

SUPER FAMICOM

悪魔城ブレイクザンズ

スーパーファミコン版

あくまじょう

悪魔城ブレイクザンズのすべて

TM

© 1991 KONAMI



不死王は復活せり！
至高のアクションゲームの
徹底攻略データと
世界観のすべてを徹底紹介！



JIG

手塚一郎+ベントスタッフ・編

スーパーファミコン版

あくまじょう

悪魔城ドラキュラのすべて

© 1994 KONAMI



不死王は復活せり！
至高のアクションゲームの
徹底攻略データと
世界観のすべてを徹底紹介！

SUPER FAMILICOM

悪魔城ドラキュラのすべて

JIG

手塚一郎+ベントスタッフ・編

スーパーファミコン版

悪魔城ドラキュラのすべて

手塚一郎+ベントスタッフ・編





不死王の復活

魔王は百年に一度、邪悪なる者の手によって舞い戻る

トランシルヴァニアにある小さな村に、古い言い伝えがあった。

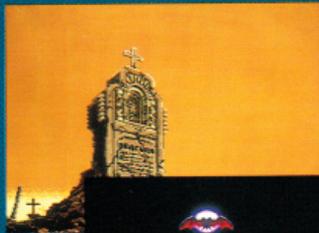
「魔王は百年に一度、この世のあらゆる力が弱まる頃、黒き心を持つ者の祈りによって復活する。そして、復活を繰り返すごとに、彼の持つ恐しい魔力はしだいに強大なものとなっていく」

村人たちは、これをただの伝説だとは思っていなかった。村を見おろすように建っている古城には、今もなお魔王ドラキュラがいつ目覚めるとも知れぬ眠りにについているというのである。

遠くでごろごろという雷の音が聞こえる。いずれこの村も雷雨にみまわれることだろう。さっき



いなる邪悪がやってくる。



激しい雷雨の中、墓の前に跪く男がいた。男は打ちつける雨を気にもせずに、一心不乱に墓に祈りを捧げている。我身のことなど、まったく頭がないのだろう。

男が祈りを捧げている墓は、長い歳月に侵されぼろぼろに朽ち、手入れのされないままになっている。表面には苔がこびりつき、墓碑名さえも読みとることはできない。しかし、それでも男にはこの墓があの方のものだということがわかった。直感したのだ。



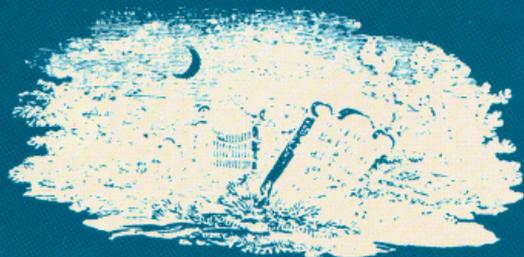
まで焼けつくようだった太陽も、徐々に雲に覆い隠されている。

村人たちが、魔王復活を単なる伝説だと思わないのには、理由があった。

過去に幾度となくこの世に現われた魔王ドラキュラ。そのドラキュラと戦ってきた一族の血をひく者が、存在するのである。

男の名はシモン・ベルモンド。

干害の続くトランシルヴァニアに雷鳴が轟く。ひさしぶりの雨の予感に、村人は浮かれ騒いだ。だが、シモンにはこの雷鳴は喜ぶべきものではなく、もっとも恐れていたことの前兆であった。大



雷雨はさらに激しさを増し、大地は雷鳴によって割れ砕けんばかりとなる。それでも男は折ることをやめようとはしなかった。

もうすぐ、あの方がここへ来られる。

もうすぐ、私の願いは叶えられる。

大音響と共に雷鳴が牙を剥き出し、まるで生き物のように男のいる墓へと襲いかかった。世界が一瞬、真っ白になる。墓はこなごなに砕け散り、男は雷の一撃を受け黒焦げの死体と化していた。死体はすでに降りしきる雨によって燃えてはおらず、白い煙を上げぶすぶすと気味の悪い音をたてていた。

不思議なことに、あれほどの勢いで降り続いていた雨はしだいに弱くなり、やみはじめている。

ばらばらとなった墓の残骸から一つの黒い物体が飛び上った。

コウモリであった。



巨大なコウモリ——普通のものの倍はあろうかというそれは、しばらく辺りを飛びまわり西を指して消えていった。

それが、魔王ドラキュラの復活だった。

夜更け。

シモン・ベルモンドは強大な闇の波動を感じ、深からぬ眠りより目覚めた。身体はびっしょりと汗をかき、夜気によって冷えきっていた。

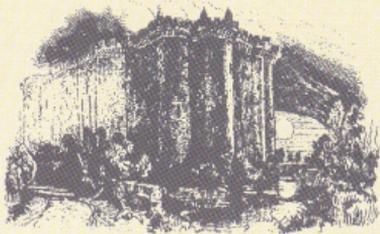
村を見下ろす山腹に建つ古城が、強大な悪意を放っている。いつもなら静寂に満ちているはずの夜は、今日は死より目覚めた者たちの叫びによって満たされている。

ついにドラキュラが復活したのだ。

シモンは、一族に伝わる鞭を握りしめる。バラの鞭。これさえあれば、魔物たちに死を与えることができるだろう。闇を打ち消さねばならない。

CONTENTS

プレストーリー 不死王の復活	2~3
悪魔城ドラキュラ モンスター大全	4~18
悪魔城ドラキュラ ボスキャラクター	19~32
吸血鬼の世界へようこそ	33
●ヴァンパイアの系譜	34~35
●ドラキュラの出現	36
●吸血鬼のキーワード	37
●キャッスルヴァニアの歴史	38
●人々の生活と習慣	39
●民間伝承と森	40
●教会と魔術	41
●ベルモンド一族と鞭	42
妖魔討伐のための基礎知識	43
●基本テクニック	44~47
●アイテム大全	48~49
★コラム・吸血鬼ドラキュラ	50
ヴァンパイアハンターへの道	51
●ステージ1 城門	52~55
●ステージ2 魔物の森	56~59
●ステージ3 地下水脈	60~63
★コラム フィーヴァードリーム	64
●ステージ4 からくり館	65~69
●ステージ5 悪魔城入口	70~72
★コラム 奴らは渴いている	73
●ステージ6 悪魔城大広間	74~77
●ステージ7 集蔵庫	78~80
★コラム 呪われた町	81
●ステージ8 地下通路	82~84
●ステージ9 財宝の間	85~87
●ステージ10 時計塔	88~90
●ステージ11 ドラキュラの塔	91~95



スケルトン SKELETON

生命を、いや肉さえも失ったにも関わらず活動を止めようとはしない不気味な骸骨たち



スケルトン



耐久力：48 攻撃力：3 得点：100

最弱といってもいいが、場所によっては他のキャラクターの混合攻撃をとり、シモンを窮地に追いこむ。甘く見てはいけない。

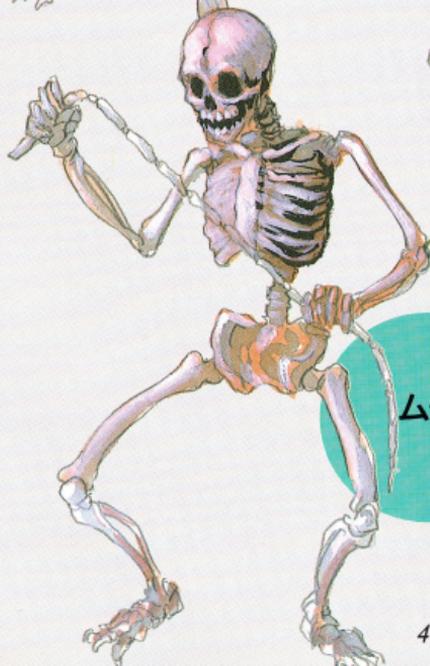


骨投げスケルトン



耐久力：48 攻撃力：3 得点：200

骨を投げるスケルトンである。その骨は耐久力が低いので振りまわして対処するのがベスト。足場がなくなるとジャンプしてくる。



ムチスケルトン



耐久力：64 攻撃力：3 得点：200

こちらはシモンのように鞭を振るスケルトン。が、立ったままでしか攻撃してこないので、しゃがんでいれば鞭はまったく怖くない。

レッドスケルトン



耐久力:48	攻撃力:3	得点:100
--------	-------	--------

血の赤をしたスケルトン。血とは生命の象徴——そういった意味からだろうか、破壊されても一定時間経つと必ず復活する。

フライングスケルトン



耐久力:48	攻撃力:3	得点:150
--------	-------	--------

画面端より飛来、一往復すると消えてしまう。これといった攻撃はしてこないが、飛行時の上下の振幅が大きいため体当たり要注意。

フェンシングゾンビ



耐久力:48	攻撃力:3	得点:100
--------	-------	--------

その名の通り、フェンシングに使うような剣を手にしたゾンビ。シモンが自分の間合いに入ってくると突然、攻撃してくる。



スカルナイト



耐久力:96	攻撃力:3	得点:100
--------	-------	--------

人型スケルトンの仲間の中で一番耐久力の高いこのスカルナイト、剣を振りかざして襲いかかってくる。しゃがんでいれば安全だ。



グエ



耐久力:48 攻撃力:3 得点:100

ボカと同じで、シモンが近づく
と壁から出現、ダメージを与えよ
うとしてくる。移動はしないので
落ち着いて対処すればいいだろう。



ボカ



耐久力:48 攻撃力:3 得点:100

シモンが近づくとき姿を現して、
手にした棍棒で殴りかかってくる。
隠れている状態でも倒すことがで
きるので接近戦は避けるように。

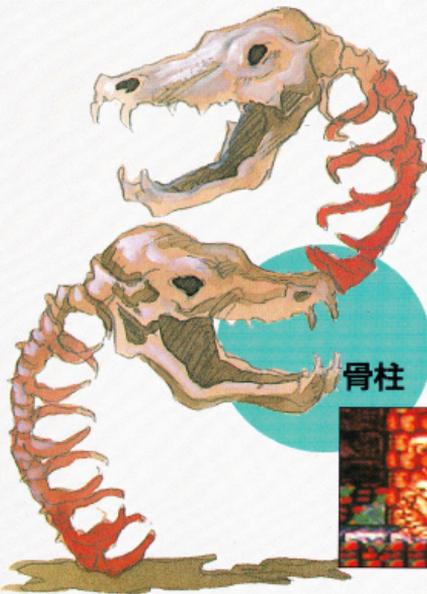


ホワイト
ドラゴン



耐久力:256 攻撃力:3 得点:500

壁などから出現し、体をくねら
せながら炎を吐いてくる。接近戦
は危険なので死角から攻撃したり、
アイテムを使うのが最良の策か。



骨柱



耐久力:144 攻撃力:3 得点:100

シモンのいる方向から火の玉を
吐いてくる。この玉は一定間隔で
3連射されるので、そのタイミン
グを見切って開くようにしたい。

ヨロイ騎士

耐久力:128 攻撃力:3 得点:200

耐久力の非常に高いナイト。普通に闘うと単に堅いだけの敵と思えるが、上方向の射程にシモンが入ると槍で上突きをしてくるのだ。



アーマー

耐久力:144 攻撃力:3 得点:100

前後に動きながら斧を投げてくるナイト。その斧は鞭で相殺できるのだが、他の敵との混合攻撃があったりして苦戦させられる。

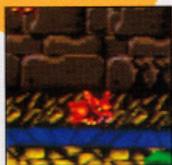


生物 LIVING THING

無邪気な動物さえもドラキュラの魔力によって恐ろしい怪物へと変貌していったのだった



グールラビット



耐久力: 32 攻撃力: 3 得点: 100

元はウサギであったこの怪物も人の肉の味を覚えたことから恐るべき存在となった。ハービーに運ばれてシモンを襲いかかってくる。

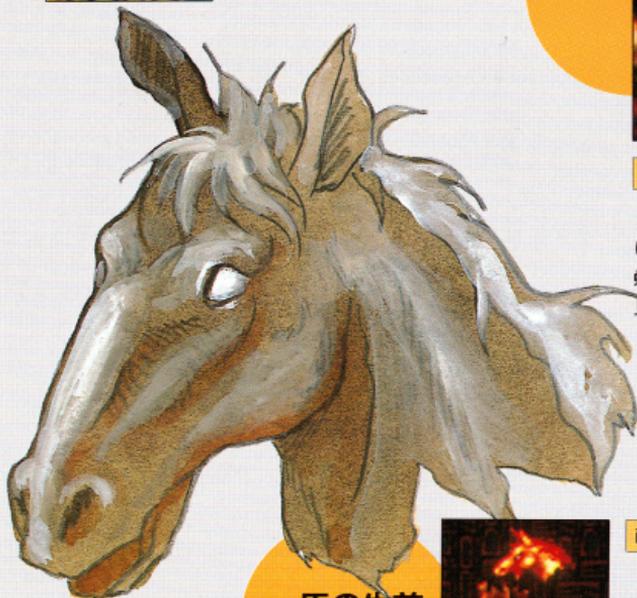


コロチェン



耐久力: 8 攻撃力: 2 得点: 100

美しい湖は魔王の吐き出す瘴気により毒の沼と化し、そこに棲む蛙までも変えてしまった。時おり見せる驚異的な跳躍に注意せよ。



馬の生首



耐久力: 48 攻撃力: 4 得点: 100

首だけとなった馬までもがシモンに殺意を抱く。一説によると首は切り落されたのではなく、己れの体を喰らったのだそうだ。

針トカゲ



耐久力: 48	攻撃力: 3	得点: 100
---------	--------	---------

ドラキュラは複数の生き物を合成し、新たな生命体を創り出すことを愉しんでいるようであった。この針トカゲも例外ではない。

半魚人



耐久力: 48	攻撃力: 3	得点: 100
---------	--------	---------

沼に棲む半魚人は、体当たりのみならず、水を吐き出してシモンに攻撃を仕掛けてくる。死角に入って闘うようにするべきだろう。

人体の部分 PARTS of BODY

拷問部屋に散乱する死体は、その凄まじい怨念から蘇り、生ある者に襲いかかってくる



壁から出てくる手

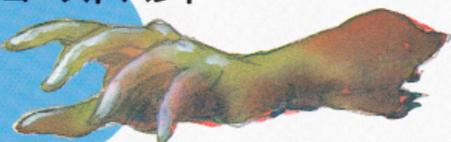


耐久力:48 攻撃力:2 得点:100

生きながらにして壁に塗りこまれた男はひとりやふたりではなかったという。彼は死の寂しさから仲間を増やそうとしているのか。



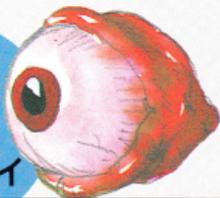
ゴーストハンド



耐久力:48 攻撃力:3 得点:100

切り落されたはずの腕が宙を飛ぶ。が、悪魔城では見慣れた光景のひとつに過ぎない。コイツはシモンの持っているコートを奪う。

ビッグアイ



耐久力:48 攻撃力:3 得点:200

えぐり出された眼球は、自分とこのような目に遭わせた相手を捜し求め、飛行する。時おり流す血の涙も猛毒と化している。



引っ張る手



耐久力:32 攻撃力:00 得点:50

大地に拒絶され、腐敗することのない屍体。彼らに敵意はない。ただ、己れに死を与えてくれる者を捜しているだけなのである。



植物 PLANT

大自然さえも不死王に屈した——森はさながら殺意に満ちた迷宮のようであった



ウネ

耐久力: 48 攻撃力: 3 得点: 100

生長と衰退とを定期的にくり返す植物。が、このウネは、シモンの接近に合わせてこれを凄まじいスピードで行う肉食植物なのだ。



葉男



耐久力: 64 攻撃力: 3 得点: 100

自由を与えられたことでドラキュラの軍門に下った樹木。それがこの葉男だ。森と同化するために見失ってしまうこともあるほど。

耐久力: 0 攻撃力: 2 得点: 100

人間となることに憧れる木。その存在をおもしろがったドラキュラが創り出した生命体である。シモンが近づくと突然、現れる。

ケセラパサラン

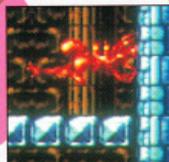


耐久力: 5130 攻撃力: 3 得点: 100

植物と呼ぶべきかどうかは悩むところだが、ドラキュラが移動能力のある植物を研究した成果がこれだと伝えられている。



木



亡霊 GHOST

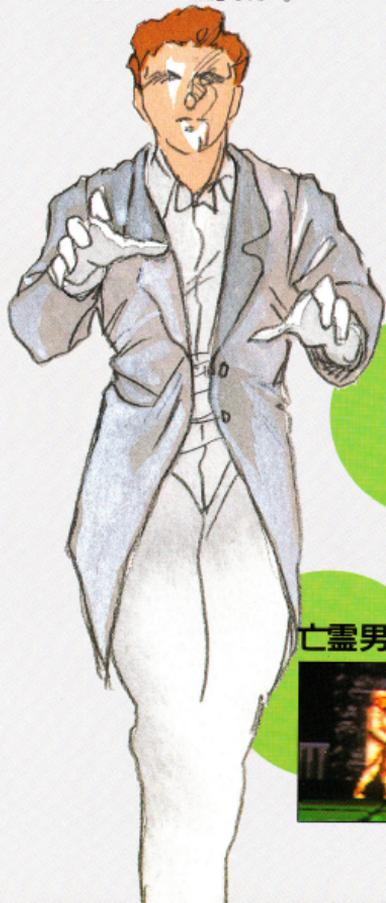
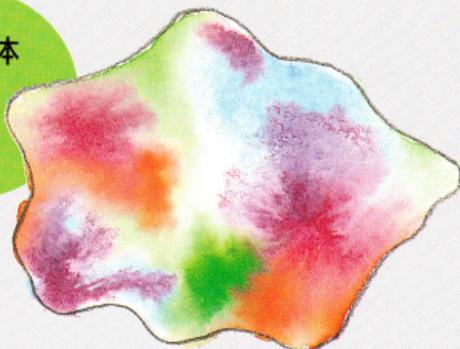
肉体を失っても永遠の生が欲しいと願う者たち——ドラキュラはその狂気を受け入れた



