのが普通であるが、こちらに来ることもあるだろう。フロストサラマンダーに有効なので、うぜん取っておくこと。

再び広い場所へたどり着くと、シャドーエルフ（剣）が大量に現れる。ここは写真の位置で地道に戦うようにしてと/or>か、ほとんど戦わないようにし

て逃げるのを待つ。

もう少し進むと同じように氷の壁にG・ビートルがあるので、サクッと倒してフロストサラマンダーと対決だ。



安全な場所でシャドーエルフ（剣）をやり過ごす。トログロダイヤも強い。

## vs フロストサラマンダー

フロストサラマンダーには買ってきた自慢の大オイルだけ勝負する。

まず、開幕から横のラインに合わせて大オイルを1個置いてみる。このとき、ガーゴイルが非常にうざったいので注意しよう。

ほかに、L・ボルトを使用してもいいが当たたらすかさず大オイルにカーソルをチェンジす

る。イフリートボトルは混戦での仕切り直しに使いたいので、初めから使うのはあまりオススメできない。

で、大オイルを使用する定石としてダウンしている敵に一気に使い切るものだが、フロストサラマンダーに対しては、1個1個を狙って当てる感覚で使ってほしい。

ヒットしたときは、フロスト

サラマンダーがちょっとふつ飛びかダウンするが、やはりあわてて大オイルを連打しない。大オイルを当てるチャンスはいくらでもある。



上の宝箱にはビーリングボーション（大）、ランダムでイフリートがある。

まあ、大オイルを全弾当てなくては倒せないのでではないので、落ち着いてプレイしよう。

## 大オイルのすごい一撃



1個1個を狙うようにしていくのが対フロストサラマンダー用の大オイルの使い方。大オイルでのダメージは改めて語る必要はないだろう。ただし、ガーゴイルには注意。

## vs フロストサラマンダー





## 浮遊城内部

部屋の紹介の前に扉の仕掛けについて語っておくと、このステージの扉には全て仕掛けがあり、それぞれの仕掛けを発動させないと扉が開かないようになっている。でも仕掛けは至って簡単で、扉の前にあるバネルを踏むだけで扉は開くようになっている。最初にある扉も、前にあるバネルに乗れば簡単に開くので覚えておこう。

## ●MAP-Aの①

いきなりだが、この部屋は入らなくて素通りしていい。部屋の中にある宝箱2つには、あまりいいアイテムは入っていないないし、グールとスケルトンが大量に押し寄せてくるので、下手に宝箱をとりにいくと手痛いダメージ受けかねない。一応ファイターナラル・ボルトリング、シーフならポーション（小）とCSWリングが出る可能性があるが、無理に取りに行くことはない。

## ●MAP-Aの②

この部屋の宝箱には、お金、ポーション（大）が確定。さらにランダムでCSWリングが出るので、必ず入っておく。敵は、G・スコピオンだけと少ないのだが、トラップが多い。等間隔に並んでいる炎の間を通ると矢が飛んでくるのでトラップを発動させないようにジグザグに進もう。

## ●MAP-Aの中央扉

ここはMAP-Bにつながる扉。見てわかるように扉の前

サラマンダーを倒した一行は、ついに浮遊城に侵入する。そこに待ち受けていたのは、一度敗北したあのシャードエルフだった…2重構造になっているこのステージでは、仕掛けを動かして進む変わった場所。マップは狭いがやることは多いので、しっかり覚えよう。



このステージの扉を開けるにはバネルの上に乗せなければならない。



バネルが2つ以上あるときは、鏡の置物を動かしてバネルに乗せねばいい。

にはバネルが2つ存在する。つまり、自分以外に何かをバネルに乗せないと扉がひらかないのだが、近くにある鏡の置物を押してきて、バネルの上にのせばいい。置いたら、もう片方のバネルに自分が乗れば扉は開く。

## ●MAP-Bの③

この部屋に入るには3つのバネルを発動させなければならぬのが、MAP-Aと同様に鏡の置物が2つあるので、押してバネルに乗せればOK。しかし、この部屋には入る必要が全く

ない。宝箱が無く、落ちているのは少数のお金だけ。しかもグールとシャードエルフ（剣）の大群が押し寄せてきて、おまけに吊り天井のトラップ付き。全くもって入る必要はない。奥の壁に付いているレバーはをさわると一応、吊り天井が止まる。

## ●MAP-Bの④

この部屋はヘルハウンドと

## MAP-Bの⑤の扉を開けるには

2人でプレイしていれば何の問題もないMAP-Bの⑤の扉も、1人でプレイしているときには、鏡の置物の数が1つ足りない。では、1人プレイのときには扉を開けることはできないのか？と思うのだが実は開けることができる。やり方は、鏡の置物2つをバネルの上に置いた状態で左端にいるヘルハ



4つのバネルを発動させるには、左にいるヘルハウンドを連れてくる。

トログロが大量に押し寄せてくるのだが、スクロールや、ポーション（エルフ、シーフのみ）、頭部装備品（エルフならティアラ）あとランダムでスピードブーツも出るので入っておきたい。でもM・ユーザーは全ての敵を相手にするのはキツイので、部屋に入ったら動かず止まっていると安全だ。時間がたてば、全ての

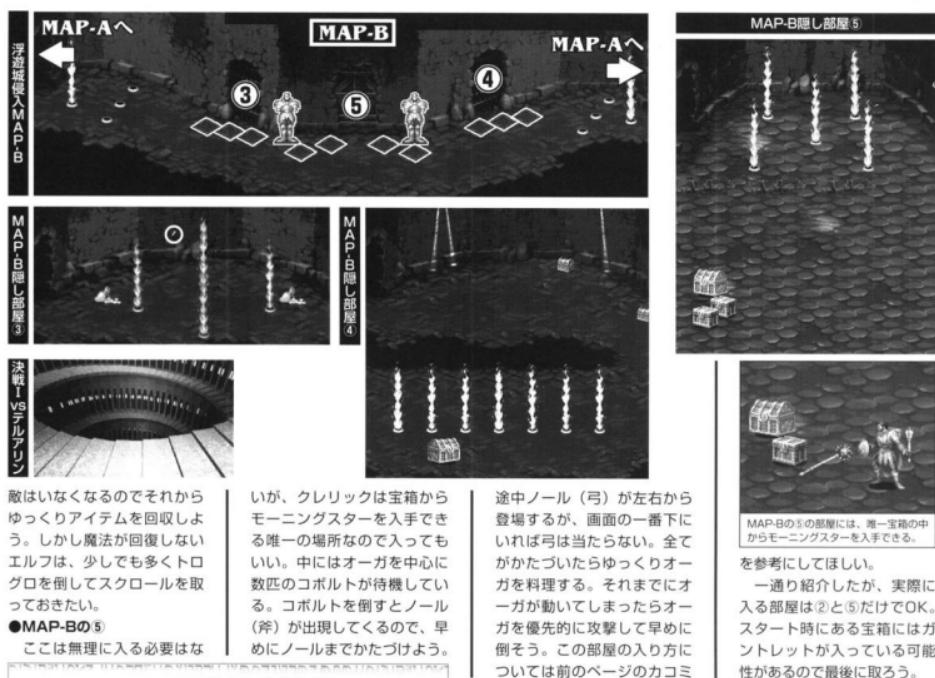
ウンドかコボルドを誘導し、バネルの上に乗せればいい。4つのバネルに置物×2、自分、モンスターが同時に乗ればいいわけだ。

この部屋自体あまり入る必要はないのだが、クレリックはモーニングスターが入手できるので入りたい。

ちなみにM・ユーザーは、非力なので、鏡の置物を動かすことができない。つまり、MAP-Aしかいけないので。



4目のバネルにヘルハウンドを乗せることができれば、扉が開くぞ。



敵はいなくなるのでそれからゆっくりアイテムを回収しよう。しかし魔法が回復しないエルフは、少しでも多くトログロを倒してスクロールを取っておきたい。

#### ●MAP-Bの5

ここは無理に入る必要はない

いが、クレリックは宝箱からモーニングスターを入手できる唯一の場所なので入ってもいい。中にはオーガを中心に戦いに数匹のコボルトが待機している。コボルトを倒すとノール(斧)が出現してくるので、早めにノールまでかたづけよう。

途中ノール(弓)が左右から登場するが、画面の一一番下にいれば弓は当たらない。全てがかたづいたらゆっくりオーガを料理する。それまでにオーガが動いてしまったらオーガを優先的に攻撃して早めに倒そう。この部屋の入り方にについては前のページのカコミ

もしヘーストを使われたら、とにかく右に向かって走り、効果がかかるまで逃げよう。



## vsテルアリン

このステージが始まる前の準備として、ショップでは必ず大オイルを9個買っておくこと。一通り部屋を周り終わったら、アイテムカーソルを大オイルに合わせておくこと忘れないようにしよう。

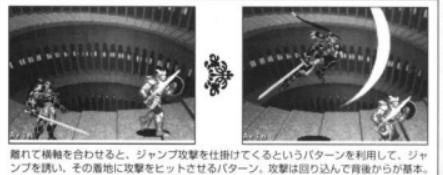
テルアリンが出てきたら、とにかくダウンさせて、ダウン中に大オイルを全部当てれば、それだけでテルアリンを倒すことができる。しかし、

大オイルで殺しきれなかった場合も考えて、テルアリンの攻撃パターンを見ておこう。テルアリンの攻撃パターンは、歩きながら近寄ってきて剣を振るというのが基本だが、横軸を合わせると、ダッシュ必殺技や魔法を使ってくることが多い。また自分との距離が離れているときはジャンプ攻撃も仕掛けてくるし、残り体力が少なくなると、ヘーストを使う。

攻略のポイントは、距離が離れるときジャンプするというパターンを利用するのが力。まずボス戦に突入したら、とにかく右に向かって走る。このとき、テルアリンと横軸を合わせないように注意すること。距離を離したところで横軸を合

せばジャンプ攻撃を誘うことができる。このとき、魔法がくることもあるので十分注意。うまくジャンプを誘えたら、軸をずらして背後に回り込み、着地の瞬間に狙って攻撃を与えれば簡単にダウンを奪うことができる。あとは大オイルを使えば楽勝だ。大オイルを使う前に、ある程度このパターンでダメージを与えておけばかなり楽になるぞ。

## 攻撃パターンを読む





テルアリンとの激闘を制した一行に休息の余地は残されていなかつた…。テルアリンを倒したあと、体力の回復もショップもなく、ステージは続く。ステージ構成は短いのだが、隠し部屋やガーゴイルなどやることはいろいろあるのだ。

浮遊城闘技場Ⅰ道中



## 闘技場Ⅰ道中

ステージが始まると、ガーゴイルの石像が目立つが、先に、その下にいるヘルハウンドを倒す。その後あと出てくるコボルトの一団も倒したら、次は2匹のガーゴイルだ。ここは1匹ずつ反応させて丁寧に倒そう。ファイター系キャラで万が一魔法剣を持っていない場合は倒せないので逃げ回るしかないが、ステージ中央にある吊り天井のトラップを利用すれば倒すことができるのを覚えておこう。

隠し部屋②



吊り天井のトラップは、ステージ中央の金が並んでいるところに落ちてくるので、不運に金を取りにいくのは危険だ。もし取りにくくなら、スライディングを使って素早く回収しよう。