透明幽体

耐久力:96 攻撃力:2 得点:100

空間を漂う、半透明の幽体である。これといった攻撃を仕掛けてくるわけではないが、触れるとダメージを受けるので注意したい。



亡霊

耐久力:96 攻撃力:3 得点:100



美しいものを愛するドラキュラだったが、醜いものにまで美を分け与えようとはしなかった。それでも亡霊は魔王の下僕となった。

亡霊男

耐久力:16 攻撃力:3 得点:100



悪魔城の執事も亡霊となり、永遠の生を生きることになった。が、執事とは名ばかりで、やることといえば侵入者の捕獲ばかりだ。

亡霊女



耐久力: 48	攻撃力: 3	得点: 100
---------	--------	---------

メイドである。眠ることも食事を摂ることも必要のない亡霊であるがゆえに暇を持て余しており、侵入者を見逃すことは決していない。



亡霊ダンサー



耐久力: 48	攻撃力: 3	得点: 100
---------	--------	---------

舞踏の魅力に憑かれ、永遠の刻を踊り続ける一組の男女。時おり不規則なステップを踏むので、それに苦勞させられることがある。



犬 DOG

死ぬまで飼い主に忠実であるからこそ、狼などよりもよほど危険な存在なのだ

キャンドルハンター



耐久力: 48 攻撃力: 4 得点: 100

その名の通り、ロウソクを壊わしてしまう犬。重要なアイテムの出るところでは現れないが、それでも憎らしい敵。鞭でお仕置きだ。

老人と犬

耐久力: 16 攻撃力: 3 得点: 0

隠し部屋にしか登場しないキャラクター。犬を倒すと老人は泣きはじめ、やがて燃えてしまう。ストーリー性を感じさせるぜ。



ゾンビ犬



耐久力: 8 攻撃力: 4 得点: 0

ゾンビが鞭で倒せるのに対し、なぜかこちらは倒しても一定時間経つと復活してしまう。先を急いで振り切るのが一番いいだろう。

蛇 SNAKE

ある時は神の使い、またある時は悪魔の化身——悪魔城に潜む蛇は明らかに後者である



メデューサヘッド



耐久力:16 攻撃力:1 得点:100

ボスキャラのメデューサとは違い、飛行と体当たりしかしてこない。が、それが命とりになるような場所であればわりと登場するのだ。



スネグス



耐久力:48 攻撃力:3 得点:100

蛇の固まり。天井にへばりついており、シモンが下を通過しようとする落下してくる。わざわざアイテムを使う必要もない敵。



虫 INSECT

虫だから、とって甘く見てはいけない。油断していると痛い目に遭わされることも…

クモ

耐久力:16 攻撃力:3 得点:0

巨大なクモである。シモンが接近するや天井から降りてきて小グモを吐く。こうなる前に倒せるように出現場所を覚えておきたい。



ゲゲ



耐久力:256 攻撃力:3 得点:500

たった一ヶ所では登場しないゲゲ。身をくねらせながら空中を飛行する。動きを読むことは難しいので開うよりも逃げる方が得。

コウモリ BAT

蝙蝠——それは吸血鬼の象徴。闇から闇へと飛翔し、人の生き血を求め続けるのだ



バットン



耐久力: 16	攻撃力: 3	得点: 100
---------	--------	---------

画面端から小振幅のサインカーブを描きながら飛んてくる。慣れないうちは鞭を当てにくいので、振りまわして対処するのがいい。



バットン2

耐久力: 16	攻撃力: 3	得点: 100
---------	--------	---------

壁などに止まっているが、シモンが近づくと飛び立ち、高さを調節しながら向かってくる。出現場所を覚えるのが攻略の第一歩だ。



オギテラン



耐久力: 10	攻撃力: 2	得点: 100
---------	--------	---------

サインカーブを描きながら飛行するのはバットンと同じだが、シモンとX軸が重なると緩やかなカーブで接近してくるので注意。

鳥 BIRD

自在に空中を移動する鳥たち。シモンの死角を突いて襲いかかってくるのを得意とする。

カラス



耐久力: 8 攻撃力: 2 得点: 50

耐久力こそ低いものの、バットのように飛び去らず、常にシモンのまわりを飛びまわる。振りまわしを活用するのがベストだ。

ハーピー



耐久力: 16 攻撃力: 3 得点: 100

直線的な飛行しかないために、それほど驚異とはならないが、グールラビットを運んでくるのがやっかいだ。出現と同時に倒せ。

物品 OBJECT

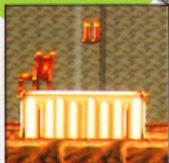
不死王は物にさえも生命を与える術を身につけた。感情を持たぬ相手だからこそ恐ろしい。

本



耐久力: 16 攻撃力: 3 得点: 100

人の知識を物へと変えたのが、この飛行する本だと言われている。ふわふわと漂っていたかと思うといきなり突進してきたりする。

テーブル
とイス

耐久力: 80 攻撃力: 2 得点: 100

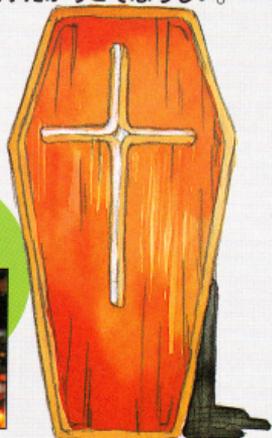
ドラキュラの魔力によって生を得たこのテーブルとイスは、腰かける者を喰らう。シモンが近づくと目覚め、襲いかかってくる。

食人棺桶



耐久力: 48 攻撃力: 2 得点: 100

屍体をおさめるはずの棺桶は、しかし人の肉の味を覚えたことで恐ろしい魔物と化した。距離をとって闘うようにしたい相手だ。



ゾンビ ZOMBIE

眠りを防げられた死者たちは、その怒りを殺意に変えて襲いかかる
シモンの鞭で土に還してやることは、彼らのためでもあるのだ

地面ゾンビ



耐久力: 48 攻撃力: 2 得点: 100

森で生命を落とした人々が魔王の力によって生の世界に呼び戻された。シモンの攻撃を受けると燃え、天へと昇ってゆく。

ゾンビ



耐久力: 16 攻撃力: 3 得点: 100

母なる大地へ還ることのできなかつた異教徒の屍体。このまま放っておくと吸血鬼となる恐れがある存在と言えてであろう。



岩 ROCK

不死王の力は、ついに母なる大地へと及んだ。世界はやがてドラキュラのものとなるのか

キッター



耐久力: 10H 攻撃力: 3 得点: 100

鐘乳洞に逃げこんだ地底都市の人々の成れの果てと言われている。鞭を受けるたびに分裂して小さくなり、やがて消滅する。



耐久力: 112 攻撃力: 3 得点: 300

シモンの接近を感知すると魔力を持った壁は人型をとり、襲いかかってくる。動きは遅いものの耐久力が高いので注意したい存在。

レンガドール



BOSS
CHARACTERS
STAGE 1

スカルホース & スカルトキング

骨の馬に跨って現れたのはスカルトキング
凄まじい跳躍力と剣技とでシモンの前に立ち塞がる

馬小屋の奥でシモンを待ち受けていたのは骸骨戦士たちを統べるスカルトナイトであった。骨馬・スカルホースを破壊されると、自ら闘いを挑んでくる。特技は凄まじいまでのジャンプから繰り出す下突きだ。



↑ スカルホースの弱点は頭である



↑ 下突きなどの攻撃には注意せよ



大蛇の下半身を持った化物である。シモンを見るや、その体を不気味に震わせ襲いかかってくる。頭髪の蛇は単なる飾りではなく、メデューサの頭部から飛び出し、こちらもシモンへと攻撃を仕掛ける。発射される石化光線を浴びると一定時間身動きがとれなくなる。



←アイテムを使って開おう



←石化光線はしゃがんで対処

メデューサ

小さな蛇を頭髪とする女妖魔——それがメデューサだ
その眼から発せられる光線を浴びた者は石化を免れない

BOSS
CHARACTERS
STAGE 2

双頭竜

大瀑布がふたつに割れ、そこから巨竜が出現する
先読みできない動きと火炎攻撃に悩まされるであろう

水沈都市のラストに待ち受けているのが、この双頭竜だ。身体こそ現さないものの、長い2本の首を滝の奥から伸ばし、シモンに攻撃を仕掛けてくる。接近戦では体当たりがあるため離れてアイテムを使用するのがベストであろう。が、それでも安心してはいけな。竜の口からは3方向に放たれる炎か、ブレスが吹き出されるからだ。

BOSS
CHARACTERS
STAGE 3



↑どちらか一方に的を絞ろう



↑竜のブレス攻撃には注意



デスブレスヘッド

からくり館に出現するのは大巨人の、と思える髑髏
長い舌と猛毒の息とでシモンを窮地に追いこむ

BOSS
CHARACTERS
STAGE 4

STAGE4の中ボス



からくり館に出現するこのデスブレスヘッドは、なかなか手強いにも関わらずボスキャラではない。あえて言うなら中ボスか。だからコイツを倒しても体力が回復しないのである。なるべくダメージを受けない闘い方が要求されるわけだ。攻撃を与えるたびに上方から岩が落下してくるので、下に潜りこんで闘いたい。



↑下に潜りこんで闘いたい相手だ



↑ガス攻撃は鞭で相殺できるのだ

BOSS
CHARACTERS
STAGE 4

ビッグストーン

生命と敵意を持つ巨大な岩——ビッグストーン登場
知能こそ低いが、だからこそ恐ろしい存在なのである

からくり館のボスキャラ
が、このビッグストーン。
シモンをしつこく狙ってく
るようなことはないが、そ
れゆえに動きが読めず苦戦

させられたりする。コイツ
は攻撃を受けるたびに小さ
くなってゆくが、それでも
攻撃力が低くなるようなこ
とはないので注意したい。



↑ 蹴で打つたびに小さくなるぞ



↑ 投げげてくる岩にも気をつけよう



BOSS
CHARACTERS
STAGE 6

ゴーストダンサー

永遠の生命を欲し不死王の下僕となった踊り子たち
死の舞踏に憑かれながらも殺意を忘れることはない

舞踏の魔力に憑かれ、疲れることなく永遠の刻を踊り続ける一組
の男女。だが、不死王といえどもドラキュラの力は完全ではなかつた
ようのでその姿は可視と不可視の間をゆらゆらと彷徨っている。不

可視とは、すなわち見えないこと。
見られることに忘我を感じる彼らは、
だからそれが気に入らない。城への
侵入者の血を全身に浴ることが完全
への唯一の道、とドラキュラにそそ
のかされたゆえにシモンへの攻撃も
凄まじいものになっている。



↑剣を抜つてくるタイミングを見切れ!



↑体当たりをされないようにせよ



BOSS
CHARACTERS
STAGE 7

集蔵庫の最後に登場する黄金の鎧。いかにも強そうな感じがし、これを装備したヤツが出現したら恐ろしい、と思ってしまうに違いない。その想像がドラキュラの魔力によって現実となってしまう。アイアンクラッシャーである。斧と剣による攻撃は派手さはないが強烈。動きを読んでの対処が要求されるであろう。



↑斧による炎攻撃はジャンプで



↑剣は振ってくるだけなので安心

アイアン クラッシャー

芸術を愛するドラキュラのコレクションのひとつがこの鎧
永遠の生を模索する彼はここにも神への冒瀆を施した

BOSS
CHARACTERS
STAGE 8

地下通路は、不死王の嗜好からか、さながら拷問部屋の様相を呈していた。人に苦痛を、そして最終的には死を与えるために考案された様々な器具がところ狭しと置かれている。出現するのは人体の一部が魔力を持ったものたち。そして殺した人間の優秀な部分をつなぎ合わせたフランケン。その怨念は凄まじい。



← 投げってくる物は振りまわして



← 分身しても慌てずに対処せよ



フランケン

青白い肌と空ろな眼をした呪われし巨人
純真無垢がゆえに生を弄ぶのだった

BOSS
CHARACTERS
STAGE 9

ゴールデン バットン

目が眩むほどの財宝に満ちた部屋
大掛かりな略奪の成果なのだろうか
それとも人を誘き出す罠か



思わず目を細めてしまうほどの輝きに満ちたステージである。そのすべては黄金で出来ており、欲に恐怖を忘れた者たちが一獲千金を夢み、訪れるとか。しかし、戻ってこられた者はおらず、悪魔城の恐ろしさは、さらに人々を震え上がらせてゆくのだった。

魔王ドラキュラは神のみが許されていた生命創造の術を、今や自在に操れるまでになっていた。その戯れ事は、溢れんばかりの財宝にも向けられたのである。侵入者の存在を感知した金貨は重力から解き放たれ、ドラキュラを象徴する蝙蝠の姿をとって襲いかかる。これに虚を突かれない者はいない。



↑バラバラと散る破片も当たると痛いぞ



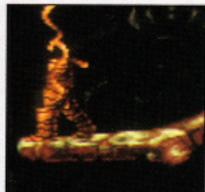
←ある程度ダメージを与えると分身する

マミー

巨大な歯車が轟音と共に回転する時計塔——
ここへの侵入者をマミーは絶対に見逃すことはない

BOSS
CHARACTERS
STAGE 10

永遠の若さと圧倒的な力を欲し、不死王の下僕となった者は多い。この時計塔の番人も例外ではなかった。時計の修理中に歯車に巻きこまれた彼は、肉体こそ滅びたものの、ドラキュラの魔力によって蘇ったのだ。それが魔王の戯れ事だとは知らずに忠誠を尽す。



↑ 歯車によって移動してくる



↑ 追いつめられないように



ベリガン

それは翼を奪われた鳥のようであった——魔王三闘士のひとりベリガンがついに登場する

永遠に続くと思われていた妖魔討伐の旅も終わりを告げようとしている。シモンは、ついにドラキュラの塔へ潜入したのだ。しかし、そこには魔王の側近たる三闘士が待ち受けていた。ベリガンは恐るべき跳躍力と槍の先端から放たれる光線とでシモンに迫り来る。長いくちばしによる攻撃も驚異だ。

↑シモンのいる場所に出現する



↑なるべく距離をとって攻撃だ

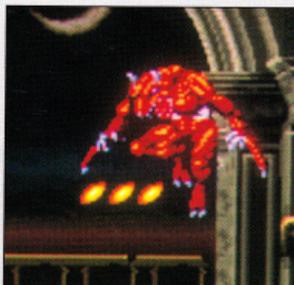


BOSS
CHARACTERS
STAGE 11

その爬虫類めいた姿は、何億年も昔に絶滅した恐竜を彷彿とさせる。肉食獣を想わせるその額に加え、ドラキュラに与えられた翼とで最強の生物となり殺戮をくり返しているのだ。凄まじいスピードで飛翔し、獲物を見つけるやその肉体を焼き尽さんばかりに炎を吐いてくることからガイボンの凄猛さが伝わってくるであろう。ただし知能はやや低い。攻撃が単調なのは、恐らくそのためだと思われる。そこにつけこも闘いをすれば、シモンにも充分勝ち目はある。



↑左の足場を使って連続攻撃をしよう



↑ガイボンの攻撃がはじまったら離れろ！



BOSS
CHARACTERS
STAGE 11

ガイボン

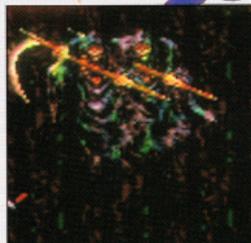
太古に滅びたとされている魔物ガイボンがドラキュラの魔力によって今、蘇った

BOSS
CHARACTERS
STAGE 11



死を司る神——死神をも魅了したドラキュラ。王は神を超越し、それでも満足することを知らない。すべてが死滅するまで殺戮は続けられる。死神はそこに心を奪われたのだろう。今日も死を収集することに忙しい。

死神



↑小さな鎌は振りまわして対処すべし



↑吸い寄せられないようにしましょう

神さえも従わせる魔王ドラキュラのカ——生ある者すべてに死を与え給え!



↑出現するたびに鞭で頭を打て



↑攻撃が変わっても弱点は一緒

死こそが生、あるいは喜び。
負の世界の王であるドラキュラは、生ける者の身体から生を暗奪し、己れを現実世界へとつなぎ止めている存在である。
この世に間のある限り、^{よこしま}邪な心を抱く者のいる限り、何度滅ぼされようともそのたびに蘇る。そして、人々は常に夜を恐れずにはいられないのだった。
復活することを知と力を増す彼は、やがてこの世から昼を消滅させる者となるであろう。

ドラキュラ

己れを拒絶した生ある者すべてに呪いと恐怖を——
決して癒ることのない赤い渴きに今宵も悪魔がはばたく

BOSS
CHARACTERS
STAGE 11

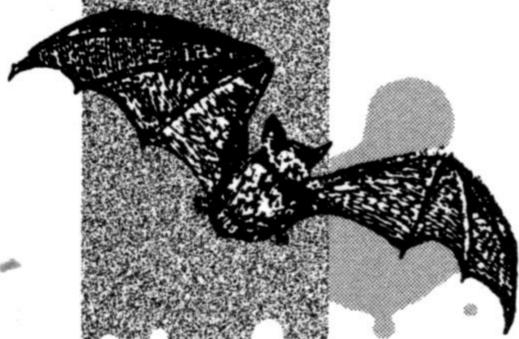
吸血鬼の世界へようこそ



「眠るあいだは死ぬかと思い、
死ねば眠ると思つもの」

私は教授とベッドのそばに並んで、彼女の死顔をしみじみ眺めながらいった。「かわいそうな
ことをしましたな。でも彼女にもやつと安楽がきましたね。これで一段落ついたわけですか」
教授は私を振り向いて、厳然としていった。「ちがう。そうではない。これから始まるのだ。
これが序の口なのだ」

「吸血鬼ドラキュラ」プラム・ストーリーカー・平井呈一訳より



ヴァンパイアの系譜

大地に拒絶された屍体は吸血鬼に

ドラキュラを知るために

吸血鬼という言葉を知ると、ホラー映画の影響からか、どうしてもドラキュラ伯爵を連想してしまいがちだ。確かに、この『悪魔城ドラキュラ』のラストに控えている吸血鬼も、映画でいうところのドラキュラ伯爵をかなり正確になぞってはいる。しかし、だからといって「吸血鬼＝ドラキュラ」の公式が成り立つわけではないのである。

たとえば、スラヴ地方でいう吸血鬼像とは、このようになっている。

吸血鬼とは、死が訪れた四十日後に悪霊が憑くことで生き返った屍体を指す。死の国から蘇った彼は、夜中に墓から這い出た人々を襲い、その生き血を吸って殺してしまうという。

村人たちが吸血鬼を斃すことを決意したならば、全員が山査子で作った杭を持ち、怪しいと思われる墓を掘り起こしはじめる。もしも、そこに腐らずに、いやそれどころか赤く太った屍体があったとしたら、それは間違いなく吸血鬼だ。持っていた杭で身体を貫き、火をつけて焼き払う――。

こうしてみると、ドラキュラ伯爵の持つ華麗さというか、耽美というか、そのあたりが、すつんと抜け落ちているように感じられる。

が、言ってしまうえば、この村人たちの生活に密着した、泥臭い吸血鬼像こそが真のものであり、銀幕でぼくたちを魅了する“彼”は伝承ではなく、創作の中の住人にすぎないわけだ。

こういった話は『悪魔城ドラキュラ』と関わりがないように思えるかもしれないが、そう考えてほしくない。このゲームの設定がいかにか考えられ練られたものかを知るには、民間伝承の吸血鬼を頭にいれておくのが最良の方法であるからだ。吸血鬼を知っていると、ゲームはさらにおもしろいものになる。それは保証しよう。

民間伝承の吸血鬼たち

吸血鬼についての伝承は、実に様々な国で語り継がれている。スラヴ地方は言うに及ばず、トルコやバルカン、ギリシア、スコットランド、シュレジアやポーランド、ハンガリー、アラビア、インド、ドイツ、オーストリア、そしてロシア。数え切れないほどである。しかも、中には特異な部分を持ったものがあり、なかなか興味深い。

スラヴ諸国の吸血鬼は、伝承が教義（キリスト教）に歪められ、異教を貶めるための手段となっている。これは、なにもスラヴ諸国に限ったことなのではないが（ギリシアでもそうであったように）教会から破門されるのを人々に恐れさせる手段のひとつとしての吸血鬼伝説としてみると興味がわくところだ。つまり、神の庇護を受けなくなった者は、死しても土には還えれず、吸血鬼になるのを免れない――そういうわけだ。僧の捨て台詞（？）としては、当時の人々に対し、これほど強烈だったものはないと思われる。

ギリシア神話の中にも、吸血鬼を見ることができる。夜の女神ヘカテーに遣える、テッサリアの巫女たちがそうである。満月の夜、墓場へと忍びこみ、死後間もない美少年の屍体から血を吸うのだ。彼女たちは生きて人間を襲うことはなかった。が、目をつけていた者を毒殺するぐらいのことはした。生きていたら、手を握ることさえ叶わない美少年への歪んだ愛、と言えらるだろう。

ポーランドの吸血鬼は、その貪欲さで右に出るものはいないと思われる。昼夜を問わず歩きまわり、人間はおろか、家畜や獣の血まで吸うというのだ。しかも、それでもまだ空腹は満たされないため、犠牲者の着ていた服も喰らってしまうほどである。ここまでバイタリティに溢れた吸血鬼もめずらしい。

吸血鬼を語るときに、ハンガリーははずすことはできない。そう、この国はドラキュラ伯爵の異名をとるヴラド・ツェペシュが幽閉されていたり、あるいは血の伯爵夫人として恐れられたエリザベート・バトリを生んだ地なのである。だから、というわけでもないのだろうが、吸血鬼の伝承が残っている。ヴァンピレスもしくはオウピレスと呼ばれるこの吸血鬼は、しかし必ずしも吸血の行為をするわけではなかったようだ。ただし、死を与えることは例外ではなく、だから村人は己れの生命を守るために、力を合わせて怪しいと思われる墓を暴く。このとき、犠牲者の墓も暴かれることになった。それは、吸血鬼に生を奪われた者がその仲間となる可能性があるからである。

ここで、ようやく吸血によって犠牲者を増やすヴァンパイアが登場した。今日の映画や小説ではお馴染みのシチュエーションだが、こと民間伝承に限って言うならば、このタイプのものはいくつあるか、どうも少ないように思える。

吸血鬼になるのは、まともではない人間とされているのが一般的だ。悪人や罪人は言うに及ばず、魔女とか呪術師などのように魔法に関わっていた者は死後、吸血鬼になるとされた。また、異常な高齢で死んだ者、自殺した者も、それに含まれる。それ以外にも、不浄な動物（猫や鶏、牝犬など）が飛び越えた屍体は吸血鬼として蘇る可能性があると言われた。

このようだったから、吸血鬼は映画でいう、伝染病のように広がってゆく嗜血症なのではなく、一種の災害といった捉え方をされていた、とする方がむしろわかりやすいのではないだろうか。

民間伝承には、まだまだ多くの吸血鬼たちが眠っている。単なる幽霊や人狼としか思えなくもないものが中にはあつたりするけれど、それもまた楽しい。彼らを知り、頭の中にとどめておくだけで『悪魔城ドラキュラ』の世界は驚くほどに広がってゆく。何気ない一枚のグラフィックにこめられた意味を、たった一瞬しか現れないキャラなのに数多くの設定が用意されていたりすることを、きっとわかってもらえるような気がするのだ。

——それでは、つぎは“ドラキュラ王”の異名をとる、実在した人物ヴラド・ツェペシュについて書いていこうか。





ドラキュラの出現

森の彼方に棲む魔王ドラキュラ

復讐の流血王の物語

トランシルヴァニアとは、ラテン語で「森の彼方の国」という意味があるそうだ。その名の通り、山と緑に囲まれた地であった。

ドラキュラ伯爵ことヴラド・ツェペシュは実在の人物である。

父王ヴラド二世がワラキアの王権をめぐり毒殺された翌年の1447年に、その跡を継いで王となった。ヴラドが十七歳のことだ。

ヴラドの暴君ぶりは、父王の比ではなかったとされている。

その残虐行為は当時、戦さの相手であったトルコ軍のみならず、政敵や、時には己れの国の民にまで向けられたというから手に負えない。残酷な拷問や処刑は日常茶飯事。その凄まじさは日に日にエスカレートした。人間を生きたまま釜ゆでとしたり、埋めたり、燃やしたり…。

特にトルコ軍の捕虜に対して行った「生きたままで串刺しにする」行為は（今でさえ）衝撃的であり、そこからヴラドは「串刺し公」なる異名をとることになったのだった。

彼がそこまで非道になれたのは、その血筋もあるだろうが、少年期から青年期にかけてをトルコ軍の人質として過ごさねばならなかったことに関係していると言われている。

そこで味わうことになった屈辱的な日々が一体どういったものであったのかを知る術はない。しかし、積みり積もった怨念が——復讐を誓う毎日が、ヴラドの残虐な性格を形成していったと考えるのが妥当であると思える。

そんなヴラドが、領民から徹底的に嫌われ続けたのも無理のない話だった。

ワラキアを統治するヴラドが、なぜ「ドラキュラ」と呼ばれるようになったのか。これには、ふ

たつの説がある。

「ドラクル」というルーマニア語には二通りの意味があるとされている。すなわち「悪魔」と「ドラゴン」である。

父王ヴラドも残虐非道なことで人々から「悪魔公」と呼ばれていた。そのあだ名をヴラドが、そのまま受け継いだ、というわけである。

もうひとつの「ドラゴン」は竜を意味する。こちらは、やはり父王ヴラドが東ローマ帝国の皇帝から爵位を受けたときに、同時に竜の紋章（つまり勲位）を授かったというのだ。

どちらが真実なのか、それとも両方が真実であるのか。いずれにせよ「ドラクル」なる語の語尾が変化し、やがてドラキュラとなったことは、まず間違いはないはずだ。

人の血を流し、それによって己れを肥すヴラドは、後にブラム・ストーカーの手で吸血伯爵として蘇るのだった。





吸血鬼のキーワード

吸血鬼の誕生から死まで

悪魔は夜はばたく

民間伝承における吸血鬼は嗜血症というキーワードこそあるものの、それらは人狼であったり、夢魔や魔女の類であったり、ときには幽霊とか悪魔を指していたり、また混同されていることが非常に多く、ぼくらの知っているものとは大きく異なっていたりする。そのため、ここからは敢えてその概念を縮小し、もう少し「映画的」と言える吸血鬼に的を絞って書いていこうと思う。

吸血鬼になるのは、まともではない人間とされている。このことは先にも書いた。考えてみれば、これもキーワードとなり得る。異常な高齢で死ぬだとか、生まれつきの宿命などのように例外もあるが、それでも多くの場合はキリスト教的な要素が見え隠れしており、そうすると人としての生を全うできなかった者が吸血鬼へとなりやすい、との仮説も立てられることになる。

吸血鬼の誕生について、もう少し書いてみる。

それでも夜は明ける

吸血鬼とは死者である。が、生ける屍体であるがゆえに、生ある者を恐怖のどん底に叩きこむ。なぜ、一度離れたはずの霊魂が再び肉体に舞い戻ってきたのだろうか。

アニミズム（霊的存在の信仰）的な考え方でゆくと、人間はふたつの身体を持っている、とすることができる。すなわち、霊魂と肉体である。このふたつは同一レベルの存在だと言ってもいいだろう。睡眠に入ると離れてしまう両者だが、覚醒と同時に再び結びつくことになる。霊魂は肉体に意識がないのをいいことに目的地である死者の国を目指すのだが、それを肉体が許さない、というわけだ。しかし、その者が死んでしまったとしたら…。離ればなれになった霊魂と肉体は、もう、

ひとつになろうとしないのであろうか。

なる。これが結論である。

肉体は生命の炎が燃え尽きても霊魂を求め、欲する。だが、死した人間の肉体の崩壊は、無情にも急激に進行する。肉体が減びることで霊魂は己れの目的を達成し、死は完成するのだ。

ここで疑問が生じる。肉体が腐らず、大地に還えることができなかつた場合はどうなるのか、と。呪われし宿命に、母なる大地は己れへの回帰を許さないこともあるだろう。屍体に悪魔が憑いて腐敗を防いでしまったとしたら…。その者は、どうなる。簡単だ。生ける死者となる。

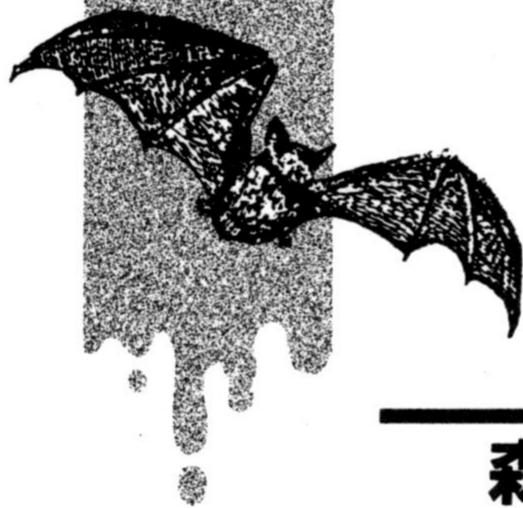
——こうして吸血鬼は誕生するのだ。

吸血鬼を滅ぼすにはその肉体を崩壊させるしか手はなく、だからこそ土葬が常であった時代、あるいは地域にあっても、呪われし死者をわざわざ火葬にしたりするわけである。

吸血鬼を殺害する方法は他にもある。たとえば映画でもお馴染みの「杭」を胸に打ちこむ方法。この棒杭の材質に関しては諸説入り乱れている。ロシアやバルト海地方ではトネリコを、スラブ諸国では山査子、また同じスラブでも東方では白楊であったりするほどだ。他にもオークの木や薔薇、樅、あるいは杉を使ったりする地方もあるようだ。が、こういった杭で吸血鬼を退治しようとしたのは後年に生じた考えであるとの説もある。だから殺害ではなく、吸血鬼を墓に釘づけにして自由を奪う手段として用いられた、とするのが自然か。