左の隠し部屋の宝箱はキャラによって違うが、ポーション（小）かCSWRリングが入っているのでしっかり回収。こ

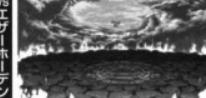
隠し部屋③



の部屋の吊り天井のトラップは画面の一番下にいれば当たることはないので、下から宝箱を取りにいければ安全だ。

右の隠し部屋は窓に向けて方向キーの上を押せば入れる。ここにある宝箱はキャラによって中身が変わる。得に取る必要はないが、M・ユーザーだけはヴィザードリースタッフが出るので必ず取っておくこと。他のキャラは宝箱を開

VS エザー ホーデン



ける必要はないが、この部屋でボス戦のためにカーソルを合わせて置くといいだろう。



M・ユーザー最強の杖である。ヴィザードリースタッフを入手できる場所。

## vs エザー ホーデン

エザー ホーデン攻略のカギを握るのは、L・ポルトで、M・ユーザー以外はL・ポルトリーリングが必要不可欠になる。よって、ノームの村のショップでL・ポルトリーリング9個になるまで買う。一応ファイターとドワーフはその後の宝箱で2個は確実に出るので7個まで買えばOK。エザー ホーデンと戦うときには必ず9個はそろえておこう。またエルフも自前のL・ポルトの威力が低いので、

ある程度貰っておきたい。となるとバランスよく考えて、L・ポルトリーリングを9個、C・ライトを4個。あとはCSWRリングといった感じがベストだ。

さて、実際の攻略法だが、ボス戦に入る前にL・ポルトリーリングにカーソルを合わせておくことが絶対条件だ。ボス戦が始まったらエザー ホーデンとの輪を合わせL・ポルトを擊つ。それから連続してL・ポルトを擊していくわけだが、ここ

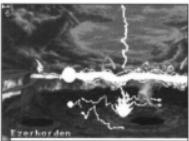
で注意点が3つある。

まずエザー ホーデンはL・ポルトがヒットしたら、一定時間無敵になり、すぐに2発目のL・ポルトを撃つても当たらないという性質を持っている。2発目のL・ポルトを当てるには、エザー ホーデンが動くのを確認してから撃たなければならない。

2つ目は、エザー ホーデンが口を開けたときは、口を開いた状態で動き出すまでL・ポルトは当たらないということ。口を開けた瞬間は当たらないので注意しよう。

3つ目は、L・ポルトを当てても、動くのを確認しながら撃つため、エザー ホーデンがどんどん近寄ってきててしまう。そうなると食べられてしまう可能性が高いので、回避しなければならない。回避方法は、ある程度近寄られた

## L・ポルトを当てるには



L・ポルトは連打しても、ダメージを与えることができないので、当たる状況をしっかりと確認しなければならない。とくに口を開いたときは動いてからでないと当たらないぞ。

ら上下に移動して縦軸をすらし、スライディングで素早く反対方向に逃げて間合いを離せばOK。間合いを離したら、また横軸を合わせてL・ポルトを撃とう。

以上の点に注意してL・ポルトを当てれば、ちょうど9個目で倒せるはずだ。M・ユーザーに関しては、L・ポルト後、全体魔法を連打すれば楽勝。しかしエルフはL・ポルトだけで倒すことができず、剣での攻撃が多少要求される。しかも、この先魔法の回復がないエルフは、魔法を温存しなければならない。伝説の剣を取っていればかなり楽なのだが、取っていないときは、CSWRリングをこまめに使って、根気よく攻撃するしかない。

エルフの場合はかなりダメージを受けるので、覚悟しておこう。



浮遊城内の闘技場をあとにした君たちは、再びらせん状につながる階段に足を踏み入れ。しかも下からは敵が恐ろしいほどのスピードで迫ってくる。もう後戻りはできない。追っ手を振り払い、前に進むことしか道は残されていないのか。

決戦Ⅱ隠し部屋1



### フル装備で臨もう

強敵エザーホーデンを倒したあのショップでは、フル装備でダークウォリアーⅡ(以下ボス)に挑みたい。

お約束の大オイルは必須アイテム。さらにハンマーも用意する。持てないマジックユーザーはシルバーダガーで問題ない。絶対にこの2つのアイテムは買い揃えておくこと。

### ザコ戦の集大成

まずはらせん階段での戦いになる。ここでは強敵で名高いシャドーエルフとヘルハウンドが登場する。場所も狭く数も多い。とくに、上からと横からの混合攻撃には大いに苦しめられるだろう。

まずここでつらいのがマジックユーザー。ここは、ダメージを受けるくらいであればC・エレメンタル、I・ストームの一級品の攻撃魔法を使っ



シャドーエルフにヘルハウンドの組み合せ。なかなか強力なコンビだ。



決戦Ⅱ隠し部屋2



てもいい。なお、ここなら2PマジックユーザーのC・キルは強力。

また、ボス戦で使用しないのであれば、イメージという選択もある。くどいようだが、瀕死になってからでは遅すぎる。先手を打っておこう。

なお、エルフも意外にきつい場所だ。剣攻撃を基本としつつも頼れる魔法に余裕がないはず。今まで以上に慎重にプレイすること。



エルフにとつてはどこでもツライ終盤戦。ザコでも例外ではない。

シーフはレベルアップしているぶんエルフより楽に感じてもおかしくない。ソードのレベルも上がり伝説の剣だつて持っているかもしれない。強気のダッシュ必殺技だ。

あと、ここはアイテムが異様に散らばるところでもある。うっかり拾いまくって攻撃される危険がある。あらかじめ処理しておけば問題ないが、足元にあるときは斬り攻撃でなくダッシュ必殺技にすること。そうすれば攻撃のつもりが拾うということはない。

決戦Ⅱ回廊



### ガーゴイル來襲

長いらせん階段を抜けるとさらに浮遊城の奥深くへとたどり着く。ここでのザコはガーゴイルのみ。たびたび顔を出してきたガーゴイルではあるが、かなりの数を相手することになる。

まず浮遊城決戦Ⅱに記されている隠し部屋1、2だが、いきなりは入れないのであわてないことに。隠し部屋3もガーゴイルを倒してからだ。



ここはガーゴイルの群がパーティーを襲う。でも戦うのは1体ずつだ。

さて、開幕の下にある宝箱群だが、ここはトラップが効いている。内容も大したことないので無視してもいい。安全に取るのはシーフだけだ。

道中もトラップは妥協なく仕掛けたのでガーゴイル



決戦Ⅱ隠し部屋3



の石像まで一気に走り抜けてしまおう。

ここで、魔法剣はもっていいだろうか。伝説の剣が理想だが、オスメルートであれば氷の剣があるはずだ。1体ずつ確実に誘導して仕留めておこう。



魔法剣は重要なアイテムのひとつ。ガーゴイルもそれほど怖くはない。

また、マジックユーザーは4体を同時に反応させるために一気に奥まで走り抜ける。まとめてL・ボルトで仕留めよう。で、問題はクリエイクだが、隠れた攻撃魔法であるホーリーワードとアースクエイクを忘れてはならない。さらに、MMリングやFBリングを地道に集めておくのも手。なお、理想を言えばここはつり天井のトラップで倒して、魔法は隠し部屋のガーゴイルに使用したい。

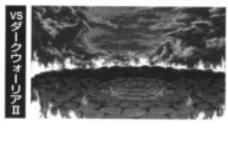


### 隠し部屋に入る

ガーゴイルを一掃したのなら最深部の鉄製の宝箱まで進んでみよう。ここまで来ればすべての隠し部屋に入れるようになる。

そして、まずは隠し部屋3から入ろう。トラップがあるた

めさらに奥に進むが敵の姿はなかった。しかし石像が動く。ガーゴイルだ。やがて、闘技場に到着した君たちを待っていたのはナグバであった。次の相手はあいつか?そのとき、ナグバの手によって怪物が召喚される。四天王最強とうたわれるダークウォーリアIIだ。



あとは4つの木製の宝箱をすべて壊して装備を充実させよう。これ以上ないという完璧な装備がそろはずである。なお、RFリングはここからの最重要アイテム。できればシムまで残しておきたいアイテムだ。

さて、外に戻ったらサークルのアイテムを確認する。最低でも5つは保有できるが、ノーマルソードは捨てられないでの事実上4つになる。ナグバ用のCLリングを持っているなら、ハンマーと大オイルでもうひとつ持てるはずだ。ここで、CSWリングの残りが2つ

入れなさそうだが壁沿いに行けば問題ない。

すぐ近くにある鉄製の宝箱には確定でホーリーシールド。種類は必要ないアイテムなので好きなプレイヤーだけ取ってくれ。

その後下に移動し、ここのがーゴイルは3体。誘導しにくいが確実に仕留めよう。



アレジストファイヤーリング  
ダークウォーリアIIを前に完全な装備手に入る。これならいいぞ。

くらいであれば使ってしまう。

なぜなら、イフリートボトルかジンサモニングリングの最低ひとつは持っていくからだ。ボスの一撃は痛い。くらって回復しているくらいうならダメージを与える。

## VSダークウォーリアII

さあ、コイツもエガーホーデンに続く強敵である。闘技場に入る前にはハンマーかシルバーダガーへの合わせ忘れはないだろうか。勝負は戦う前から始まっているぞ。

ちょっと難しいのはハンマーを投げる位置。その場からではなく、やや前斜め上に移動したいのだ。しかもほんの少ししいい。歩きすぎるとダボスが暴れてしまうところがアセリを誘う。



開幕ハンマーは常手段。マジックユーザーはシルバーダガー。

ここでのハンマーまたはシルバーダガーは迷いなしで全部投げる。そして、そのまま基本連携などでダウント奪えれば理想的となる。

そのあとは、すかさず大オイルにチェンジ。ここも迷いなしで投げたいところだが、

ボスの動きは早い。3、4個は様子を見つつ「引ける」と判断したら全部放り投げよう。

さて、ここまで完璧にいけば体力をかなり奪るので何も言うことはないが、なかなかそうはうまくいかない。いつものようにフォローの仕方を軽く書いておこう。



大オイルの完璧な使い方は難しい。やや弱って行うのがコツ。

### 乱戦は避けられない

まず、RFリングを持っていればボスの火柱のような攻撃は無効化できる。したがって、スクルトンに注意しながら逃げ回り、ボスが身の回りをその火柱で包んだらチャンス。連続技をたたき込もう。

だが、RFリングも壊れてしまっているときもある。そう

なるとイフリートボトルなどでダメージを与え、きっちり追い打ちをかせておく。

しかし、それでもまだ倒せないときもある。こんなときは自分の魔法剣が何であるかで少し戦法が変わる。

まず伝説の剣のとき。これは言わずもがなダメージが高いため。多少無理をしてでも連続技をたたき込む。結局これがいちばん効率が高い。

あと氷の剣のとき。じつは氷の剣がなかなか使いやすく、1回斬っただけボスをダウンさせられる。やや地道になるが、ダウンさせる→追い打ちの繰り返しでかなりいいける。

魔法剣が持てないクレリックはなかなか活路が見いだせない。回復は十分にあったと



氷の剣は当たればダウンしてくれるのを、ヒットアンドアウェイで。

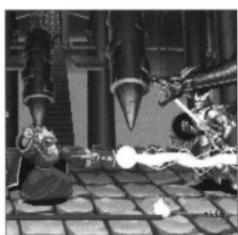


マジックユーザーはこんどは魔力をたき込む。ラストはI・ストームだ。

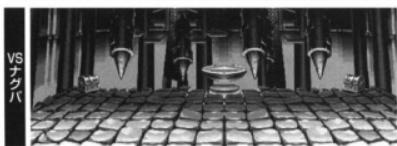
しても肉弾戦はさすがにボスに分がある。ただし、ストライキングやブレスはスキを見て使ってほしいし、モーニングスターがあるなら追い打ちでの多段ヒットを期待したい。

マジックユーザーはこん身の攻撃魔法をたたき込む。序盤でシルバーダガーと大オイルでダメージを与えたら、あとは何でもいい。ただ、次のナグバ戦を考慮したいので、I・ストームはなるべく残しておきフィニッシュに使う。

後半のツメの部分はどうしても乱戦になってしまふ。まあ、ハンマーかシルバーダガーが確定で当たられて、大オイルもそこそこ期待できるので、わかってくればかなり楽にはなってくる。



ダークウォーリアIIを倒した君たちは、クリスタルワープでどうやら最上階に飛ばされたようだ。最上階への扉が開かれシンはまさに手の届く距離。それでは、いくら四天王のひとりを名乗るナグバであっても君たちの眼中には入らなかつた。



## VSナグバ

じつはナグバ戦に挑むときは、ダークウォーリアIIからの仕込みが重要になってくる。戦士系ならCLリング、クレリックもC・ライト、マジックユーザーは・ストームだ。ではどのように流れのかのを追っていく。



開幕に理想的アイテムか魔法に合わせておきたいが、うまくいか?