それでは、吸血鬼を滅ぼす方法は火葬しかなかったのであろうか。いや、その屍体的である、有毒な生命体には天敵がいたのである。それが吸血鬼と村女の間生まれた「吸血鬼の子供」だ。

「彼」は半ば使命的なその闘いに怯むことなく挑み、勝利を収めると言われている。そして、永かった夜は明けるのであった。



キャッスルヴァニアの歴史

森の彼方に聳える巨大な古城

その城には“世界”があった

トランシルヴァニアの南東には広大な森があった。樹々が昼の存在を否定するかのよう密生し、その底には決して陽光が届くことはなかった。落葉は降り積もり、腐り、土となり、それが永遠と思われるほど続いた。誰も——獣さえも足を踏み入れたことがないように見える。しかし——

しかし、それはあった。

カルパチア山脈からならば、その全貌が見渡せたに違いない。森が見えた。鮮やかな蒼い染みは湖だろうか。拓けた山肌には村落おほと思しい、密集した小屋があった。それは巨大な岩山と見えた。そうとしか見えなかった。そこからでは…。

いつの時代に、誰が、何のために。すべては謎に包まれたまま、まるで夢のように。しかし、醒めない夢はない。悪夢でも、そう。つまり、これは現実なのだ。途方もなく巨大な城。この世のすべての詰まった城がそこに聳えていたのだ。

邪悪な祈りが闇を呼ぶ

その城に迷いこんで無事に生還できた数少ない男の話によれば、そこにはすべてがあったという。山があり、谷があり、河が流れ、湖は澄んだ水をたたえて陽光を弾き、小鳥のさえずりが爽やかな風に乗る。森は大いなる恵みをもたらし、人も獣たちも、それぞれの営みに忙しい。

“世界”は平和に見えた。

だが、陽が沈み、辺りから色彩が抜き取られてゆくに従って、“世界”はもうひとつの貌を晒け出す。すなわち闇。すべてがあるからこそ、恐怖もまた存在したのである。

赤い色をした満月が森に、河に、湖に、村に、獣、鳥、そして人間にも胸の悪くなるような光を落とす。まどろみかかった夜の思考に、血の赤が

ゆっくりと広がってゆく。獣も鳥も人間も、禁じられているはずの渴きを感じてしまう。水を飲んでも決して癒すことのできない渴き。

人間たちは、己れの肉の裡に生じた感情にひとり戸惑う。欲しいのは、ただひとつ。最愛の異性だ。相手の髪を撫で、腰を引き寄せ、足を絡めて、そして互いのくちびるを貪り合う。だが、それだけでは満足できないことを知っている。この肉体の沸騰を抑えるためには、相手の生命が必要なのだ。生命の水——すなわち血が…。

ああ、嫌悪すべき嗜血症。倒錯した愛の形。それは、共喰いとも呼べる行為に他ならない。獣と同等、いや自ら禁忌としておきながらも実行に移すのならば、それ以下とも言える。

獣。獣…獣……け…もの……。

獣になりたいと願う。

なってしまうれば……それなら。

赤い渴きに襲われたのはその村人たちの半数だった。だが、彼らは裡に潜む獣を解き放つようなことはせず、必死で堪えたのだ。闇の歴史を繰り返してはいけない、と。懸命に堪える。

この世界には二種類の人間がいた。血を好む者と、それ以外の者。両者は気が遠くなるほど昔から争い続けてきた。だが、互いに血を流し合ったところで何も生まれない。そういう結論が導き出された。そして和解が成立したのである。血を飲むのは禁忌である、として。

子供が生まれた。その子が成長し、他の者と結ばれ、子を作り…。四十を越える年が流れ、忌まわしい嗜血症は去ったと思われていた。思っていただけだった。今宵は紅の満月の夜。

血の誘惑に負けた男がいた。己れの行為を正当化したいがために祈ったのだ。呪われし不死王、すなわち人の生き血を啜る妖魔ドラキュラの復活を。“世界”の夜は明けなくなった。



人々の生活と習慣

闇や獣と闘い、生き続ける人々

生きるとは闘うこと

トランシルヴァニアが「森の彼方の国」の意であることは、すでに書いた。だから、と言うわけではないのだが、この時代は森が世界を支配しており、人間は生きるために木々と闘い続けていかなければならなかったのである。

原生林は大地を広く覆い、その底には陽が届かないことは別にめずらしくもなかった。密集した葉が天空からの恵みを横取りし、だから地表は常に薄闇を漂わせていた。環境保護が叫ばれている今日とは、言わば正反対の世界なのだ。

人々は森を切り拓いてゆく。

獣道は、やがて馬車が往来できるまでになり、閉鎖されていた村落という空間は外部に向けて門戸を開いた。闇は駆逐され、森で見る人影が本物の人間のものであることが多くなってきた。

しかし、それでも人々は樹を神聖視することはやめなかった。樹が落とす複雑な影が意味することを探ろうと頭を悩まし、風の愛撫に漏れる葉の囁きに懸命に聞き入った。

森が象徴するのは“母”。生長と衰退とを一年の周期で繰り返す樹は永遠の生、あるいは輪廻転生を体現する、神秘的な存在であった。そういった樹が集まることで形成された森が“母”と呼ばれたのは当然のことだった。この場所こそ、再生と誕生の地なのである。

だが、そこに棲む“敵”の存在も忘れてはいけない。特に狼。密生する樹々の制限するのは、視界だけではない。人間から機敏さを奪う。これによって狼との力の差は圧倒的となり、獣の勝利は動かなくなるのであった。命知らずが腕試しに狼を狩ると言っても、それは葉が落ち、視界の広がる冬場に限られていたほどだった。

開墾しても放っておくと再び森に返ってしまう

大地は、やっかいな存在だ。今日も奇妙な闘いが繰り広げられる。そう、それは、どちらかが圧倒的な勝利を収めてしまっただけではない闘い。人は森の中で生きていけないが、かといって森がなくても生きられないのである。

人々は等しく闇を恐れた。が、それでは完全に太陽が昇りきるまで活動をはじめなかったか、というと、決してそのようなことはなかった。彼らは辺りがまだ薄闇に包まれている頃から、まるで夜明けを待ちかまえていたかのように飛び起きると、それこそ陽が沈むまで仕事に精を出した。

これは、庶民の使うことのできる光源が樹脂の蠟燭に限られていたことが関係している。もちろん、蠟を塗って作った松明や、暖炉などはあったのだが、夜を明かすことで何も得られるものはなく、だから永い闇の刻は眠って過ごす以外にすることはなかったのだ。朝を待ちわびる気持ちは、ここから来ているようである。

世界に朝が訪れると、男は畑仕事に、女は食事を作ったり、家事に忙しい。

彼らの食事は、小麦のパンが主食であった。パンを食べながら葡萄酒を飲む。それに空豆などの豆類がつくぐらいか。肉は御馳走である。多くの家が農家だったこともあり、とすると飼育が比較的容易な羊や豚が食用になった。牛は乳を出す上に、畑を耕したり、荷の運搬に役立つなどの利用法があったので滅多に食べることはなかった。肉の消費量は、年間ひとり羊一頭が平均だった。肉は一度には食べずに、塩漬けとして保存した。

陽が暮れると、男たちは畑から引き上げてくるが、すぐに家には戻らずに、村の周囲を取り巻く柵に異常がないか調べてまわる。

それが済むと、夕食がはじまり、そして一日が終わりを告げる。家々の窓から漏れる灯りは消えてゆき、村は闇と静寂に支配される。



民間伝承と森

そして人間は森の支配を考えた

村人に浸透する宗教

それまでも人々は神の存在を信じていなかったわけではない。いや、むしろ彼らは常に敬虔に感謝の祈りを捧げていたほどだ。

万物には、神あるいは精霊が宿っており、その機嫌を損ねてしまうと、収穫や自分たちの健康に影響が出ることを経験的に知っていたのである。ただ、それらの神々は漠然とした抽象的なものに過ぎず、だから名さえもなかった。

ある時、その村を訪れた者たちがあった。彼らは自らを神々の使者だと名乗り、その教えを広めようとした。ある者は排他的で耳を貸そうともしなかったが、多くの村人は笑顔で迎え入れることにした。しかし、それは彼らが神の使いだからではなく、そこで語られる神話に興味を持ったからなのだ。求めていたのは娯楽であった。

教徒たちの話は新鮮な刺激に満ちていた。教養のない者にでもわかるように、親切に熱心に何度も何度も話してくれる。そんな彼らに、村人たちは、いつしか好意と尊敬の念を抱くようになっていた。胸の中にあつた漠然とした神の姿も、今やしっかりとした像を結んでいる。そして、村には教会が建てられることになったのだった。

——今日も村に、澄んだ鐘の音が響き渡る。それは、ひっそりと沈んだ夜の闇にさえも怯えることなく、時の流れを常に人々に意識させた。これまでは、陽の光による影の長さや、月の光による影の鋭さでおおよその時間を感じ取っていた村人だったが、教会が建てられたことでその存在は浸透し、生活の基調となっていく。刻の概念は会話の端々にも上り、

「四つめの鐘が鳴ったときに逢おう」

という約束が交わされたりもしたのである。教義は、さらに広がってゆく。

神は人間と自然を同時に創り給うた。だが、両者は対等の立場では、決してない。自然は人間に支配され、手を加えられ、生まれ変わってゆく存在なのである。神父は、そう叫んだ。

神の思召しかのように冶金術が進歩し、人々の生活を変える。大きな斧が造られた。森を拓くのは比較的容易になり、人間のための大地は広がる一方だった。生活も次第に豊かになる。

だが、何かが違うような気がしてならない。言葉では言い表すことのできない不安が、人々の心に重くのしかかる。民間伝承は、ただの昔話に成り下がり、森への恐怖と感謝は失われた。

教会への不信感が頭をもたげてきた。





教会と魔術

信者を減らさないための悪魔

蘇る死者の恐怖

村人が変死する事件が続発した。原因は誰にもわからなかった。こういった前例がなかったこともあり、どのように対処すべきなのか戸惑うばかりである。男たちは陽が暮れると村長の屋敷へと集まり、あれこれと言い合った。それでも結論は出なかった。出せるわけがなかった。

そうしているうちにも、死者はひとり、またひとりと増えていった。男女合わせて九人が生命を落とした。そこで、ようやく神父が口を開いた。これは、吸血鬼の仕業に違いない、と。

異教徒は、それゆえに神の庇護を受けられず、従って死しても天に召されない。母なる大地に還えることを拒絶された死者の肉体は、腐らずにこの世に存在し続けるのである。すると死は逆流し、生と死の両方の世界に住む者が出来上がってしまう。こうして吸血鬼は誕生する――。

それまで神妙に話を聞いていた村人のひとりが悲鳴を上げた。そして己れの信仰心の低さを泣きながら悔やんだのだ。助けてください、神父様。これからは毎日のお祈りを欠かさない。約束します。だから……だから、助けてください。お願いします。吸血鬼になんか、なりたくない。

神父は、やさしく微笑み、子供に言い聞かせるような口調で囁いた。跪きなさい、これまでに犯した罪を数えるのです。神は心の広いお方、きっとそなたを許してくださるでしょう。

村人たちの懺悔が終わると、一変して神父の顔が陰しくなった。変死した者の墓を掘り返すのです。吸血鬼ならば、屍体が腐敗していることはないでしょう。それを見つけたらその胸に山査子の棒杭を打ちこんでから焼却します。吸血鬼を滅ぼすことのできる方法はこれだけなのですから。

かくして九つの墓は暴かれることになった。そ



のうちの一体は腐っているどころか眠っているように新鮮だった。吸血鬼だ、と誰かが叫んだ。

吸血鬼退治は何事もなく終わった。

この事件があつてからというもの、神父の言葉を信じない者はいなくなった。土の成分の影響で永く腐ることのない屍体が、まれにある――それさえも忘れて、疑問を持つともしなかった。

教会は魔術の存在を否定しながらも、それをうまく利用し、村人への教化法としたのである。

ある腹黒い僧は、ことあるたびに民衆に布施を要求したり、何の効果もない護符や、聖水と偽って雨水を売りつけることで私腹を肥していた。しかし、それに気づく村人がいるはずもなかった。

酒に酔ったある僧は、勢いに任せてホラ話をはじめた。教皇様は、あまりにも神様に愛されていたものだから、死ぬ前から腐りはじめたのだ。こんなことまで民衆は信じ、涙を流した。

変死する者は、吸血鬼が退治されても後を絶たなかった。それでも村人の信仰が失われることはなかった。しかし、ついに教会の中から犠牲者が出てしまったのである。僧たちは青ざめ、神父はひたすら神に祈りを捧げていた。



ベルモンド一族と鞭

吸血鬼を殺すことを生業とした集団

キャッスルヴァニアの東方、広大な森を越えたところにある小さな村。そこに吸血鬼が突如出現し、村人を恐怖のどん底に叩きこんでいた。

神に祈ったところで何にもならなかった。奇跡は起こらなかった。窓の脇ににんにくを吊してみても、寝るときに首から十字架を下げてても犠牲者は増える一方なのだ。逃げ出す僧までいた。

神父は重く息を吐きながら、頭を振る。祈りが天に届かない今、最後の手段を取るより他に方法がなかった。呪われし一族に、吸血鬼討伐を依頼するしかないのであった――。

世界各地には、吸血鬼を葬り去る術を持つ吸血鬼の子供が存在した。

スラヴ人は守護者クルースニックの存在を信じており、ツルナ・ゴーラにはヴィエドゴニャやズドゥハチといった悪霊を退治する者の話が伝わっている。セルビアでは吸血鬼と村女の間生まれた子・ヴァンピロヴィチは歯と骨のない奇形児であるが、その者だけが吸血鬼を見つけ出し、殺すことができることされた。そういった中で一番有名なのは恐らくダンピールであろう。

神父が不死王の討伐を依頼しようとしたのは、そういったダンピールのみで構成された集団・ベルモンド一族だった。彼らは十字架や山査子の棒杭に頼ることなく、一族に古来より伝わる鞭ひとつで吸血鬼を、いとも容易く葬り去ると言われている。神父は決意を固め、ベルモンド一族が隠れ住んでいると噂される森へと出発したのだった。逃げるつもりなのではないか、と疑いの眼差しを向ける者もいたが、構っている暇はなかった。

寝る時間さえ惜しんで歩き続ける神父。夜の森も松明を手に進んでゆく。生命を賭けた探索行であった。空腹を癒すのも、主に祈りを捧げる時も

歩きながら。吸血鬼騒動をここまで大きくしてしまったのは、何人もの犠牲者を出してしまったのは自分の責任だと思っていたから。だから、神父は歩き続ける。歩き、歩き続け、そして…気がつけば、草原に横たわっていた。そこだけは森が拓けており、見れば粗末な家々が建ち並ぶ村落であった。神父の目の前には、精悍な貌つきの若者が立っており微笑んでいた。

「吸血鬼が……村に、吸血鬼が……」

神父は必死に喉を振り絞るが、それしか言葉は出てこなかった。しかし、若者には伝わったようで、軽く顎を引いてみせた。若者――シモンは花壇から無造作に薔薇の蔦を引き抜く。その強度を両手で確かめると、満足そうな笑みを浮かべた。

神父は思い出した。ダンピールが奇形であるという話を。シモンは素手で薔薇の蔦を握りしめていた。にも関わらず、血は一滴も流れていなかったのだ。この男ならば、と神父は思った。



妖魔討伐のための基礎知識



「世のなかにはねえ、きみ、人間の憶測できんことがいろいろあるのだよ。年を重ねるにつれて、いくらかずつそいつが解けてくる。今われわれは、その不可解な謎の一つの端に立っているのだよ。わしはまだやらなんだが、どうだろう、ルーシー嬢の首をわしに切らせてくれんかね？」

「吸血鬼ドラキュラ」ブラム・ストーカー・平井呈一訳より

移動

罅を突破し、魔物を避け進んでゆくヴァンパイアハンター・シモン
しかし、そのためには己れの意志をシモンへと伝えなければならない
コントローラの+ボタンを使いこなすことがドラキュラ討伐の第一歩だ

MOVE

己れをシモンと同化させるために

この「悪魔城ドラキュラ」はサイドビュー（横からの視点）のために+ボタンの左右入力が、そのままシモンの向きとその方向への移動となっている。階段にいるとき、あるいは階段が近くにある場合に+ボタンの上下を入力すると昇降。上ならば階段を上がり、下ならば下る。また、それ以外での下入力はシモンをしゃがませることになる。——と、ここまではこれまでの「ドラキュラ」シリーズと同じだ。

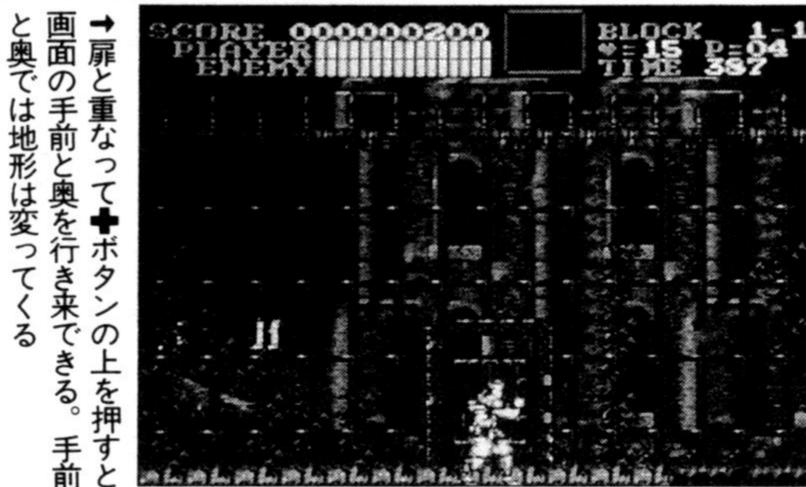
しかし、今回はこれに2つのアクションが加わっているので注意したい。

まず、扉の向こうと手前を行ったり来たりする場合。ステージ1-1にしか登場しないが、鉄柵という仕掛けがある。これは乗り越えることが不可能なため、反対側へに行きたい場合は扉を利用するしかない。この扉の前で+ボタンを上を入力してみよう。これだけで手前から向こう、または向こうから手前へ行き来できるのだ。

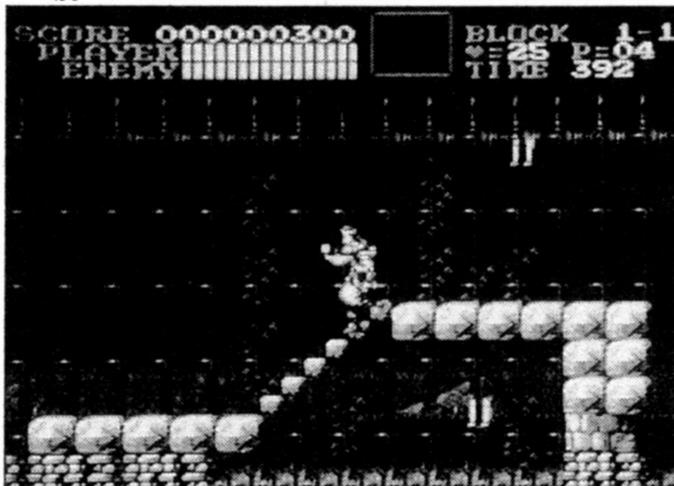
次は、しゃがんだままの移動。+ボタンの下を入力したあとでも指を離すとシモンは立ち上がってしまう。このため、+ボタンの斜め下への入力が必要とされる。コントロールに不慣れだとやりにくいかもしれないが、こればかりは練習あるのみ。マスターしておかないと後悔するテクだ。



←シモンはしゃがむことによって敵からの攻撃をよけることができる。このまま移動することもできるぞ



→扉と重なって+ボタンの上を押すと画面の手前と奥を行き来できる。手前と奥では地形は変わってくる



←階段はいたる所に設置されている。ジャンプで乗ることのできないような場所でも階段をつかえば楽勝だ



鞭

ベルモンド一族に古くから伝わる、吸血鬼討伐のための神秘的な鞭
今回は魔物どもに打撃を与えるだけではなく、移動にも使われるようになった
様々な使用方法をマスターしないと、ドラキュラを倒すことなどできない

WHIP

いざ不死者に死を与えよ

スーパーファミコン版となって変わったのは移動についてばかりではない。武器となる「鞭」の使い方もかなり変化した。それに合わせて敵の動きや攻撃もパワーアップしているのだからプレイヤーも鞭に関するすべてをマスターしないことにはクリアは夢のまた夢だ。

まず頭に入れておくべきは、鞭が8方向に振れるようになったことだろう。上、斜め上方、左右の合計5方向は十字ボタンのその方向を入れたままで攻撃すればOK。ただし、下および斜め下方へはジャンプ中にその方向へ十字ボタンを入れて攻撃、という作業が必要となる。しゃがんでも打てない敵や、ジャンプした先にいる敵を攻撃しようと思ったらこの方法しかないのだから、ぜひマスターしたいところ。ここではくわしく書かないが、最後に待ち受けているドラキュラとの戦闘でもこの「下打ち」が重宝する。

鞭に関する新しいアクションは、実はあと2つほど用意されている。説明しよう。

1つ目は「巻きつけ」。これは攻撃ではなく、シモンの移動方法のひとつ。「悪魔城ドラキュラ」をプレイしていると、通常のジャンプでは絶対に届かない足場が登場する。ギリギリからジャンプしてもダメ。そこで、画面をよく観察してみることにする。すると、壁に金具のようなものが取り

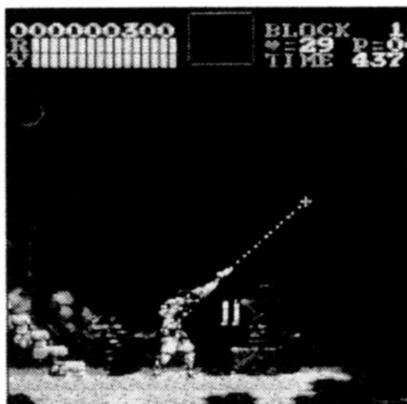
つけられていることに気づくだろう。そう、ここに鞭を巻きつけ、ブランコのようにして向こう側の足場へと飛び移ればいいのだ。ただし、途中で鞭ボタンから指を離してはいけない。鞭を引っこめ、落下してしまうからである。

金具にぶらさがっているときに十字ボタンの上下で鞭の長さの調節、左右で握る幅を変えられるので、これも覚えておくこと。

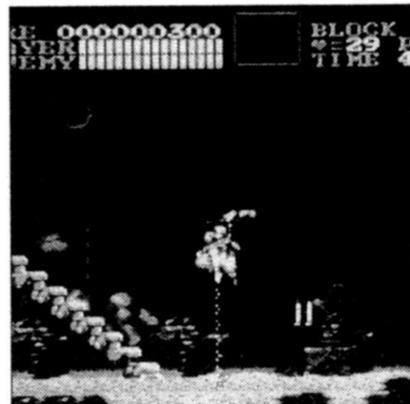
飛び移るときに鞭ボタンを離すタイミングは、シモンのひざが乗りたい足場の少し手前に来た瞬間がいいだろう。コツは、あまり勢いをつけないようにすることかな。何度かチャレンジして、自分に合った方法を見つけよう。

2つ目の新・鞭アクションは「振りまわし」。鞭を振ったあとでもボタンを押しっぱなしにしてみる。すると、移動こそできないものの、十字ボタンで鞭を自在に操れるようになるのである。これは階段の途中でも例外ではない。

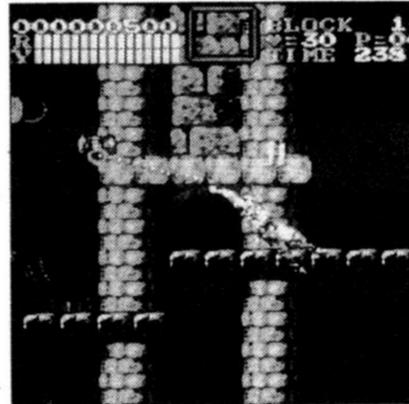
「振りまわし」で与えられるダメージは、振ったときと比べてかなり低いけど、それでも通常では打つことのできない敵に攻撃できたり、鞭を振る瞬間あるいは振ったあとに生じるスキをなくせたりすることが可能なので、使い方によってはかなり役に立つはず。出したいと思ったときにらせるように練習を積んでおこう。



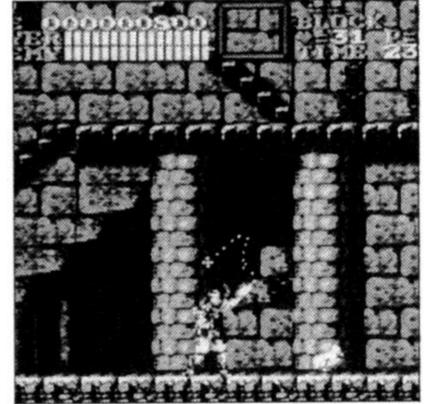
↑鞭のななめ打ち。これを使えば、上空にいる敵などを事前にやっつけられるよ



↑下打ち。ジャンプ中に十字ボタンを下に入れて攻撃ボタンだ。ジャンプ中じゃなきゃダメ



↑鞭は攻撃するだけの道具ではない。金具に巻きつければ遠く離れた場所へも行ける



↑スーパーファミコンとなってシモンの鞭にも、自由度が高くなった。接近戦では振りまわせ

跳躍

ジャンプ — それはシモンの、歩く以外の唯一の移動方法である。生を得るために跳び、危険から逃れるために跳ぶ。だが、しかし—— 今回のジャンプには跳躍以外のテクニックが隠されているのだった。

JUMP

死から逃れるための跳躍を身につけよ

これまでの「ドラキュラ」シリーズではジャンプ距離は一定であったため、どこで行うかが非常にシビアであった。が、今回は誰もが楽しめるように、との意図からジャンプ中の空中制御が可能となった。これによって、ジャンプしてすぐなら**+**ボタンを逆に入れることで元の場所へと戻ってこられるようになったのである。また、これならば小さな足場へのジャンプも容易なはず。ただし、「巻きつけ」からのジャンプは空中制御が難しいので注意しておこう。

ジャンプボタンを押している長さで、わずかながらその高さ（および距離）に差がでることも知っておくと便利だ。ゲーム中盤からは、足場ギリギリからのジャンプを強いられる場面が続出する。このときに、ジャンプしたらすぐにボタンを離さず、そのまま押しっぱなしにしておけば、少しではあるが距離が稼げるわけだ。

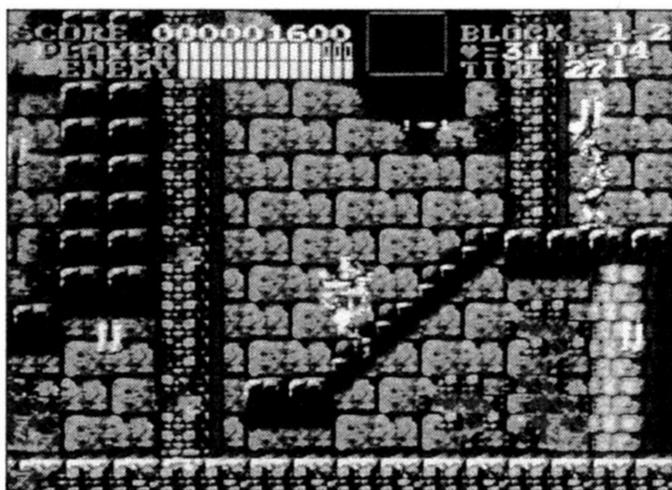
——と、普通ならばジャンプについての解説は



←ジャンプ中の空中制御も、知っておきたいテクニックの一つ。**+**ボタンの左右によって方向は変化する



→うまく使えば、こんな感じでもとの地点へ戻ってくることも。しっかりとマスターしておこう



←階段への飛び移りも、おぼえておきたいテクニックの一つ。空中で**+**ボタンの上を押しておく……



→このとおり階段へ着地できる。ジャンプの着地点に階段しかないときなどに使うといいだろう

これで終わりなのだが、この「悪魔城ドラキュラ」には、ジャンプを使ったテクニックが3つほど用意されているので、それについても説明しておこう。まず、ジャンプで階段に乗る方法。これは**+**ボタンの上を押せばなしにしておくだけ。ゲーム展開をスピーディにできるだけではなく、このテクニックを駆使しないとクリアできないエリアもあったりするので必ずマスターしよう。

2つ目は、**+**ボタンを入れても動かずにいることができるテク。ジャンプボタンを押しっぱなしにしておけばいい。動かずに斜め打ちしたいときや、階段上で止まったまま上方攻撃したい場合に役に立つはず。

最後は、階段から落ちる方法。**+**ボタンの下を入れながらジャンプボタンを押してみよう。これならば歩かずに一気に降りられるので時間の短縮になる。ただし、シモンがブロックと重なっているとできないので注意が必要だ。

聖なる物品

HOLY ITEM

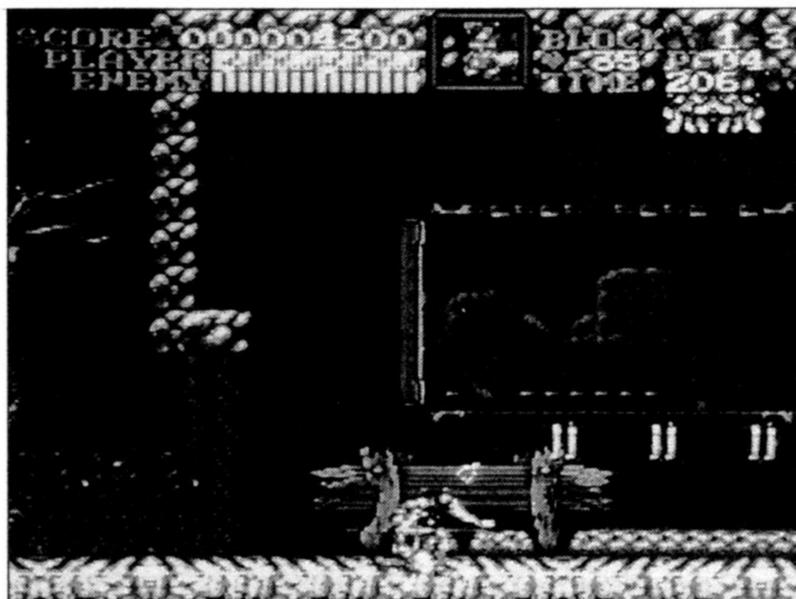
妖魔討伐のための武器は鞭だけではない
魔物の嫌う、聖なる力を封じこめた品々は
正しく使えば決死の妖殺行をも円滑にするのだ

それは闇を駆逐する大いなる光

これまでの「ドラキュラ」シリーズがそうであったように、この「悪魔城ドラキュラ」にも武器として使用できるアイテムが用意されている。数は5つ。「懐中時計」「短剣」「十字架」「斧」そして「聖水」である。これらのくわしい説明は次ページの表をみてもらうとして、ここではそのシステム等について解説する。