まず、カーソルが理想のものに合っていればファイヤーボタンを連打する。このとき、ナグバのL・ボルトが有効かこちらの魔法が有効かのタイミング勝負になる。

とくに、カーソルが理想のものに合っていればファイヤーボタンを連打する。このとき、ナグバのL・ボルトが有効かこちらの魔法が有効かのタイミング勝負になる。

このとき、ボヤボヤしているとブラックドラゴンのブレ



スライディングパターンも常に用意しておく必要がある。

スをくらってしまうので注意したい。

よって、開幕は前に歩きながらファイヤーボタンを連打しつつ、魔法が唱えられなから速やかにスライディングを数回行う。これで、ブラックドラゴンのプレスの懐に入り、最悪の事態は避けることができる。

また、最初に理想のものにカーソルが合っていないければ選択肢としてはひとつ。スライディングのみになる。



まずはスライディングで右端まで移動。そこから立て直すこと。

### 集中攻撃せよ

スライディングパターンになってしまったら画面右端まで行って、すぐに魔法かアイテム欄を修正する。とくに、開幕から唱えられればそれはそれで問題なし。

さて、魔法がマジックユーザーのI・ストームであればほぼ勝利決定。ウィザードリィスタッフ、イヤリング、さらにロッド・Cとくれば大ダメージだ。

ほかのキャラの場合はC・ライト系の魔法なので背後には



周りに敵が散らばってしまったら、片方でまずC・ライトを打って…。



さらに反対側にも打って完全に麻痺させたい。数は多めに持つてよう。

効果がない。よって、敵が分かれている混戦の場合は左右に1発ずつ使ったほうが安全である。そのためにもCLリングは余裕を持って6つくらいほしい。

そして、ナグバをビヨらせたら最優先で連続攻撃を入れておく。基本的に斬り攻撃→ダッシュ必殺技→斬り攻撃(強攻撃)→ダッシュ攻撃…2回も入れれば確実に倒せるので、あわてる必要はまったくない。

細かい注意点としては、宝箱を開けている余裕があるならC・ライト系を唱えて倒してしまったほうがいいということ。ダウンしているナグバに使っても意味がないということ。この状態で使っても倒れ

### 体力回復で以上!

ナグバ戦の前に買っておかなければいけないものはない。ないよりはあったほうがいいというところで、オイルとハンマーは買ってもいい。ブラックドラゴンとマンティコアを倒したいのなら、とうぜん買っておく。ここは体力を回復させればOKだ。

たまにナグバはビヨるだけ。

また、テレポートで消えかかっているナグバに使った場合はOKだ。このあたりは気にしなくていい。

### アドリブでも勝てるか…

ハッキリ言って慣れてくればナグバ自体怖くないし、ブラックドラゴン、マンティコアと倒すのもそう難しくはないだろう。

そうなるとCLリングはいらないと感じてくるのだ。たしかに、アイテム欄もキツツなので、ほかのアイテムを持ちたくなるしね。まあ、伝説の剣でデカイ連続技が決まればほぼ勝負はあったようなものだ。

ただ、絶対に負けないためにはアドリブの戦いは極力避けていきたいのが本音。やっぱり安定感を取るのであれば、無策で挑むのは危険だと判断したい。ここでのCLリングは外せないと言われてほしい。

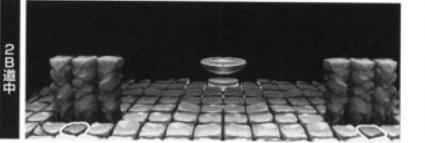


ナグバへの連続攻撃のミスは許されない。少ないチャンスを見逃さず。



四天王をすべて倒し、君たちはついにシンとの最終決戦を迎えるだけになった。ここまで長く苦しい冒険もあと一步のところまで来たのである。

もちろん、ここで倒されたのでは今までの苦労がすべて無に帰する。絶対に負けられないのだ。



## VSシン

ついに最終決戦である。基本的にレッドドラゴンと似てはいるものの、難しくなっている部分もある。やや内容はダブるが詳しく見ていく。

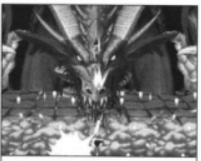


レッドドラゴンのフィールドよりやや狭くなっている。

まずはシンの攻撃をチェックしよう。ううん、どれもくらえないと強力なものばかり。

- 噛みつき
- ひっかき
- 手からの3WAYショット
- プレス
- メテオ

シンもレッドドラゴン同様いちばん下のラインで戦うこと。で、手からの3WAYショットは移動で避けのではなく、ジャンプでかわしていくといい。



手からの3WAYショットは戦士系ならジャンプで回避しつづけ攻撃。

ジャンプで避けるのは戦士系のキャラクター。マジックユーザーはううん攻撃魔法

で回避＆攻撃、クリエックはストライキング系を中心に、いざとなったらH・バーソンでも何でもいいから魔法を使って回避。そう、回避することに意味があるぞ。

エルフもマジックユーザーと同じノリでいいみたいのだが、終盤は魔法欠乏症で苦しむため十分な魔法数があるとは限らない。できればジャンプで避けたいところ。



もちろん、魔法が使えるのなら魔法を使用して回避すること。

そして、ジャンプしたら避けるだけでなく、レバーを下に入れてアタックボタンで、突き攻撃を狙っていく。シンに攻撃をヒットさせれば、それだけウェイトがかかり空中にいる時間が長くなる。結果的に避けやすくなるのだ。

プレスもレッドドラゴンと何ら変わりはない。正面、サイド、奥からのどれかで、3回しか使えないパターン的に同じだ。

ただ、奥からのプレスは遮蔽物を使ってやり過ごすため、慣れていない初心者はハッとしてしまう。それは一見すると隠れる場所が見あたらないからである。

それはご安心あれ。よ～く見ると手前のラインに色違いのブロックがある。その上に自キャラを移動させれば石の壁が出現する。ただし、プレス中に移動してはならないので、それだけは注意だ。



赤い色の石の上にいればプレスを防ぐ壁が出現する。

## 確実な方法はない

レッドドラゴンでも落石がライバルであったように、シンでの戦いも同じ系統のメテオがプレイヤーを苦しめる。

さらに、落石はすべてが同時に落下していくので、まだ対凧しやすかったのだが、シンのメテオはまばらに落ちてくるため非常に避けにくい。

なお、ファイター、クリエック、マジックユーザーは左右へのスクロールがほぼ問題なく可能なので、避けるのはたやすい。やはり問題はエルフ、ドワーフ、シーフの3キャラクターになる。

共通して言えることは、基本的に見て避けるしかなく、ダメだと思ったらアイテムで回避。アイテムがなくなったら危険回避技によることに

ついにシンを倒すことが出来たのか?  
決戦を前にしたことを語る



なる。エルフは無敵時間が長く、シーフはバック転があるが、ドワーフがいちばん厳しいことになる。

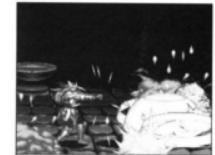
いちおう、左右へスクロールするときもあるのだが、まったくあてにできないのが現状。ある程度の運はからむ。



メテオは左右に移動したいところだが、スクロールせずかわせない。

## 最後だけに…

最終面だけにやはりミスは避けていい。それだけで死ねるからだ。ただ、メテオの避けに関してはアイテムの数が確実性を上げるのみ。いちおう、メテオと言っても魔法扱いにはなっていないので、こちらも魔法を使えれば、ほぼ確実に回避できるのはうれしい。すべてかわすのは不可能に近い。



メテオはアイテムか魔法で積極的に回避。くらうとかなりイタイ。



# Dungeons & Dragons

## SHADOW OVER MYSTARA™

冒険者の前に立ちはだかる、強大な敵の計画とは…？



その時こそ、すべての世界が  
我がものとなろう。



真相に近づく彼らの前に姿を顯した、  
妖艶なる者の正体は…？



ハッハハハハアーッ。  
我々の秘密をさぐろう  
などとするからだ。



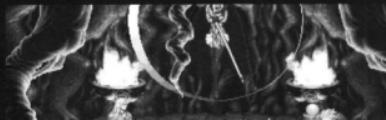
浮遊城

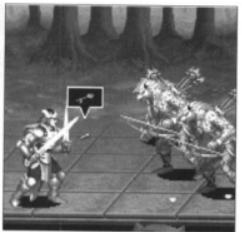


冒険者たちの目前に、更なる壁が待ち受けていた…

どうやら、謎の敵がタロキン  
共和国、クラントリ公国の  
侵略に向けて、怪物達を組織  
しているらしい。

それは暗黒の地底界へと続く  
巨大な通路…。





### 選択の必要性

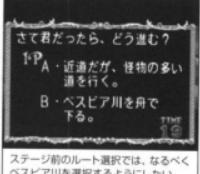
ゲームが始まつてから最初の分岐で、來ることができる重戦車ジャガーノート。まず普通にプレイするならばこのルートはオススメできない。

このルートを回避する理由として、まずはベスピア川を下ったほうが、お金を入手できる額が格段に違うということ。

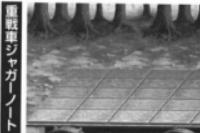
ベスピア川ルートはクリア時に7000近く入手できるのに対してこのルートでは、約1600ぐらいしか入手できないのだ。お金が重要なこのゲームにおいて、これだけ差がでるというのは深刻だ。

さらに、ここ最後に待ち受けているのは、このゲーム中最強といつても過言ではないほど強いダークウォーリアだ。

と、ここまで不利な条件がそろっているのに、このルートを選択する必要は全くないので、通常はベスピア川ルートを選択しておこう。



ステージ前のルート選択では、なるべくベスピア川を選択するようにしたい。



トリンタンの村を救った一行は、その後の選択でモンスターの多い近道を選んだ。そこに待っていたのは、巨大な戦車だった…。このステージは4回に渡って戦車が連結していくようになっている。個々の場所で出現モンスターを把握することが大事だ。

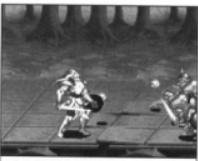
### 連結ごとに敵を覚える

このステージは、戦車が連結することによってモンスターが出てくるシステムになっている。連結ごとに出現する敵の種類とパターンを覚えておくと楽なので、順に紹介していく。