まず、アイテムの入手方法。これは決められたロウソクを壊すことで出現する。

次に連射アイテムについて。連射アイテムとはアイテムを同時に幾つも射つことができるようになるものだ。これは決められた場所を鞭（アイテ

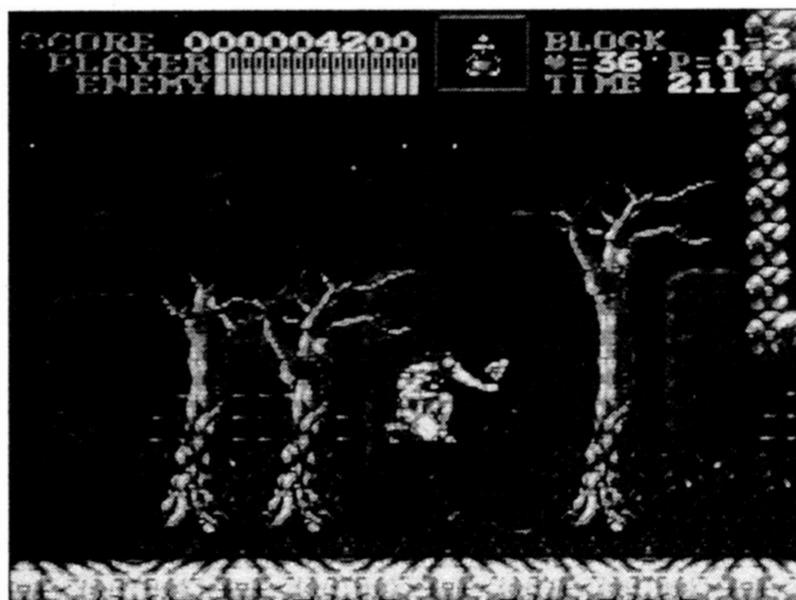


↑しゃがんだ状態からでも投げられる。狭い通路で敵に襲われたときに使おう。背の低い敵にも有効な技だよ

ムは不可)で打ち、その部分を壊すことで得られる。ただし、連射可能なアイテムを持っていれば、という条件がつく。アイテムを持っていなかったり、あるいは持っていたとしても懐中時計(これは連射できない)だったりするのはダメ。

それ以外にも連射アイテムを出現させる方法はある。そのアイテムでロウソクを壊すか、敵を倒した場合だ。ただし、以下の3つの条件をすべて満たしていなくてはならない。

- ①アイテムを使用して、ロウソクまたは敵に命中させた数が10以上になったとき。
- ②アイテムを使用して壊したロウソクまたは敵が



↑シモンは様々な体勢からアイテムを使用できる。そのうちの1つジャンプ投げ。アイテム自体の飛距離や高さが変わる

スモールハートを出すものである場合。

- ③現在使用しているアイテムが連射可能なものであること。

——と、こんな感じだ。

さて、この連射アイテムだが、プレイヤーが連射アイテムを持っていないときは「2連射」、これを持っているなら「3連射」が出現する。連射回数が1回ずつ増えていく、と覚えておけばいいだろう。それでは、すでに3連射を持っている場合は、どうなるのか？ なんと大肉が出るのだ。壁から連射アイテムを出すときも例外ではない。体力回復にうまく役立てたいところだ。



↑巻きつけによる移動中に敵が出現したら、これ。アイテムは巻きつけ中にできる唯一の攻撃方法だ。うまく使えるようになろう

アイテム大全

ALL OF ITEMS

妖魔討伐の長い旅を支援してくれる品の数々が、効果的に使わなければ何の意味もない
その効力を表にまとめたので、ご一読を——

即効アイテム

アイテム名	キャラクター	出現場所	コメント
スモール ハート		敵 ロウソク	特殊攻撃アイテムの使用回数を決めるハートの数を1個だけ増やす。ステージクリア時には、残り数がボーナスとして得点に加算される。
ビッグ ハート		敵 ロウソク	特殊攻撃アイテムの使用回数を決めるハートの数を5個だけ増やす。ステージクリア時には、残り数がボーナスとして得点に加算される。
クサリ		敵 ロウソク	シモンの武器である鞭を1段階パワーアップさせる。ただし、最高2段階まで。
ロザリオ		ロウソク	画面中の敵キャラクターを全滅させる。
透明薬		ロウソク	一定時間だけ無敵となり、敵キャラクターやトゲなどに触れてもミスとならなくなる。ただし、タイムオーバーや穴へ落ちたときには効力がない。
2連射		敵 背景 ロウソク	連射可能アイテム（短剣、十字架、斧、聖水）を2連射で発射できるようになる。
3連射		敵 背景 ロウソク	連射可能アイテム（短剣、十字架、斧、聖水）を3連射で発射できるようになる。
小肉		ロウソク	シモンの体力メーターを5メモリだけ回復させる。

アイテム名	キャラクター	出現場所	コメント
大肉		背景	シモンの体力メーターを10メモリだけ回復させる。
ドル袋		敵 背景 ロウソク	点数が100~700ポイント、スコアに加算される。
魔力の玉		ボス敵	シモンの体力をすべて回復させる。 これを取ることによってステージクリアとなる。
1UP		背景	シモンの残り数が1人だけ増える。

攻撃アイテム

アイテム名	キャラクター	出現場所	コメント
懐中時計		ロウソク	攻撃力はまったくないが、画面上の敵キャラすべての動きを止める効力がある(ただし、ボスを除く)。ハートを5個、消費する。
短剣		ロウソク	威力は小さいが、まっすぐに飛んでゆく武器。スピードが速い。敵や障害物に当たると消えてしまう。ハートを1個、消費する。
十字架		ロウソク	飛んでゆくスピードこそ遅いが、威力は絶大。敵を貫通するばかりか、壁などに当たると戻ってくる。ハートを1個、消費する。
斧		ロウソク	威力は大きい、スピードがやや遅い。放物線状に飛んでゆくため、鞭の届かない敵でも倒せる。ハートを1個、消費する。
聖水		ロウソク	威力こそ大きいものの、スピードが遅いのが難点。床や壁などに当たると一定時間だけ燃え上がる。ハートを1個、消費する。



吸血鬼ドラキュラ

これは吸血鬼小説の集大成だ

神よ 力を与え給え

広大な城を持ち、人里離れた静寂の中で暮らす老人ドラキュラ伯爵。彼の購入したロンドンの物件の手続きのため、弁理士ジョナサン・ハーカーはトランシルヴァニアへと向かう。ドラキュラ城で毎夜起こる夢とも現実とも思えぬ不思議な出来事。真紅の唇の美女。死の臭い。やがてジョナサンは、中世ヨーロッパの伝承として伝えられているおそろべき吸血鬼こそが、ドラキュラ伯爵の正体だということに気がつく。

吸血鬼の術中におちたジョナサン・ハーカーは、ドラキュラ城よりの決死の脱出を試みるのであった。

舞台はロンドンへと移る。ルーシー・ウェステンラは日を重ねるごとにやせ細り、生気を失っていった。それに気づいたジョナサンの婚約者でありルーシーの友人であるミナは、夜毎におこる彼女の夢遊歩行に疑惑を抱きはじめる。ルーシーはロンドンへと渡ってきた吸血鬼ドラキュラの呼びかけに答えていたのだった。

彼女の血液は日増しに失われ、毎日のように輸血が施される。ひよんなことからルーシーの容態を見ることになったアムステルダム大学名誉教授であるヴァン・ヘルシングは、これが吸血鬼の仕業であることに気づくが……。

ときを同じくしてミナ・マリーのもとに一通の手紙が届けられる。それには、ブタペストの病院に脳の傷害を受けたジョナサンが入院していると記されていた。一路、ブタペストへと向かうミナ。

ルーシーとミナ、それを取り巻く人々の友情と信頼が、吸血鬼狩りを開始させるのであった。

実在の人物がモデル

本書はブラム・ストーカーの1897年の作品である。登場人物の日記や新聞記事という形態によって語られる物語は、あまりに有名なあの吸血鬼ドラキュラ伯爵と人間との戦いを描いている。

夜を世界とし、人間の血を食料とする不死者ドラキュラ。ご存じのかたもいるだろうが、ドラキュラ伯爵はトランシルヴァニア領主として実在した人物なのだ。本名をブラッド・ツェペシュ。性格は残酷で、領民からもおそれられていたという。そのブラッド・ツェペシュの残酷さと吸血鬼の恐怖を融合し、ブラム・ストーカーが肉づけをしていたのが、『吸血鬼ドラキュラ』なのである。

吸血鬼小説の集大成的作品であり、まさに吸血鬼の代表が、この『吸血鬼ドラキュラ』なのだ。



■データ：『吸血鬼ドラキュラ』
著者 ブラム・ストーカー
創元推理文庫 定価 730円

ヴァンパイアハンターへの道

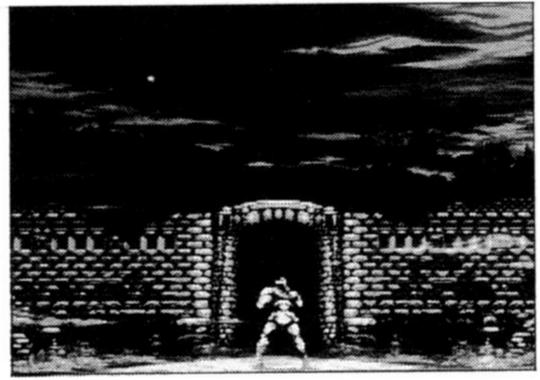


それから私は恐ろしい仕事を始めた。私はそれが恐ろしかった。

「吸血鬼ドラキュラ」ブラム・ストーカー・平井呈一訳より

城門

STAGE 1



不気味な音を立てて閉まる城門 ここはすでに呪われし魔王の領地

この恐ろしいほどまでに巨大な城を前にして、足のすくまない者はいないと言われている。

ここには、すべてがあった。

人々は生活し、動物が棲み、森があり、山がそびえ、河も流れていた。この城に迷いこんでから一年後、ようやく戻ってこられたという村男の話によれば、そこには海さえもあったとか。

ここには、すべてがあった。

世界——そう言っても許される。

だから、古城は畏怖の念を抱く者たちに、こう呼ばれたのである。キャッスルヴァニア、と。

あの城には、何か良からぬ者に統治されている。その者が目覚めたとき、恐怖と破滅とが城門から溢れ出すのだ。耳を澄ませろ。ほら、聴こえてくるだろう。死神の口ずさむ不吉な旋律が…。

人々の思い描く暗黒の魔王は、しかし単なる予感では済まなくなった。彼らの想像力を糧に骨を成し、押し寄せる恐怖を肉に変え、追い払うこと

のできない絶望に生命の灯を育てていたのだ。

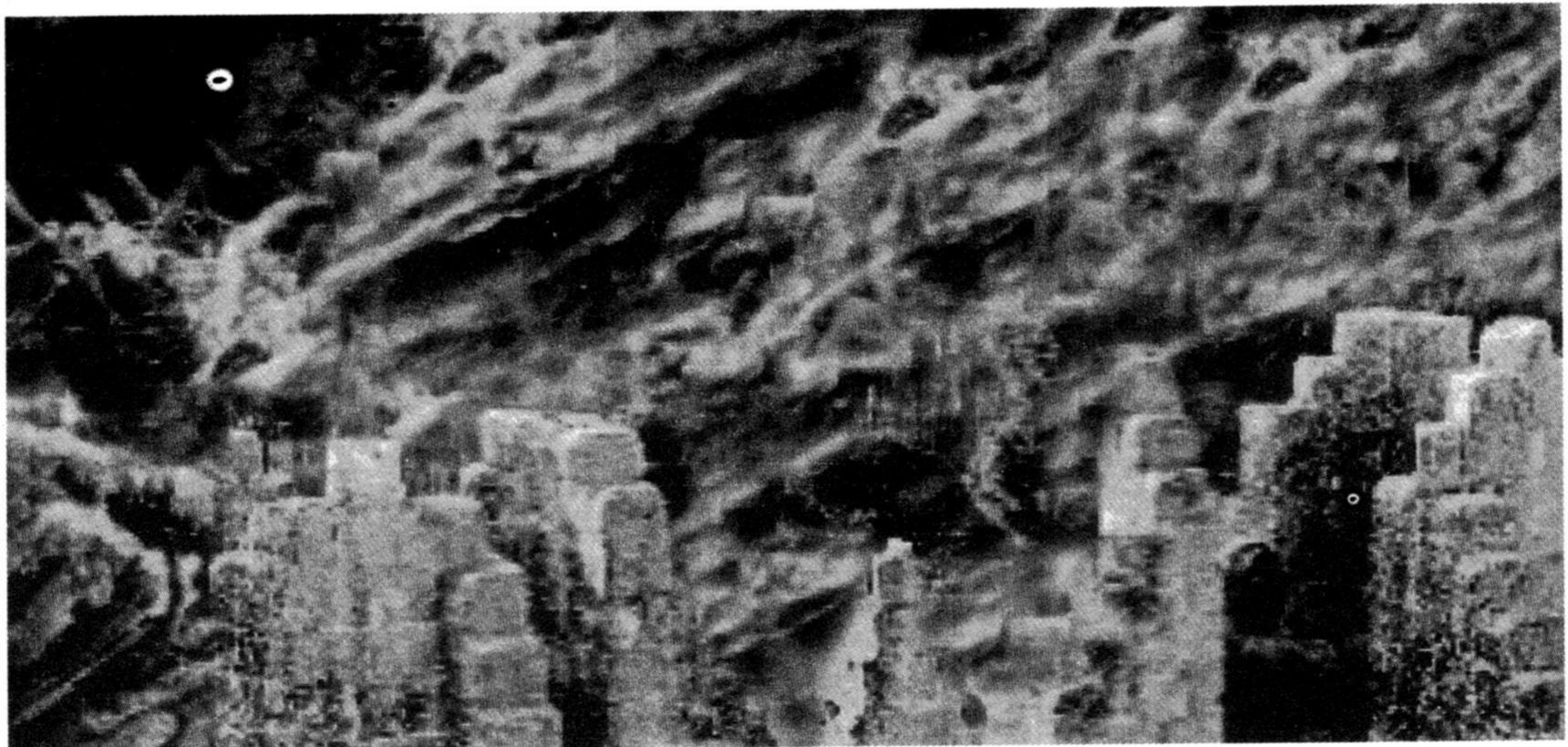
数千年前に滅びたとされていた魔王が——人の生き血を啜り、永遠の生を享樂する不死王・ドラキュラが今、蘇ったのである。

古城に形成されていた“世界”の平和と秩序は三度目の夜を迎える間もなく崩壊した。おびただしい血が流され、まだ温もりを持っていた肉は先を争って口に運ばれた。獣は、鳥は、魚は、そして人間までもが正気を失い、不死と残虐に魅せられ、魔物と化していった。

キャッスルヴァニアは、それでも“世界”であった。ただし、以前とは明らかに異なる。吸血鬼を王とし、夜と死を愛する“領民”が徘徊する世界へと変貌していたのだ。

外の世界を内の“世界”と同化させるべく城門が開け放たれるのも時間の問題であろう。

恋多き年頃の少女さえも闇に犯され、変わった。「愛はいらないわ。お願い、血をちょうだい」



STAGE 1-1

シモンの基本動作を学べ これは、いわゆる練習面だ

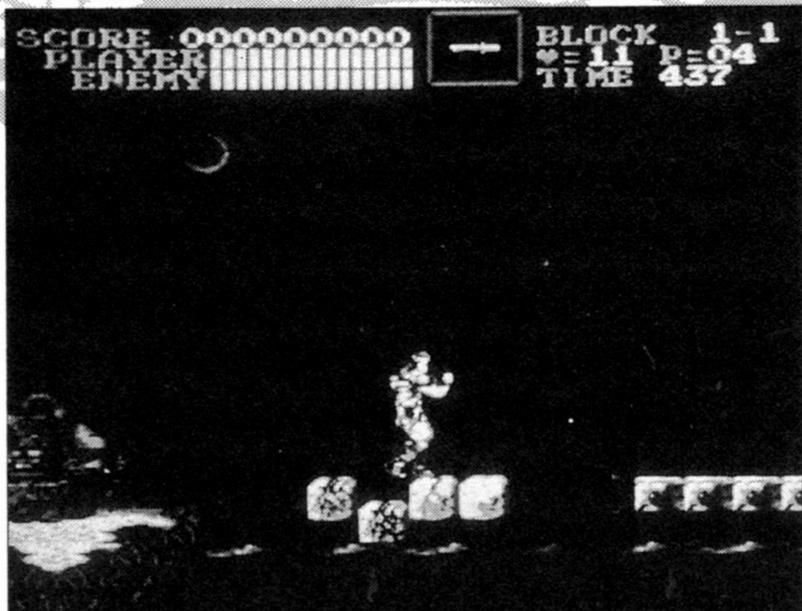
ゲーム・スタート直後だけあり、特に難しいところはない。階段や地形の段差を利用して、ここでしっかりと基本動作の習得をしてほしい。

しかし、それでも注意しなくてはならない点はいくつかある。まず、城門の手前にあるちくわブロック。このブロックは、上にプレイヤーが一定時間留まっていると壊れてしまう。しかもここでは、ちくわブロックの下は城の堀となっているので、ブロックからの落下は死を意味するのだ。いつまでもぐずぐずしていないで、機敏に行動するように心がけたい。今後も、ちくわブロックを使ったトラップは非常に多い。どの程度の時間が経

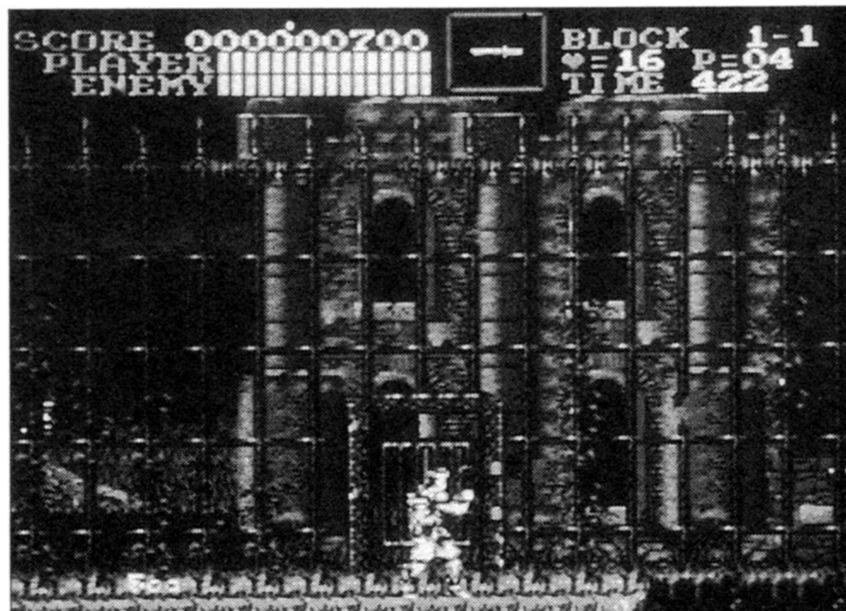
つとブロックが壊れるのかを、ここで把握しておくのも手であろう。

城門より領内に入ると、いよいよ敵キャラクターが登場する。とはいっても、敵からこちらへ攻撃してくることはないので、落ち着いて対処していけばダメージを喰らう心配はないだろう。ただし、ふらふらと飛んでくるバットの体当たり攻撃だけは注意したい。こちらの鞭による攻撃が外れても、そのまま攻撃ボタンを押し続け、すぐに「振りまわし」による鞭攻撃で叩き落とせるようにしておきたい。

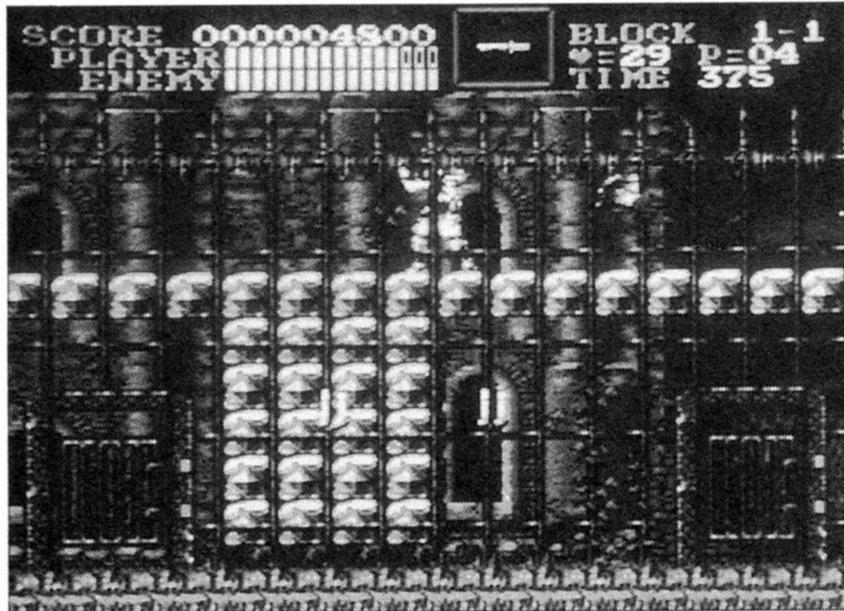
また、この面に限ってプレイ・フィールドに奥行きがあることも、書いておかななくてはならないだろう。鉄柵のところどころに設置されている扉をくぐることにより、シモンは鉄柵の手前と奥を自由に行き来することができる。もちろんシモンが奥側にいれば、手前側にいる敵の攻撃やトラップなどを回避することができる。手前と奥では、地形も違うので、一見すると通れないようなところでも、奥側へ行けば楽々と先へ進めてしまったりするのだ。扉は、シモンが重なっているときに、コントローラーの十字ボタンの上を押せば、自由にくぐり抜けられるぞ。



↑城門をくぐる手前にあるブロックは、ちくわブロック。いつまでも上にいると、ブロックと共に水の中へ落ちてしまうぞ



↑鉄柵は、ところどころに設けられている扉をくぐることにより、向こう側とこちら側へ行き来できる。こんな場合は、奥を進もう



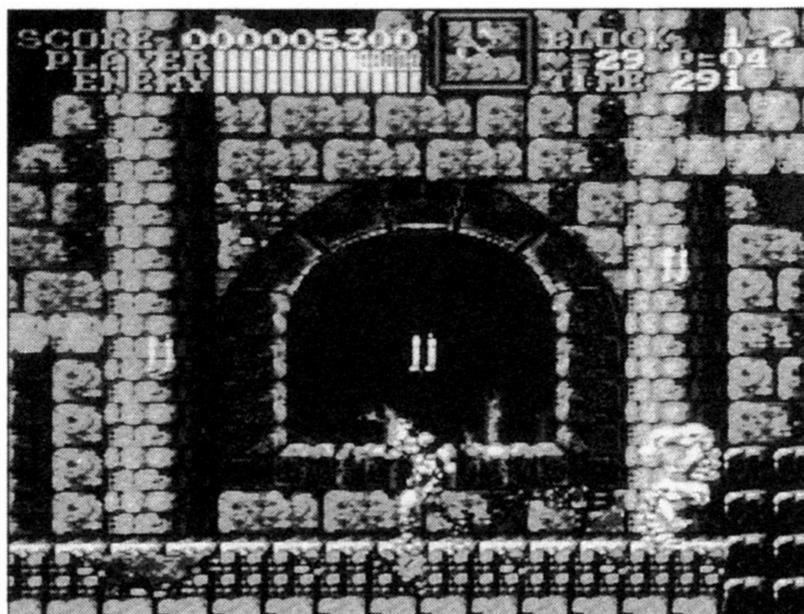
↑鉄柵の奥側では、バットが飛んでくる。鉄柵に隠れてしまい見にくいので、打ちのがさないように。アイテムを使ってもいい

STAGE 1-2

「巻きつけ」のテクニックを しっかりとマスターしよう

いよいよ、ここから本格的な闘いのはじまりとなる。ステージ1-1と比べて、骨柱の炎による遠距離攻撃や、1-1でも登場したスケルトンが骨を投げつけてきたりと、かなり敵の攻撃は厳しいものとなっている。複数の敵による混合攻撃などもあり、最初は少し戸惑ってしまうかもしれない。そういった場合、どうしても慌ててしまいがちだが、どれも落ち着いて対処すれば怖いことは何もない。

骨柱の炎による攻撃はシモンの鞭の上段打ちか、さもなければ攻撃ボタンを押しっぱなしにして、鞭を体の正面に垂らしておくことによって相殺できる。骨投げスケルトンの骨も、鞭の「振りまわ

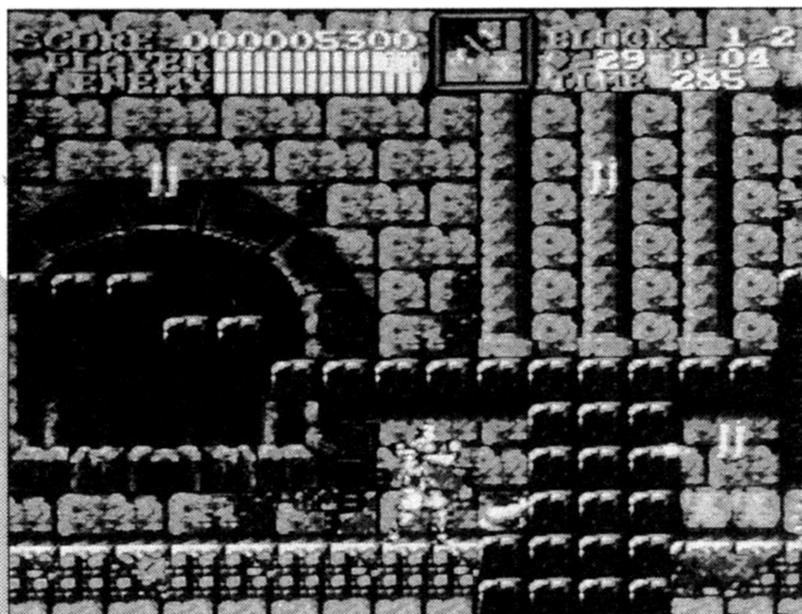


↑炎の弾を撃ってくる。こちら也十分に間合いを空け、鞭の長さを存分に使って戦いたい。接近しすぎると危険だからね

し」によって叩き落とすことができる。

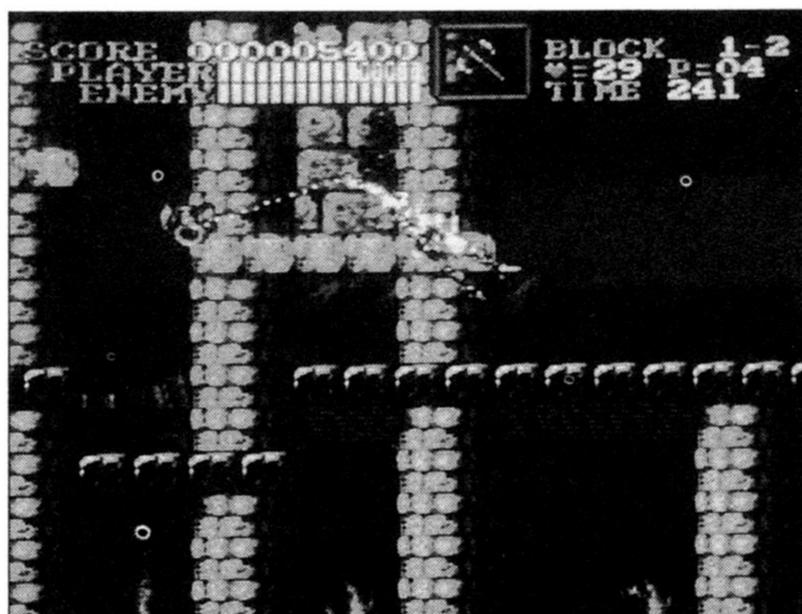
また操作に馴れておらず、大ダメージを喰ってしまった人のために、ステージ1-2開始直後には隠れアイテムとして、シモンの体力を回復してくれる大肉が隠されている。これは壁の中に隠されており、特定の場所を鞭で叩くことによって出現する。怪しそうな壁があったら、ぜひ鞭で叩いてみよう。もしかしたら、そこに役にたつ便利なアイテムが隠されているかもしれないのだから。

戦闘の基本の他にも、ここでは1-1に引き続いてシモンの基本動作を学習することになる。それは鞭の「巻きつけ」による移動方法だ。鞭を特定の



↑この壁を鞭で壊すと大肉が出現する。こういった隠しアイテムは他にも沢山あるので自分で知らべてみよう

場所にある金具に向けて打つことにより、シモンは金具にぶら下がることができる。ここで十字ボタンの左右を入れれば、シモンは振子のように左右に振れ、その勢いを利用して対岸に飛び移れるのだ。ぶら下がり中は十字ボタンの上下によって鞭の長さを調節できるので、対岸へ渡るために必要な長さにしておこう。ここでは簡単な「巻きつけ」しか登場しないが、後々この動作はとても重要なものとなってくる。しっかりとマスターしておきたいテクニックだ。慌てずにじっくりとプレイすれば、まったく難しいことはないだろう。焦る必要はぜんぜんないのだから。



↑このエリアにある「巻きつけ」のできる場所のうちの1つは、練習用のもの。しっかりとした床があるので落ちることはない

STAGE 1-3

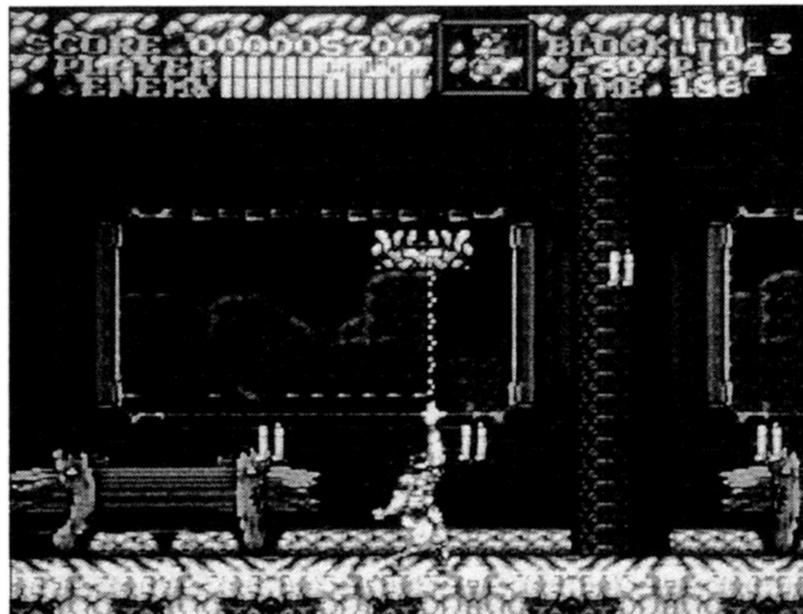
メデューサヘッドと回転床 トラップが最難所のステージだ

ステージ1でもっとも難易度の高いのが、この1-3であろう。プレイ・フィールドに仕掛けられたトラップと敵キャラクターの攻撃により、何回もくやしい思いをするはずだ。

エリア序盤では天井より落下するヘビの塊スネグズが登場する。スネグズは、シモンが真下を通過すると天井より落下してくるので、落下直後を狙ってタイミングよく鞭で叩こう。天井に張りついている状態のときに、叩いておけるものは極力やっつけておくべし。

また、地面や天井よりゆっくりと飛来する馬の生首も、うまく対処しないと苦戦しがちな敵キャラクターだ。地面より低空でこちらに向かってくるものには、エリア開始直後にロウソクより出現する聖水を使ってやると、かんたんに倒すことができる。