スタートしてジャガーノートに飛び乗るデモが終わったらゴブリンの登場。ここは、合計6匹のゴブリンが出てくるのでサクサク倒そう。全部倒したら連結がスタートだ。

連結したら、まずは注意したいのがゴブリン(石)だ。画面をスクロールさせると右側からいきなり投げてくるので、スクロールさせるときにはダッシュ必殺技を出しながら進むといい。M・ユーザーの場合はダッシュジャンプで大きく飛び越えよう。そのあとノール(弓)は離れると弓を突いてくるので接近して戦おう。ちなみにこのノール(弓)はここにしか出てこないレアなモンスターだ。また、ノール(弓)を倒したときにはアローを落とすことが多い。アローを落とすことが多い。アローを落とすことが多い。

アローを落とすことが多い。アローを落とすが多い。



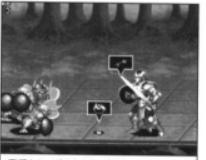
ゴブリン(石)の登場パターンは覚えておかないと、ますダメージを受ける。

すぐに回収しておこう。

2回目の連結が終わるとヘルハウンドが3匹登場する。ここで登場するモンスターはこれだけだが、地面にカギ、ヘーストポーション、ポーション(大)が落ちている。ヘルハウンドを倒すと連結が始まるのだが、連結が終わるとアイテムは取れなくなるので、敵を全て倒す前にアイテムは回収しよう。

3回目の連結が終わると、ゴブリンが6匹登場し、倒すと今度はヘルハウンド2匹とゴブリン4匹の波状攻撃だ。数が多いので、一方向にまとめて相手にするといい。ここには、カギとL・ボルトリングが落ちているが、L・ボルトリングはアイテム欄に余裕がないので、取らない。取るならすぐに使うこと。全ての敵を倒し、最後の連結が始まるとき、ボスの登場になる。

道中では無駄なダメージは受けず、ボスには万全の態勢で臨むようにしたい。



貴重なL・ボルトリングだが、ここではアイテム欄に余裕がないので無視する。

### アイテムは大切に

このステージに来る前にはショップが無いため、十分な装備を整えることができない。そのため、トリンタン村からこのステージのボス戦まで、1つのアイテムも無駄にしてはならない。普段ならほんんど使うことはないアローも、ここでは重要な役割をはたすアイテムなのだ。

そんな中、シーフには敵に体当たりしてアイテムを盗むという特殊能力がある。ただでさえボス戦が厳しいシーフは、まさに地獄に仏といった感じだ。

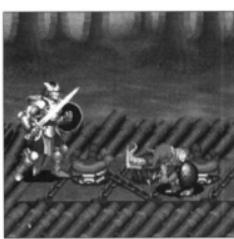
盗みを重視する相手は、ノール(斧)とヘルハウンド。ノール(斧)はオイルを落とすし、ヘルハウンドは大オイルを落としてくれる。うまくいけば、オイル8個で大オイル5個の収穫になるのだ。

しかし、ヘルハウンドは他にフレイムシールドも落とすので、必ず5個取れる保証はないが、少しでも大オイルとオイルが補給できれば、かなりの戦力アップになる。でもシーフは防御力が低いので苦戦は必至だ。

これまでボス戦が多少楽になるが、それでも勝てるかどうかは五分五分といったところ。それほどボスは強いのだ。



シーフの特殊能力は盗み。敵に体当たりして、どんどんアイテムを取ろう。



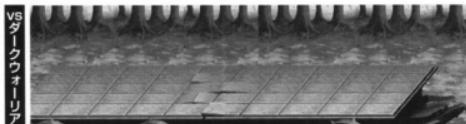
## 戦う前に 準備する物

ダークウォーリアと戦うためには、より多くのアイテムを持ってくることが必要となる。でもここにくるまでにショップは無いので、全て自分で調達しなければならない。当然、ゲームスタート時からアイテムの調達は始まっているので、途中取ったアイテムを使ってはだめだ。

ファイター、ドワーフ、エルフ、シーフの4人は、アイテムサークル内に5つのアイテムを持ってるので、ダガー、オイル、ハンマー、アロー、イフリートボトルを持っておく。シーフは途中ヘルハウンドから大オイルを入手できるので、アローと取り替えるといい。クレリックとM・ユーザーは持てるアイテムを全て持つてこよう。この面の途中にL・ポルトリングが落ちているが、クリエックとM・ユーザー以外は無視する。ここでは、ポルトリング一発よりも、数が多いアイテムが重要だ。



アイテムサークルの中には、持てるアイテムの全てを詰め込んでおく。



追いつめた敵にとどめを刺そうとしたとき、1匹のゴブリンが血気にはやり凶悪なモンスターを解き放ってしまった…。魔法が使えないキャラにとって、ゲーム中最も難しいボスがこのダークウォーリアだ。己の全てを出し尽くして勝利をもぎ取れ！

## ダークウォーリアの 攻撃

実際の攻略に入る前に、ダークウォーリアの攻撃方法について紹介しておこう。

ダークウォーリアの攻撃パターンは、

- 殴り、タックル
- 口から吐くサンダーボール
- ジャンプ攻撃
- サンダーウォール

の4つだ。

殴りはその名の通り、殴って攻撃してくるのだが、身体がデカいので、殴るリーチも見た目より思った以上に長い。他にもダッシュ必殺技のようなタックル攻撃もある。



基本的な攻撃の回りだが、この巨体から振り出されるパンチは確実力も抜群！

口から吐くサンダーボールは非常にやっかいで、球状の雷を吐き出し、それが地面に落ちると雷の柱が立つという2段構えの攻撃なのだ。うまく雷の弾を誘導すれば攻撃を与えるチャンスなのだが、ステージが狭いのでそう簡単にはいかないのが現実。また、ダークウォーリアが地面に拳を叩きつけたときに雷の柱が立つ攻撃もある。

ジャンプ攻撃は自分との距離が離れて、横軸があったときに仕掛けやすい。着地には多少のスキがあるので、攻撃を与えるチャンスなのだが、少しで



球状の雷を吐き出すこの攻撃は、地面に着地すると雷の柱へと変化する。

も攻撃が遅れるがガードされてしまうので、攻撃するときには、できるだけ背後から攻撃を仕掛けたい。サンダーウォールはダークウォーリアの周りに雷の壁をつくる派手な攻撃だ。この攻撃を仕掛けてくるときは、全身に雷を溜め込むような予備動作があるので、回避することは簡単なのだが、雷の壁が全方向に広がってくるので、攻撃範囲は驚くほど広い。ダガー、ハンマー、アローなどで、攻撃範囲外から攻撃することが可能だが、かなり離れた位置から使わなければならぬので、そのあと剣での連続攻撃にいけないのが残念。ここはハンマーでビヨらせた後で攻撃しよう。

以上がダークウォーリアの攻撃パターンだが、説明すればするほど、うんざりするような攻



雷を放出する予備動作のあと自分の周りに雷の柱で包み込む攻撃。



さらに、そこから全方向に雷が広がるのを攻撃範囲の広さはハンパではない。

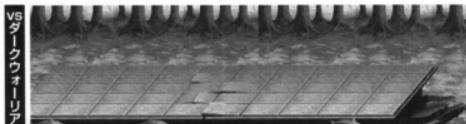
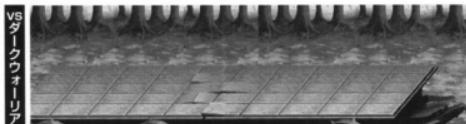
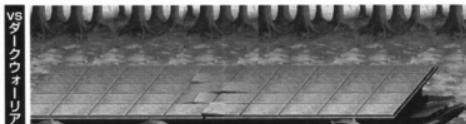
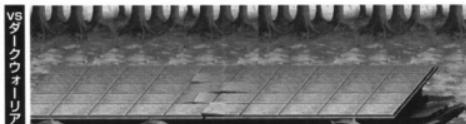
## 殺るか殺られるか！

これからダークウォーリアの攻略を紹介するが、魔法が使えないキャラは、完全な攻略は存在せず、かなりのアドリブが必要なので覚悟しておいてほしい。

まずは初めは、ダークウォーリアが動く瞬間に合わせて、自分が持っているアイテムの中で一番数の多い飛び道具を全てつぎ込むのだが、種類はダガーかアローが望ましい。飛び道具を使いつぶすときには、残数を数えながら使い、最後の弾を撃ち終わると同時に連続攻撃を入れてダッシュ必殺技へとつなぐのが一連の攻撃パターンだ。

ダッシュ必殺技が決まったら、素早くアイテムサークルを開いてオイル（シーフなら大オイル）にカーソルを合わせ、オイルレベルに移りたい。ハメかたは、最初のテルアリンと同じやり方でOK。ここでどれくらいダメージを与えることができるかと云かが、攻略のカギとなる。ザコのスクルトンに邪魔されやすいけれど、少し軸をすらしたりして、うまく対処したい。この辺りはハッキリいって最も重要な次に、残っているハンマーを1個ずつ確実にヒットさせ、ビヨらせたところに連続攻撃を入れていく。ダウンさせたときには、追いか打ちも忘れずに入れておくこと。

最後は残っているもう一つの飛び道具と、イフリートボトルを使ってダメージを与える。これだけやれば、かなりのダメージを与えることができるの、あと少し攻撃すれば倒すことができるはずだが、攻撃してもガードされることが多いので、ジャンプ攻撃やサンダーボールのスキにうまく攻撃をヒットさせてとどめを刺そう。





## 腐海への道のり

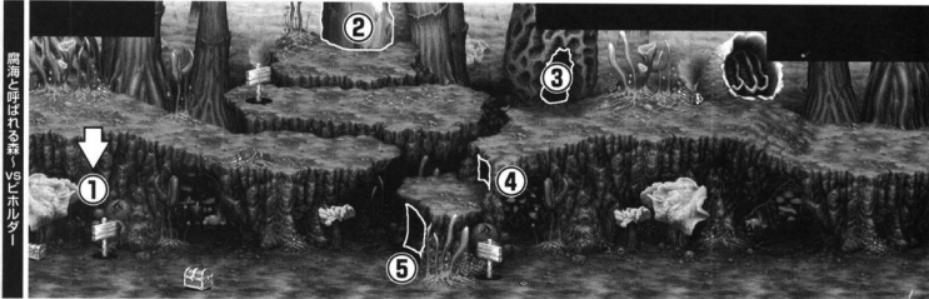
飛行船での戦闘をクリアすると分岐があるのだが、ここにはいくつかの条件がある。

テルアリンとの戦闘が終わった状態で、背景が空のグラフィックであれば、アイヌンの街か、腐海へ行くかの選択になる。しかしテルアリンとの戦闘が長引いて背景のグラフィックが森に変わってしまったら、強制的に腐海のルートになってしまふのだ。

また、強制的に腐海へ行かされた場合でもエルフでプレイしていれば、特別ステージの「木々の架け橋」へ進む分岐が出現するぞ。



テルアリン戦で背景が森のグラフィックになってしまったら、腐海行きが決定する。



のでどんどん進もう。ここはとにかくゴブリンの数が多くうざったい。

最初の一回を倒すとG・ビートルの大群が飛んでくるが、下手に手を出すと不要なダメージを受けるので、しゃがんでやり過ごそう。スクロールが進むとまたゴブリンが出てくるのだが、2匹倒した時点でG・ビートルも飛んでくる。ここはG・ビートルが飛んできた時点で、すぐにしゃがみ、そのままゴブリンを攻撃するといい。でも、しゃがんだまま剣を刺すと、G・ビーストが攻撃態勢に入り、突進してくるので、軸をすらしながらゴブリンだけを倒し、G・ビーストは無視する。

これで隠し部屋①は終りだが、途中に宝箱が6つある。開けられる物は全て開けたいが、鉄の小箱はワンダーエッグなどの無理に開ける必要はない。また剣を使えるキャラならば、最初のほうで炎の剣が入手できる。今後、ガーゴイルを相手にするとき必要なので取っておくといい。



G・ビーストとゴブリンの波状攻撃は、しゃがみ攻撃でゴブリンだけを倒す。



隠し部屋①のノール(弓)軍団は、画面の一番上にいれば矢を受けない。

#### ●隠し部屋④

隠し部屋①を倒したら、マップ⑤の右側に出現するのか、出たらすぐG・ビートルの群が飛んでくるのでしゃがんでやり過ごし、隠し部屋④に入る。ここも隠し部屋①と同様に部屋ではなく通路なのだ。最初のノール(弓)を倒すとオウルベア2匹とコボルトがいっぱい出てくる。とにかく数が多いのでちちりいで戦おう。全ての敵を倒したらスクロールが始まると、2つある宝箱にはポーションとスピーダーブーストが入っているので回収しておく。スクロールを開始させると、左右から2回ノール(弓)が出てくる。いきなり出てくるのでダメージを受けやすいが、画面の一番上にいれば矢があたらないので覚えておこう。矢をやり過ごしてスクロールさせたら、左からノール(弓)とコボルトが3匹出てきて、倒したら終りだ。

最後に2つある宝箱には共通の物でイフリートボトル、剣を使えるキャラなら雷の剣を入手できるぞ。

#### ●隠し部屋②、③、⑤

残りの部屋は文字通り狭い部屋になっている。

②の部屋は手前にある石を左から押せば入れるが、石を押すことができないM・ユーザーは入ることができない。中はコボルトがいっぱいなので、宝箱の中のお金だけ回収してさっさと出してしまうのが賢明だ。

⑤の部屋は、G・ビーストとスケルトンの大群。ここは宝箱にはお金のほか、マジックリングが出来るがスケルトンはかなりうざい。リングとお金だけ回収してさっさと出してしまうのが賢明だ。



隠し部屋⑤は、手前の石を動かさないと、入れない仕掛けになっている。

## 伝説の聖剣ホーリーアベンジャー

隠し部屋③で入手できる呪いの剣2は、呪いを解くと、ホーリーアベンジャーになる。

この剣は、アンデットモンスターに絶大な効果があり、攻撃すれば、全て一撃で倒せるのだ。しかし、効果があるのはスケルトンとグールだけで、残念ながらリッチやエザーホーデンに効果はない。また魔法剣でも

ないので、ガーゴイルにダメージを与えることもできない。

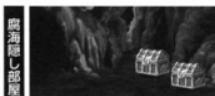
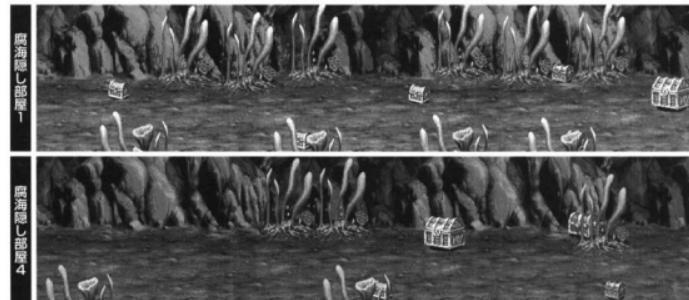
呪いを解く方法は、クレリックが8回拾えばOK。でもクレリックは剣を持つことができないので、装備することはできない。よって、この剣を入手するには2人プレイが絶対条件なのだ。興味がある人は一度取ってみてほしい。



呪いの剣2の呪いが解けた。



呪いの剣2が出たら、クレリックが呪いを解くために拾う動作を繰り返す。



腐海隠し部屋2

腐海隠し部屋1

腐海隠し部屋4



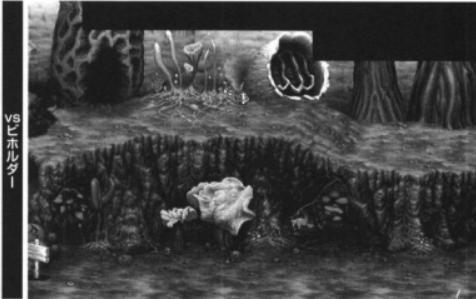
## 上か? 下か?

隠し部屋に入らなければ、一気にビホルダーと戦うことができるが、ここでステージ全体の出現モンスターを紹介しておこう。

まず、隠し部屋⑤から左に進むとグエルの大群が押し寄せてくる。かなり数が多くやっかいだが、⑤の入り口を背にして相手をすればダメージを受けにくい。さらに、グールを出してから⑤入り口の上に昇ってしばらく待てばグールは帰っていくので安全だ。

さらに左に進むと宝箱が2つとG・スコーピオンがいる。このG・スコーピオンを倒すと上から大量にG・スコーピオンが振ってくるトラップになっている。ここはダッシュ必殺技で一気に倒してしまおう。宝箱には、ポーション(大)とシンケモニングリングがあるのでアイテム欄に余裕があれば取っておくこと。

あと敵が出てくる場所は、ボ



死の森と噂される魔海を進み、やっと出口が見えてきたと思った矢先、とんでもないモンスターが現れた。2年前に戦った「あいつ」だ…基本的に魔法が効かないモンスターのビホルダー。でも、戦い方さえ覚えてしまえば、恐れることはないぞ！

手前だけだが、ビホルダーの出現場所は上の段と下の段の2ヵ所なので、ボス前のザコ敵も、それぞれ違った敵が出てくる。上の段に行った場合、トログロ6匹、スケルトン大群、G・ビートルの群と戦わなくてはならない。逆に下の段ならばシャドーエルフ(剣)6体が出てくるだけ。しかも、出てくるのは2体ずつなので、非常に楽だ。

ボス戦の前でダメージを受けたくないでの下の段でビホルダーと一緒に戦うことをオススメしたい。

上の段はポーション(大)だけ取って、敵とは戦わないのが賢明だ。



上の段ルートへ進むと、スクロールが止まったあと、敵の大群が出てくるが、



下の段なら、シャドーエルフだけでいい。場所も広くて戦いが非常に楽い。

## 対ビホルダー戦

普通に戦うと、強力な魔法を連発されて、尋常じゃない強さを発揮するビホルダーだが、倒し方さえわからてしまえばノーダメージで倒すことも、そう難しいことではない。

まず、ビホルダーを出現させるときには前もってしゃがんでおく必要がある。ビホルダーに近寄るときにもしゃがみ歩きで進むこと。近寄るときは、必ずビホルダーの少し上にいることが条件だ。

近寄ったら自分の影とビホルダーの影に注目し、下の図のように間合いを合わせ、自分の攻撃がギリギリ当たる間合いに調整する。あまり間合いが近いと、噛みつかれるおそれがあるので注意だ。あとは、しゃがみながら攻撃して、当たったところでアタックボタンを連打すればOK。

うまくいけば、そのまま最後まで攻撃が当たり、倒せることもあるが、ビホルダーが動いてしまうことも多々ある。そんなときはスライディングで近寄って、また同じように攻撃すれば問題はない。

この戦法で注意しなければいけないのが、必ずしゃがんで戦うということ。立つとビホルダ

ーが撃ってくる魔法を受けてしまうのだ。また、ビホルダーの魔法は頭の目から円弧状に撃ってくるので、しゃがんでいても、ビホルダーとの間合いが離れていると魔法を受けるので常に近寄って戦わなければならぬ。

以上の点を注意しながら戦えばビホルダーは余裕だ。

ビホルダー戦は通常、魔法を使うと中央の目によって、かき消されてしまうので魔法は使わないのだが、魔法を唱えられる瞬間は存在する。

その瞬間とは、自分がビホルダーの背後にあるとき、つまり、ビホルダーの目が自分に向いていないときだ。

ビホルダーは目で魔法をかき消すため、その目に自分が映っていないなければ、魔法を唱えることができるというわけだ。でも意外と難しいので、狙うなら噛みつけうとして突進してきたときや、ジャンプしてきたときがいいだろう。



通常魔法が効かないビホルダーでも、目が合っていなければ、使えるのだ。

## ビホルダー戦での攻撃位置



ビホルダーの影より、1個分上にずらして攻撃する。



## 温存してくる

エルフがいるときのみ来ることができるステージ。

このエルフの架け橋に来る場合、アイテムとして持ってきて欲しいのが、ハンマー9個である。これがないとボス戦で苦労する。また、魔法はヘイストが重要だ。必ず1つ残してこよう。

この条件を満たすには、恐らくハーピー戦で苦戦するかもしれない。ハンマーを使えないでの、I・ストームとM・ミサイルを使って何とか抜けてきてほしい。



ココに来るのならハンマーを9個持つてこよう。ハーピー戦が重要。

## 木々の架け橋前半

木の枝のような道が道中。まずは少し進むとシャドーエルフ(剣)が3体出てくる。ハーピー戦と同様、空中から降りてくるところを後ろから斬っていく。ここで、3体のうち2体倒す

**大樹の大要塞を目指し、エルフの森内で木々の架け橋を渡ることにした一行。道中は短く、アイテムも何もないが、ボスはなんとグリーンドラゴン。初めて出会う強敵、ドラゴンにどう対処するかが重要な要素。また、このルートは大樹の大要塞の途中につながる。**

と画面奥にシャドーエルフ(ワイバーン)が出現する。

こいつは火球を撃ってくる。どっかで見たことあるよね。そのとおりで、なんとここでのザコ戦はハーピー戦と同様の構成になっているのだ。

したがって、最初のシャドーエルフ(剣)3体が出てきたら、すぐに左端に戻って戦うようにする。そして、シャドーエルフ(ワイバーン)が出てきたら、走って右に行って火球をやり過ごそう。写真の場所まで行けば、火球は届かないぞ。このあと、シャドーエルフ(剣、ワイバーン)の組み合わせがもう1セット来る。一度左端に戻ればいい。



## しゃがんで対処

次は斜め上にポーション(大)が見えるところまで移動する。そしたらしゃがんでから移動していく。急いで

ポーションを取りに行くと左右からのG・ビートルにくらいやすいので、しゃがんでから取りに行こう。

G・ビートルをそのままやり過ごしていると、再びシャドーエルフ(剣)が2体くる。このときもG・ビートルが延々といっているので、しゃがんで対処していくことになる。

しゃがんでいると空中からの攻撃が避けられないように見えるが、じつはスカッくらわないので安全。写真の位置にいれば、地上からの攻撃もくらわないでの、まったく問題なくやり過ごせるぞ。

このステージのシャドーエルフ(剣)は体力が多いので、無理に倒そうとはせずに、しゃがみ斬りで追い払いつつ勝

手に逃げていくのを待ったほうが楽である。



この位置でしゃがんでいいらしい。しゃがみ斬りで追い払えはお良し。

## ボス前セッティング

データを読み込んだらボス戦だが、その前にアイテムや魔法をセットしよう。

まずはそれぞれのサークルを、ヘースト、ハンマー、M・ミサイルに合わせる。ヘーストにしてボス戦に突入だ。

## vsグリーンドラゴン

まずは画面右端のやや上寄りにダッシュで移動しよう。すると、奥に沼気が上がり、グリーンドラゴンが空中に飛んでいく。

この姿が見えたたら、すぐにヘーストの魔法をかけ、サークルを開く→ジャンプ→攻撃とボタンを押してハンマーに合わせる。



奥にグリーンドラゴンが見えたら、ヘーストをかけよう。

ここで、グリーンドラゴンが登場。すぐにハンマーを4個投げて、あとはひたすら斬る。頭の影より少し上の位置でやること。

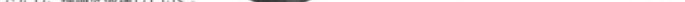
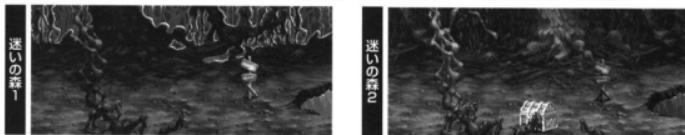
これで、グリーンドラゴンはもう一度その場でブレスを吐く。ハンマーを投げつつ斬りまくろう。これだけでグリーンドラゴンを倒せるぞ。



あとはこの位置でハンマー＆斬り。これだけであっなく倒してしまう。



女王シンのあとを追い続けて迷いの森に入った一行。迷いの森は、ルートを間違えると、最初に戻されてしまう。4回間違えると森の主であるブラックドラゴンが襲ってくるぞ。このルートはノームの村に行けないので、後々苦労するが、点数を稼ぐなら…。



### 迷いの森の構成

迷いの森は、知識無でいきなり行っても、1/16の確率でしか通り抜けることができない。闇雲に進んでもブラックドラゴンの餌食になるだけ。そんな迷いの森のエリア構成を、まずは見てみよう。

迷いの森には全部で4つのエリアがあり、各エリアには出口が上下に1つずつ計2つある。

この2つの出口のどちらを選択するかで正解が決まり、正解なら次のエリアへ進むことができる。不正解ならエリア1に戻されてしまうのだ。

この条件の下、エリア4の出口を正解で抜けければ、見事クリアとなる。つまり、4回連続して抜けるわけだ。

逆に、ミスを合計で4回すると、4回目のミスでペナルティーとしてブラックドラゴンと戦わなければいけなくなるので注意したい。



この最初のエリアを4回見たたら注意。次に間違えたら即ブラックドラゴン！

### 迷いの森の抜けかた

エリアの構成がわかつても、肝心の出口の見極めかたを知らないと意味がない。

その見極めかたは、上下の出口の中央にある標識と、その右隣にいるコボルドによってわかるようになっている。画面をスクロールさせていくと、標識の横のコボルドが動きだし、標識を破壊していく。ここからが重要。

●標識の破片が残ったときは、その標識の矢印が示すほうの出口

●標識の破片が残らなかったときは、標識を破壊したコボルドが逃げていった出口

が、正解の出口になっているのだ。

このときにありがちな間違いが、破壊前の標識の指す方向を正解と思いこんでしまったり、敵と戦っているうちに「どっちだったっけ？」と混乱してしまうなどがある。

また、標識の破片の飛ぶ方向はランダムなので、出現してきた敵や、背景に隠れて非常に見えにくいことが頻繁に発生する。よく目を凝らして

### 破片を見逃すな！

見落とさないように。



敵がたくさんいる背景も邪魔だと、標識の破片を見落しやすいので注意！

### 迷いの森の抜けかた



標識の破片が地面に残ったときはその破片の矢印が指す方向が正解。



破片が残らなかったときはコボルドの逃げていった方向が正解だ。

### 各エリア補足

各エリアには出てくる敵は非常に種類が多く、数も多い。

#### ●エリア1

ここはゴブリンとオウルベアなどが出現。ゴブリンのオイルや石がうざい。

#### ●エリア2

コボルド、ノール（弓、斧）が出現。宝箱にはオイルなど。

#### ●エリア3

ここはグール、トログロダイトが出てくる。やや危険だ。宝箱は下のが鍵、CSWリング、スピードアップボーションなどで、上のは武器系。

#### ●エリア4

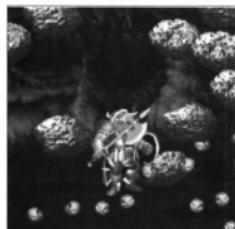
最後はシャドーエルフ（剣、槍）、ヘルハウンド。とにかく攻撃をくらやすい。敵を1方向にまとめていかないとボコボコになるぞ！いきなり来る槍もくらやすいので注意。宝箱は大オイルなど。立て看板は近くに落ちているネックレスの効果について。

以上がだいたいの構成。点数を稼ぐときの参考にしよう。

## セッティングしておく

わざわざ迷わない方法がわかっているのにブラックドラゴンに来るのなら、最後の出ロミスをする前にあらかじめアイテムをセッティングしておく。一度ブラックドラゴンのエリアに入ったらアイテムの変更をしている暇はないぞ。

合わせておくアイテムは大オイル。前の店でハンマーも買ってこよう。



## 地下水路

この面の道中である地下水路には、ザコ敵がいっさい登場しない。

代わりと言ってはなんだか、立て看板どおり、上から岩がどんどん降ってくる。一度くらい始めるとなかなか抜け出せないので、ごっそりライフを減らされてしまうぞ。

したがって、この地下水路に来たら、ひたすら右をスライディングしていこう。こうすれば落石に引っかかることなく無事に抜けられる。

落石は一定時間続くので、この時間を利用して、ダッシュしつつ次のボス戦用にアイテムを合わせておくといい。

## vs ブラックドラゴン

### 開幕ラッシュ

まずは右端までダッシュして奴の頭の下に入る。ここならプレスに当たらない。

頭の下に入ったら速攻で大オイルをすべて連打！ここで2~3回斬る。

そうすると、奴は続けて2回目のプレスを吐くので、今度はハンマーに合わせてこれもすべて使い切ろう。あとはひ

たすら斬っているだけで難なく倒せる。

体力の減りによってプレスが来るのを利用するわけだ。



スタートしたら右端まで走り、大オイルとハンマー、そして斬り。こんだけ。

## M・ユーザー ピンチ！

ハンマーが使えないM・ユーザーは、大オイルを使って2回目のプレスに持ち込んだら、そのあとは斬るだけ斬ってプレスが終わったらM・ミサイルを1発使う。

これで3回目のプレスに入るのでも、また斬るだけ斬って死ななかつたらM・ミサイル。斬るときに少し影を奴よりも上にすれておくといい。

## ドワーフの隠し通路 VS テルエロン

ラファエルの洞窟を抜けて広大な地下世界に足を踏み入れると、ドワーフはこの地下水路ルートを見つける。このルートは、道中に敵がないので素早くクリアできる。また、ボスは以前戦ったことのあるあの大兄。今回は弟もいるのかなり厄介だ。

アイテムは、C・ライトか大オイルかいいだろ。



落石を避けている最中にアイテムのセッティングをしていくのが賢い。

### 気合がすべて

テルエリン、テルエロン兄弟が、このステージのボス。以前会ったときと同じ動きなので基本的な対処法は兄弟共に変わらない。

と言いつつも、やはり2人いるので相当厄介。兄（黒）のほうを倒せば終了なので、狙いを絞っていこう。ダッシュしてぶつかれば転ぶので、これまで弟のほうを転ばし、その間に兄のほうを攻撃していかない。画面中央で転ばしたらとにかく大オイルで追い討ち

していく。

ここからは気合になる。ダッシュでひたすらぶつかって追い討ちしたり（斜めからぶつかりにいく）、攻撃をガードしてカウンター攻撃を重視していくといい。



ダッシュでぶつかって転ばしていくのがここ MAIN 戦法。追い討ちしよう。

ヘーストを使われたら、画面端でガードを固める。カウンター攻撃でこまめに転ばして時間を稼ごう。

ちなみに、2つある宝箱には

LBリングやシンサモニングリング、ガントレット、ボーションなどが入っているので、早めに開けて使っていくようになよう。

## 復讐の弟、 ナグバ瞬殺！

先程、兄を狙うと書いたがそれにももう一つの理由がある。弟を残しておくと、最後に正気に戻って…。



テルエロンの怒りの斬撃、ナグバにクリティカルヒット!!





なる。なるべく声を掛け合って行動すべし。いいアイテムが出たときや緊急の場合も相棒に意思を伝えよう。

ショップもルートやバター  
ンの話し合いを落ち着いてで  
きるいい機会なので活用しよう。  
相棒のアイテム確認やお  
金の分配もできる。お金を分  
けるには、手を重ねて分けた  
いプレイヤーがCかXを押せば  
いい。Cボタンで10SP、Dボ  
タンで100SPずつ分けられ  
る。ポーションは1P時よりも  
1つ多く買えるぞ。



お金を分配するには、ショップで手を重ねてCかXボタンで。

### 宝箱は誰が開けるか？

シリーズを通して随所に設置された宝箱はアイテムやお金を得る手段として、君たちの冒険を大いに手助けしてくれる。宝箱の中身は多くの場合、開けたキャラクターによって出るアイテムが異なっている。

中には重要なアイテムが入っているものもあるので、手当たり次第開けてしまう、なんてことのないように。パーティにとって最も有利になるように開けるキャラクターを選択していく。



例えばこの宝箱も、空けるキャラによ  
ってポーションの大きさが違う。

そのためにはどのキャラクターが開ければ何が出るかという知識が必要だが、実際全キャラぶんの中身を完全に把握するは難しいかもしれない。

あまり神経質になりすぎるのも考え物だが、最低限自分のキャラクターが開けたときの中身くらいは知っておきたい。

D & D@1では、ファイタ  
ー＆ドワーフがリング、エル  
フとクリエックがマジックス  
クロールというパターンが多い。  
基本はスクロール重視で。

D & D@2ではシーフは鍵開  
け、ドワーフは開けた宝箱か  
らお金を出すことができるの  
で、どちらが開けてもいい宝  
箱は彼らに任せよう。



D & D@2ではシーフ、ドワーフの特徴  
技能を活用しない手はない。

### アイテムの分配

パーティプレイ時は、宝  
箱から出した貴重な装備品、お  
よび強力なマジックアイテム  
をどちらが持つかという問題もある。

基本的にはガントレットや  
スピードブーツなどの装備ア  
イテム、魔法アイテムはフィ  
ールドを動き回ることが多く、  
また魔法の使えない戦士系に、  
PRリングやCSWリングなど  
の防御・回復アイテムは魔法  
使い系に持たせるのが基本。

複数持てるリングアイテム  
に関しては、CSWリングを除  
いて一人に集めてしまうのが  
いい。D & D@1ではアイテム  
の数が多くなるとカーソル合



リングアイテムはCSW以外はどちら  
かに固めて持たせよう。

わせが面倒になるし、D &  
D@2では持てるアイテムの数  
に制限がある。キャラ特性に  
合わせてアイテムを効率よく  
分配していこう。

### アイテム＆魔法使用中の 時間を利用する

魔法使い系のキャラクター  
は、戦闘中に使っていた魔法  
が尽きてしまったときなど、  
アイテムや魔法を合わせな  
おための時間が欲しいときが  
ある。忙しいボス戦ではとっ  
さに合わせなおすのが難しい  
場合も少なくない。そんなとき  
に相棒が何らかのマジック  
アイテムや魔法を使えば、貴  
重な「時間」を作れる。

D & D@1では魔法使用中に  
もXボタンでアイテム＆魔法を  
選択できるのであり問題は  
ないが、魔法、アイテム使  
用者は効果が切れるまで動け  
ないD & D@2では特に重要  
なテクニックになるぞ。



魔法やアイテムを使っている間にカ  
ーソル合わせ。重要な。

### 相棒の安全も確認してから 戦を作動させる

宝箱にかかっていたり、特  
定のポイントを踏むと発動す  
るトラップ各種。パーティブ  
レイ時は、意外にもこんな罠  
の数々が強敵になることが少  
なくない。

弓矢や落石の可能性がある



仲間の安全を確認してから戦を作動さ  
せるのが鉄則だ。

宝箱は仲間が安全な位置に移  
動したのを確認してから開け、  
槍や吊り天井のトラップは、2  
人が息を合わせて通り抜ける  
か、1人ずつゆっくり通過する  
などして、無駄なダメージを  
受けないようにしよう。

### 組み合わせを考える

D & D@1には4人、D &  
D@2には6人のキャラクター  
がいるが、当然ながら職業ご  
とに得手不得手がある。

慣れないうちは相性を考え  
て組み合わせを選んでいこう。  
バランスがいいのは、やはり  
「戦士1人+魔法使い1人」と  
いうパターン。詳しくは個々  
のタイトル別のパーティブ  
レイのページを参照してもら  
うとして、ここで簡単に述べ  
ておくと、ファイター系2人だと  
ボス戦で苦戦しやすく、魔  
法使いが2人重なるとスクロール  
の取り合いになりやすい、と  
いう特徴がある。

絶対にクリア不可能！とい  
う組み合わせはないし、最終  
的にはどんなパーティでもク  
リアできるようになります  
ところだが、初めは欠点を補  
い合えるようなパーティ編成  
を心掛けるといいだろう。



ファイター系+魔法使い系が基本的に  
はベスト。ただし例外あり。

### 最後に…

すべてに通じたが、パ  
ーティプレイはコミュニケーション  
を取って、息の合ったブ  
レイを心掛けることが大切。失敗  
しても次の冒険に生かせばそれ  
でいい。気の合った仲間を誘っ  
て、君もパーティを組んで冒険  
に出てみよう！



●クレリックとM・ユーザー  
魔法の性能を全面に押し出せるかどうかがカギ。これも屈指の強コンビではあるが、お互いがまだサークルに慣れていなければノリが悪い。まあ、一気に覚えてしまいながら練習を兼ねてGO！

まずはこれら3キャラクターの組み合わせからがオススメ。お互いが力を合わせれば何かと融通が利く。

いずれにせよ、組むキャラクターが普通であればひとりでプレイするよりは楽なのは事実。先に進める喜びと協力した充実感は病みつきになる。

### ほかのキャラも ぜんぜんあり

もちろん、これらの3キャラ以外がダメではない。ただ、これらの3キャラがオススメなだけだ。

どうしてもエルフじゃなきゃヤダ、ドワーフが渋くて好き、シーフがカッコイイから使いたい。何でもありだ。

さらにエルフ、ドワーフは専用のルートを持っている。パーティープレイならこれらキャラを使用しなくても一緒に戦行けるのも嬉しい。

### 小ネタあれこれ

さあ、使うキャラは決まつたかな。ここからは冒険途中でのちょっとしたコツで楽な道のりに変えていくごう。

#### ●スライディング

アイテムやお金を拾えるスライディングの便利さは、ひとりプレイでも実証済み。もちろんパーティープレイでも



スライディングでアイテムを拾うのはパーティープレイでも基本。

使用することになる。とくに仲間がザコと一緒に懸命戦っているのに、後ろで見ているだけではいただけない。さりげなくスライディングで細かいお金を持ってあげよう。

#### ●アイテムは倍になる

ひとりプレイで重要な大オイルやハンマーのアイテ



とうぜんみんなで大オイル。すさまじいダメージがボスを襲う。

ム。パーティープレイでも持てるものは持っていく。手加減なしの大オイル18個だ。

#### ●重要な宝箱

宝箱には固定のアイテムとキャラ限界のアイテムが存在する。ウィザードリィスタッフなどは重要度ナンバーワンで、ほかのキャラが開いた場合は「死刑確定」となる。できればキャラを使っているプレイヤーが、ここは〇〇が出ると申告するといい。

#### ●D・クロロー

このアイテムは盾を持っていないキャラが優先。ドワーフの優先度はやや落ちるか。

#### ●ポーズボタン

パーティープレイでは呼吸がかみ合わないと冒険もツライだけ。作戦を考えているときはボースボタンを使ってもいい。ただし、携帯電話やトイレに行くのは邪道と言える。

#### ●ファイナルストライク

一度は見てほしい魔法。シンのとどめに使うのがいい。



重要なアイテムの宝箱は担当がしっかりと把握しておきたい。

### らくらく解説

じつは伝説の剣を手にするのに、パーティープレイならではの楽な方法がある。やり方は簡単で、呪いの剣の1の状態で剣を振ると赤いドクロマークと共にダメージを受けることがあるだろう。そこでダメージを受ける前に魔法をかけてあげるのだ。まあ、くらいダメージをキャンセルするようなもの。

で、その使う魔法はクレリックのストライキング、CSW、CCW、エルフならインビビリティだ。今まで、コンティニューでしか伝説の剣を作れなかつたプレイヤーには朗報。ぜひお試しあれ。

また、これと同じ要領でオウルペアの無限増殖もある。ノリは同じでたまごを投げたら魔法でキャンセルする。これでオウルペア動物園の出来上がりだ。



パーティープレイでエルフかクレリックがいれば伝説の剣はかなり楽。

### いろいろ遊んでね

本当はひとりプレイをクリアできる者同士のほうが、スムーズに事は運ぶし危なげない。だが、それではクリアできて当たり前のパーティープレイとも言える。ひとりではツライけど、仲間がいるならやってもいいという楽しみ方もありだろう。あとは上級者がフォローしてあげる。

もしエキスパートを目指すならすべての組み合わせを挑戦してくれ。かなり難度に差があるがクリアできない組み合わせはないぞ。



お互いに戦えつつ魔法もOK。  
体力のないエルフに回復魔法が光る。



爆発力はあるが何となく融通が利かない2人。気合が必要。

### クレリック & エルフ

エルフの防御力のなさをカバーしてくれる隠れた名コンビだ。

### マジックユーザー & マジックユーザー

パーティープレイでは強いマジックユーザーだが2人いてもねえ。

### クレリック & クレリック

魔法軍団。バランスが悪いかと思ったが、やっぱりこいつらは強かった。

### ファイター & ドワーフ

強戦士コンビだが意外にも特徴がなく面白みに欠ける。ゴリゴリ押すか？

### エルフ & シーフ

あこがれの女キャラーズ。とことんキャラが好きならクリアも見えてくる。

### ドワーフ & シーフ

やる？シーフ×2よりは楽な気がする程度。ついでに地下水路も行こう！



לְוִיטָן לְכַשְׁלֹזֶת - אֲזְנְשָׁלְזֶת לְכַשְׁלֹזֶת - אֲזְנְשָׁלְזֶת לְכַשְׁלֹזֶת - אֲזְנְשָׁלְזֶת לְכַשְׁלֹזֶת - אֲזְנְשָׁלְזֶת - אֲזְנְשָׁלְזֶת

# AC版とSS版の相違点

このコーナーでは、グラフィック完全移植の当ゲームの、アーケード版(AC版)とセガサターン版(SS版)の相違点を検証していこう。  
アーケードで名作として名を馳せたこのシリーズ、どこが違うのか気になるのでしょうか?(特にAC版のファンは)

לְוִיטָן לְכַשְׁלֹזֶת - אֲזְנְשָׁלְזֶת לְכַשְׁלֹזֶת - אֲזְנְשָׁלְזֶת לְכַשְׁלֹזֶת - אֲזְנְשָׁלְזֶת לְכַשְׁלֹזֶת - אֲזְנְשָׁלְזֶת - אֲזְנְשָׁלְזֶת

## ドゥーム、ミスラ に共通の相違点

- ロード画面のピクサーが新鮮  
…当然ながらAC版にはロード画面がない。
- 各ステージスタート時など  
のデモ演出を早送りできない  
…AC版では、ボタンを押して  
いる間、早送りすることができたのだ。

- 画面レイアウト、画面サイ  
ズが違う  
…AC版では回避可能だった異  
や攻撃が一部避けられなくな  
っているので、SS版をプレイ  
する場合は、新たに攻略を要  
する。

- スクロールしないところが  
ある  
…ダッシュなどで広い方へ移  
動しようとしてもスクロール  
せず、ダメージを受けてしま  
うというものの(キャラ差あり)  
や、単純にステージそのもの  
がスクロールしなくなつたとい  
うもの。
- 2人用まで  
…AC版では4人同時プレイが  
熱かったが、SS版でも2人同  
時プレイで熱くなつてほしい。

## タワー・オブ・ドゥーム の相違点

- コラングレンの街でのコー  
ス3択画面で、背景の市長が消  
えてしまう
- レバーの左右入力と同時に  
ボタンが押されると、何もで  
ない  
…サイドのジャンプ攻撃の  
下をくぐって振り向き、すぐ  
攻撃しなければいけない場面  
で、なにも出さずにやられてしま  
う。等。
- ダッシュ必殺技のタイミン

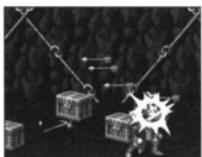
グが違う  
…ダッシュ必殺技のコマンド  
入力タイミングがもの凄く遅  
くなつたため、すぐに出せな  
くなった。AC版に一番近いのは  
エルフだが、エルフは逆に  
AC版よりややタイミングが早  
くなつていている。ちなみにデモ  
ではクレリックなどがどう見  
てもAC版のタイミングを出しそ  
う。

●自キャラのやられ判定がデ  
カくなつた  
…自キャラの体が見た目以上  
に大きく判定付けされている。  
フィールドが狭くなつたこと  
なども関係して、AC版では避  
けて通れた間に当たつてしま  
つたり、単純に敵の攻撃にか  
なり当たりやすくなつてしま  
つた。トログロダイの振り  
回し攻撃や炎全般(ブレスや  
オイル等)、全ボスの攻撃が  
「ええっ！！！」という場所か  
ら当たつてしまつて、足元  
の影を見てしっかり問合いを  
計ろう。

●連続攻撃の性能が違う  
…ファイター、クレリックの  
連続攻撃の性能がUPしている  
。AC版では途中で無理矢理  
割り込まれたりして歩き斬り  
しないと生き残れなかつたが、  
SS版では連続攻撃の段数を増  
やしたパワーUP版歩き斬りが  
使えるので、また違つた意味  
で歩き斬りの利用価値が上が  
つている。

●ホールドバーソン3体まで  
…AC版では4体までだったの  
が、1体分少なくなった。  
●S・スヌースク筋弱化  
…猛烈な食いつきっぴりで、  
クレリックの最終兵器として  
楽しめたヘビたち。とくにデ  
イモスに対して9回(計27匹)  
使うと60%近くものダメージ

を与えたものだった。  
●古井戸の隠し部屋の罠(矢)  
が危険  
…AC版では一番下を歩いてい  
れば安全だった。



●地下世界のノール(弓)が  
蹴つてくる丸太が一番上にい  
ても当たつてしまふ  
●その先の予約オイルボイン  
トが違う  
…1キャラぶんほど奥にすれて  
いる。ほかにもこういう場所  
は存在する。

●全般的に敵が逃げ腰  
…基本的に、全ての敵が逃げ  
腰で、問合いを詰めるとすぐ  
離れて行きかなりいらさら  
せられる。ただしボルドは例  
外。

●コボルドが超攻撃的  
…それだけなく攻撃発生の  
早い突きを多用してきたたり、  
攻撃力が異常に高くなつてい  
る。

●トロルの跳び方が変わつた  
…AC版では遠くにいると長距  
離ジャンプてきて、その着地  
を攻撃したり、攻撃をガード  
されたあとマイキャラの位  
置をサーサーして跳んでくる  
ので、下をくぐって着地を攻撃  
したりといった攻略法があつ  
たのだが、SS版では跳び方が  
変わつたため新たな攻略が必  
要。離れていても長距離ジャ  
ンプしてそばに来るることはな  
くなつたし、マイキャラの攻  
撃ガード後は、こちらの前方  
に、つまりそれまでいた場所

の後方に向かって跳ぶようにな  
ったのだ(トルルからしてみ  
ればバックジャンプということ  
になる)。



●サイドのH・バーソン、  
スリーブが弱くなつた  
●レッドドラゴンの押しつぶ  
してダウンするようになつた  
…これはかなり厳しい変更だ。  
また押しつぶしのスピードも  
UPしているほか、噛み付きの  
追尾がきついとか、パンチの  
認識範囲、判定がデカイなど  
など、なぜこんな…という変  
更により、無敵のドラゴンに。

## シャドー・オーバー・ ミスラの相違点

- R・グラビティのダメージが  
小さくなつた
- クラウドキルのボスへのダ  
メージが少ない
- ホーリーワードでアンテッ  
ドが一撃死  
…AC版ではダメージを与える  
だけだった。
- 4人用部屋にL・ボルトを使  
つて1人で入るやり方ができな  
くなつた
- レッドドラゴンの岩を画面  
上で避けられない
- ダークウォーリア&IIがヘ  
ースト状態にならない  
…体力を減らすと発狂して手  
に負えなかつた。

לכשלאוֹט- אָגְשָׁלָוֹט- אָגְשָׁלָוֹט[לכשלאוֹט]- אָגְשָׁלָוֹט[כְּבָשָׁלָוֹט]- אָגְשָׁלָוֹט[כְּבָשָׁלָוֹט]

# 苦渋に満ちた被虐的遊戯法

ここまでするか…君は!?と思えるような遊び方をここにまとめてみた。

לכשלאוֹט- אָגְשָׁלָוֹט[לכשלאוֹט]- אָגְשָׁלָוֹט[כְּבָשָׁלָוֹט]- אָגְשָׁלָוֹט[כְּבָשָׁלָוֹט]- אָגְשָׁלָוֹט[כְּבָשָׁלָוֹט]

## クリアした君に贈る

何度かクリアして、安定するようになると、いろいろなことを試してみたくなるもの。そんな普通のプレイでは物足りない

くなった君に贈るのが、ここにある様々な「辛い遊び方」である。

自分を過酷な状況に置けば置くほど、その分クリアしたときの喜びも大きい。是非トライしてみてほしい。

## トゥーム①難易度：3 買い物無しクリア

ただでさえ難しいタワーOPトゥーム。これをさらに厳しくしてみたのがコレ。

字のごとくお店でいっさい買い物をしないでクリアを目指したもの。ポーションが買えないでの…とにかく無駄なダメージが蓄くこと蓄くこと、後半戦が山場だ。



「うー、ポーション買いたいんだけどな～」我慢の鬼に君はなりきれる？

## トゥーム②難易度：4 アイテム無しクリア



ブラックドラゴンのプレスはひたすら逃げるしか選択肢はない。序の口。

ウゲッ、と言いたくなること間違なし。常に肉弾戦なので、ブラックドラゴン戦、ザード戦がきつく、なおかつCSWリングや強力な魔法も使えないというわけ。

トゥームはコレぐらい痛めつけられると発狂しますね。一度お試しあれ。

## ミストラ①難易度：1 ソードマスターを目指す

これは、ファイターでプレイして、アイテム欄をすべて剣で埋めるというもの。

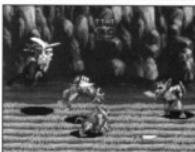
伝説。ツーハンディット、ドラゴンスレイヤーは当然として、残りはバスター・ソードと魔法剣3本のうちから2本選んで持っていく。後半戦がきつくなってしまいがち。



サークル内をすべて名剣で埋めることこそが使命。

## ミストラ②難易度：2 買い物無しクリア

ドゥームと同様、お店でいつさい買い物をしないでクリアを目指すもの。アイテムの戦略さえできればなんとかなるのだが、シーフの前半戦はかなり辛い。このプレイのポイントは大オイルとLBリング、そして通るルートであろう。問題はエガーホーデンか?



ミストラの店舗はアイテムの戦略が命。シーフなら溢まくるのが吉。

## ミストラ③難易度：? 一人二役



気分一転、1人で2人分の操作をしてみてはどうだろうか?コントローラー2つとも自分で探していくわけ。

1キャラを魔法使い系にしてやると簡単。大オイルの位置合わせや、レッドドラゴンの嘴みつき、岩など非常に危険だが…面白いぞ。

## ミストラ④難易度：S 魔法無しクリア

M・ユーザーは魔法を使わずにクリアを目指すもの。ワンド系のアイテムがかなり重要なこのプレイは、ハービーとリッチディモス→D・ビーストあたりが激ムズ。ここを抜ければノームの村でワンドを買って…長い戦いになるのは間違いない。



使えるサークルはこんだけ。前半戦で、イヤというほど無力を思われる。

## ミストラ⑤難易度：5 Aボタンのみ

Aボタンのみ使用したこのプレイは、実は全然難しくはない…と思ったら、エガーホーデンが激辛。ダッシュでしか逃げら

れないで捕まってしまいやすい。アイテムも使えないのではっきり言ってお手上げだが…なんとかなるのか?がんばれ!

# 編集後記



**C・LAN** 移植版の判定がかるらしいん経っちゃったけど、やっとのことで発売されたサターン版D&D®コレクション。アーケード版をやってもらおうでない人も、この本を参考に存分にプレイしてください。最大フレイ人数が4人から2人にならったの、タワーオブドゥームの自キャラのやられ判定かなり大きくなってしまったのがちょっと残念。

担当ページ/5-15.22-23.34.45.52-53.67.106-107

**KAL** やはりアクションゲームの調整というのは難しいよ  
うだ。それがオリジナルな作品であれば…ああ、そ  
ういうゲームなのねで満足されるが、移植ともなると、それもザ  
ガ敵1匹アーリーグリムまで變ったので、どうしたものか。  
違いがアリてしまう。もし、このSS版で興味もあったり  
または不満を感じた人は、基板を購入してほしい。→D&D®1  
版規則書バージョン24-26.31-33.38-49.54-59.55-111

**びぐ** 復帰初戦ということで関わったこのムックですが、まったくカウンが取り戻せなくて、文章がてんでダメダメでした。けど、タワー・オブ・ドゥームはアーケード版が出た当時もムック化しておきたかったタイトルなので、こうした機会が得られてウレシイっす。次はサイード様を主人公にしたリベンジ物を作ってください(家庭用でも可)。

標準語一覧(16.3.1.版) 59/51

**がっちゃん** 自分の担当はミスラタのみ。ドゥームのほうはパティーブレイでちょっとプレイしただけなので、これを機にやる込んでみようかと思いつつザコの強さにビックリ。まるで毎回中ボスと戦っているような感じだ。基本操作からして違うゲームなんだよ。ドゥームの強さはミスラタとは比べものにならない。ニクマツヤやねん! 人のドゥームはちょっと堅い! しかばね

相当に、AVG 66.66.66.71.81.97.99.97.95.106.108.



相当べ一 3/28 35 37 40-43 46 56-58 60 103-105 110 112

**SHO** このムックでは、ミスチラの攻略を担当しましたがどういったでしょうか?アーケード版と若干違うところがあるが、楽しく仕事をがただと思います。ただロード時間が長いのが少し残念…。家庭用での、1コインクリアという目的は少し薄れますか?コンティニューを使わずにクリアを目指して、個人的に続編を期待している人がいるよ!うわわ~

相場が、53/61.63.65.70.73.82.86.88.90.93.98.102.

# Dungeons & Dragons® COLLECTION

SEGA SATURN®

GAMEST EX MOOK Vol.187

## DUNGEONS & DRAGONS® コレクション

平成11年5月23日発行 第6巻第13号通巻187号  
ISBN 4-88199-601-0 C9476 ¥1480E

雜誌63382-88

※本書からの無断転載を禁ず

■スマートリンクス/社員登録小冊、正

Tower of Doom, Shadow over Mysidia, Dungeons & Dragons, and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc.

©1999 TSR, Inc. TSR is a subsidiary of Wizards of W.

©CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

SHINSEISHA INC.1999

**לפ' שלוש - צו שולחן לפ' שלזיט - צו שלזיט לפ' שלזיט - צו שלזיט**

# シャドーオーバーミストラ™ アイテムコレクション

#### ITEM COLLECTION

	ショット ソード		ノーマル ソード		スカウト ソード		トライドガ ソード		ヨウイ ソード		ヨウイ ソード
	斧の つるぎ		木の つるぎ		雷の つるぎ		ドラゴン ブレイヤー		アリバ アーナー		ソードブ レード
	ハサカ アックス		瓦刀 アックス		メイフ		ウォーハン マーク		モコブ フラフ		木の ウッド
	炎の ワンド		雷の ワンド		マヒの ワンド		ドラゴン ジムキ		スヌー クワガタ		せいせい のスズ
	マカラ アーラウ		ハドトリ アーラウ		フライヤー		ゴールド		L ホート		ノーマル シールド
	フレイム シールド		アイス シールド		ホーリー <sup>+</sup> シールド		ドラゴン シールド		M モモル		F ボール
	レーキハ ンド		台形モ ルタル		R アラサ		C シルバ ウラウ		C ライト		ジンセモ ジングル
	フレクトリ		レジスト ライフ		スカル タニギ		ホーリス		ヘルメッ ル		マジカル ルート
	コード		サンショウ		しあわ せうら		ティララ		ヒーリング		スリック
	スピーダ アップ		パワーア ップ		スローブ		アロー		シルバー <sup>+</sup> アロー		フレイバー <sup>+</sup> アロー
	ルンマ		オイル		大オイル		タガ		シルバー <sup>+</sup> タガ		スピード
	トライリ ギアビッグ		レビテーション		ガットラ オフボウ		ワリダ エイグ		イブリット ホルル		トライセー <sup>+</sup> クロス
	ヒルダ の頭		Dフレー クション		Dフレー クション		ドラゴン のうさご		マンティ <sup>+</sup> コヨの虎		オウルニア <sup>+</sup> のねむご
	ドラゴン のつづ		メタル		カギ		メノウ		ルビー		カーネット
	コスク		タモモガ		アツマリ		オバル		エメラルド		オニクス
	エクリス		オーブ		ブレスレット		プロチ		イヤラリ		アンクレット
	ほん		こうすい		ちようく						

シャドーオーバーミスターの世界には、君の発見を心待ちにしている数々のアイテムが存在する。その数なんと99個!!様々なキャラクターでプレイしてすべてのアイテムを回収し、この收集欄に納めよう。

● 1999年8月3日発行 初版 第1刷  
株式会社 新声社 〒101-0032 東京都千代田区神田神保町1-20 160-0209-021



9784881996010



1929476014801

**定価：本体1,480円+税**

雑誌63382-88 ©SHINSEISHA INC. 1999 Printed in Japan 共立印刷 株式会社

ISBN4-88199-601-0 C9476 ¥1480E