この馬の生首の出現する場所を抜けると、ステージ1最大の難所ともいえる回転床とメデューサヘッドのフィールドへと突入する。回転床は、シモンがその上にジャンプや落下によって着地すると、文字どおり床が回転し下へ落とされてしまうというもの。これにサインカーブを描くように飛んでくるメデューサヘッドの攻撃が加わるのだ。シモンは、敵の攻撃を受けると後ろへ弾き飛ばさ



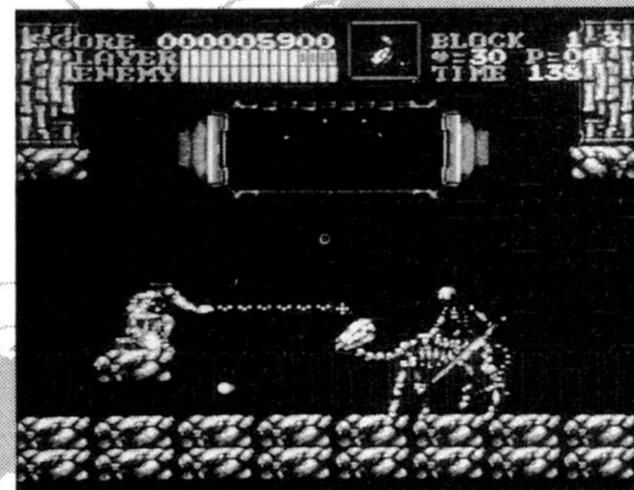
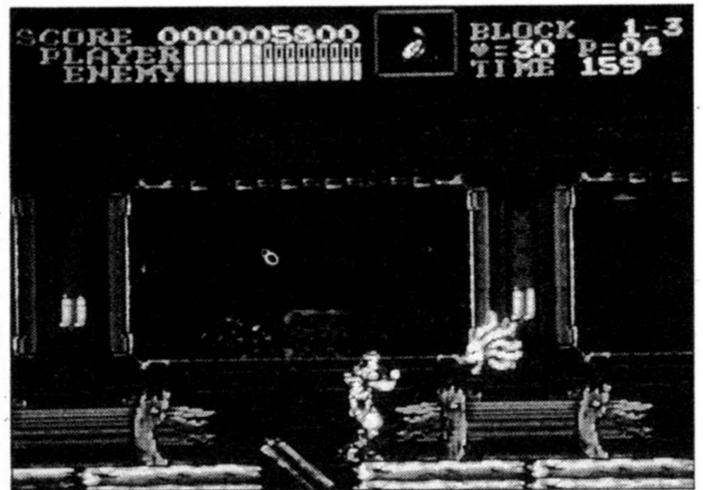
↑スネグズは、シモンが真下を通過すると落下してくる。落ちてくる前か、落下中にタイミングよくやっつけてしまいたい

れてしまう。そしてその落下場所が回転床だった場合は……。

フィールドの再下段に回転床は設置されているため、そこよりの落下は死を意味する。極力、メデューサヘッドと接触しないように、少しずつ進んでいき確実に鞭で敵を倒していこう。ロウソクより入手できる時計を使い、敵の動きを止めておくのも有効な手段だ。

エリアの最後には、ステージ1のボス・キャラクターであるスカルホース&スカルトキングが登場

→回転床のある所では、絶対にジャンプや敵に弾かれてはダメ。メデューサヘッドは確実に倒していくこと

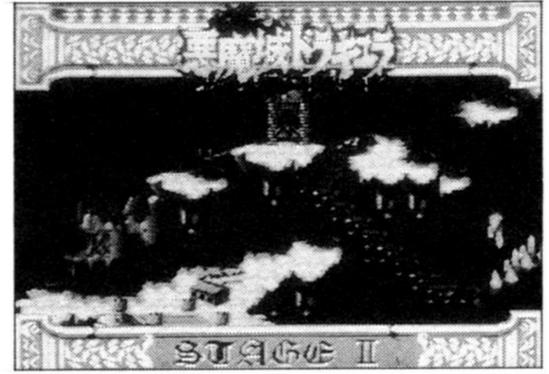


←スカルホースとスカルトキング登場。写真のように足場の上にはいたほうが、スカルホースとは戦いやすいはず

する。最初にスカルホースの頭を攻撃し、スカルトキングだけにしよう。アイテムでナイフを持っているのならば、足場の上でしゃがんでナイフを投げることによって、スカルホースを倒すことができるよ。スカルトキングは下突きと、横への剣の振り回して攻撃してくる。間合いをとって鞭で連続攻撃をするようにしよう。スカルトキングは、自分の体力が1になるとバラバラになるが、この後再び合体して攻撃してくるので騙されないように！

魔物の森

STAGE 2



馬小屋を抜けると、そこは森 不死王の魔力は大自然にまで及ぶ

狂気に憑かれた門番兵の詰所、首だけとなったにも関わらず人間を見つけるや襲いかかってくる馬どもに占拠された小屋――。

城門をくぐると、そこには闇の法に支配された黒き世界が広がっていた。辺りに漂うのは死臭。鼻と口とを閉いでみたが無駄だった。外気に触れる肌には嫌悪感を伴う痛みが生じ、目を細めていても涙が次から次へと溢れてくる。

しかし、これはまだ序の口なのだ。

先に何が待っているのかもわからないが、そう自分に言い聞かせる。

馬小屋を抜けると、そこには暗い森が広がっていた。密生した樹々に阻まれ、陽の光も森の底へは届かない。足元のぬかるみを感じ、危機感はさらに深まる。襲いかかってくるのは狼か、それとも大蛇か。予想は、ことごとくはずれた。

森とは生命の象徴。生長と衰退とをくり返し、己れだけではなく他者さえも育む母なる地。

それが突然、牙をむく。

ああ、不死王はそれだけでは満足できないのだろうか。生命への冒瀆は果てを知らない。己れの不死に飽き足らず、生命の原理にまで触手を伸ばすドラキュラ。彼は、こともあろうか生態系にも闇を注入し、望むままに創り変える術を身につけつつあったのである。

一本の大樹が、ざわめいた。触れ合う葉と葉が立てる音は、聞く者の血を凍らさずにはいられない。幹が引き裂かれるような悲鳴を上げる。

現れたのは人の形を模した樹。揺れる葉の隙間に内臓はなく、向こうが見えた。頭部らしき部分に開くふたつの穴は眼か。声なき声を発しながら、両腕を振り上げる。

妖魔ドラキュラは、大自然さえも下僕とした。自然と共存せねば生きることのできない人間を嘲笑う不死王の声が聞こえてきそうだった。

“世界”は人間を拒絶している。

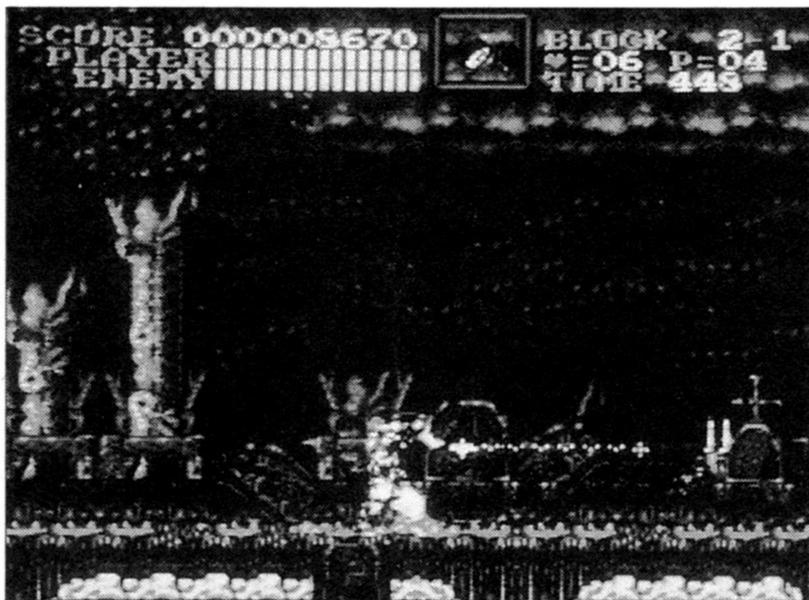


STAGE 2-1

敵キャラの特徴を 把握するのがコツ

ステージも2-1となり、ザコ・キャラクターも個性のあるものが徐々に登場しはじめる。地面より出現し、シモンの足を捉えて動きを封じる引っ張る手や高速で体当たり攻撃をする針トカゲなどだ。

引っ張る手は地中より乱数によって出現するため、あらかじめ出現位置を予測することは残念ながらできない。が、直前に出現場所の土が盛り上がるので、それを目安にしてかわしていくといいだろう。もし引っ張る手に掴まれてしまっても、慌てなくて大丈夫。シモンの体力が減るわけではなく、左右への動きとジャンプが封じられるだけなのだから。動けなくなるといっても、左

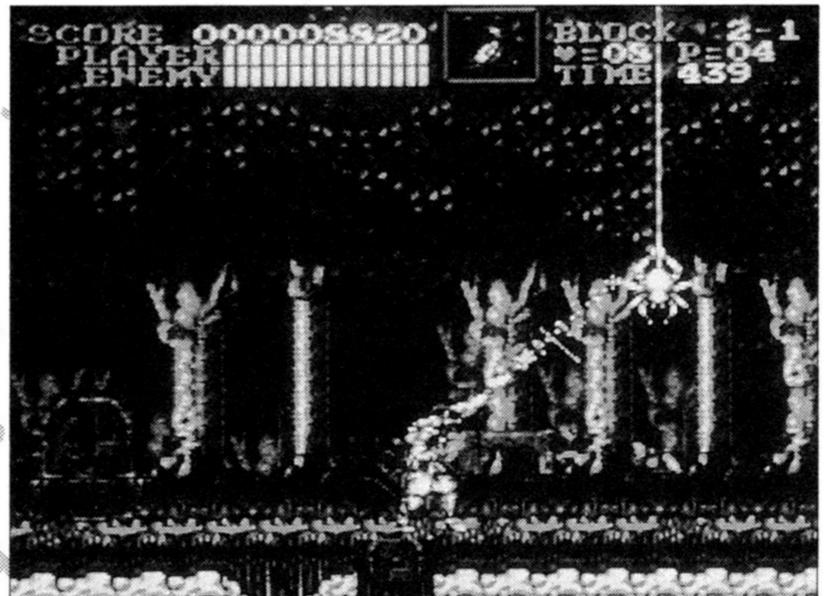


↑スタート直後に出現する地面からの手。手につかまってしまうと身動きがとれなくなる。無視して進んでもかまわない

右に振り向くことはできるし、鞭を振ることもできる。それに左右への振り向きを何回も繰り返して暴れていれば、ふり解くことができるのだ。

また、背景と重なって見えづらい敵として、葉男というモンスターが登場する。全身が木の葉によって構成されており、木などの緑が密集している場所に登場するので、前方にほとんど注意ををばらしておくか、出現位置を覚えてしまうといいだろう。

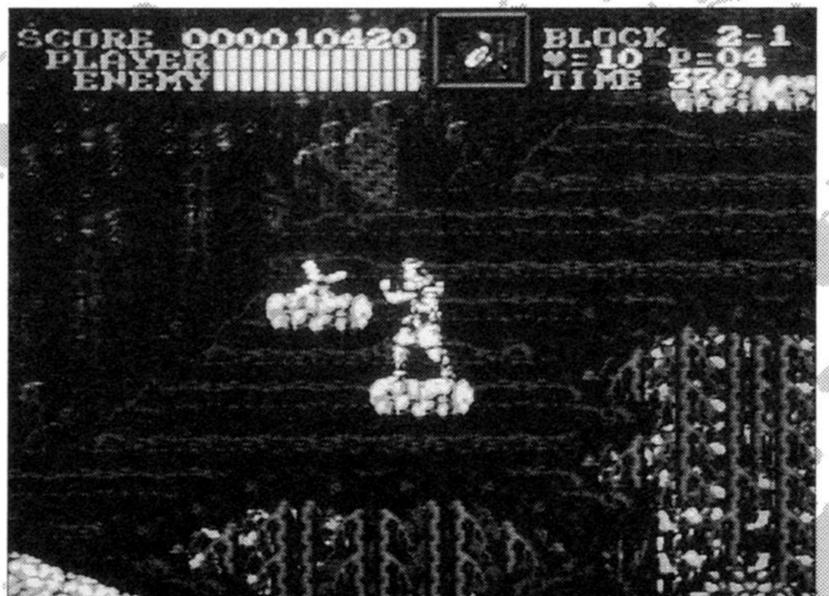
森を越えた岩場では、針トカゲが大量に出現する。針トカゲは、一定時間歩いた後に体を丸めて高速移動をする。この高速移動中に、針トカゲの



↑上から降りてくるクモは、ななめ打ちで。小グモを使って攻撃してくる前に倒してしまうのがベスト。早目に倒せ

いる足場にのってしまえばダメージを受けてしまい、最悪の場合には弾き飛ばされ針の上に落とされ、そのまま死んでしまうこともありうる。足場にのる前に、そこにいる針トカゲを先にやっつけてしまうのが一番安全な方法だ。鞭は地形もとおり抜けるので、地形の下から鞭で叩くこともできるぞ。

このエリアでは、アイテムとして十字架が出現するので必ず取っておきたい。十字架は、ステージ2-2に登場するメデューサとの対決に、絶大な効力を発揮するからだ。これを取ったら、死ななにかぎり他のアイテムはとらないようにしよう。

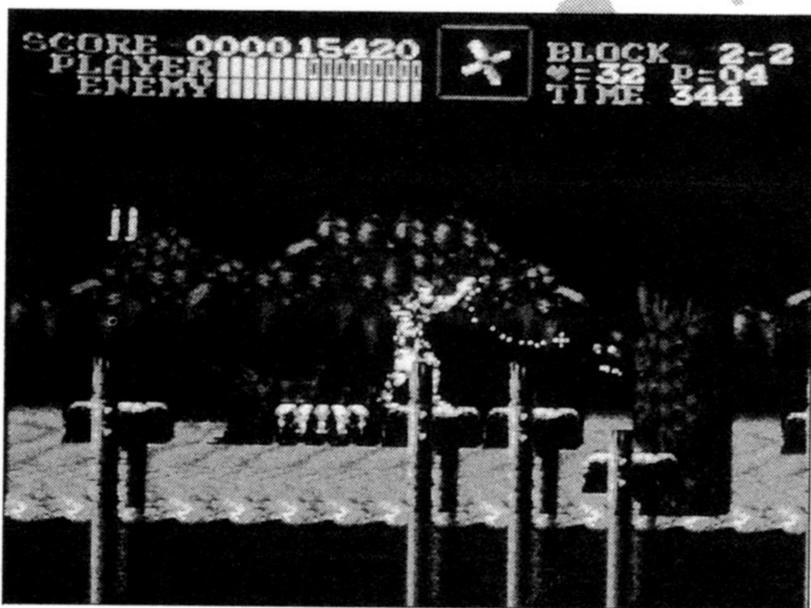


↑ステージ2-1では、ここにあるロウソクから十字架が出現する。先の展開を考えると、絶対にとっておきたいアイテムなんだ

STAGE 2-2

対メデューサ戦のために 十字架は必ずキープ

ステージ2-2がここまでのエリアと違うのは、足場以外に沼地の上にもシモンは立つことができる点であろう。これまでは足場以外の堀などに落ちてしまうと、画面下へ落ちたときと同様に即死となってしまうが、沼地では一定時間内ならばミスとはならない。一定時間といっても、シモンが泥の底へと沈んでしまうまでの時間であり、この時間はジャンプすることによっていくらでも引き延ばすことが可能なのだ。ジャンプさえしていれば、事実上ふつうの足場と変わらないといえる。だから、どうしても足場だけでは敵の攻撃をさげられないとき、ほしいアイテムが沼地に落ちてしまったときといった場合でも、安心して下におりれるというわけだね。沼地以外の場所は、今まで同様、ミスとなるので注意してほしい。

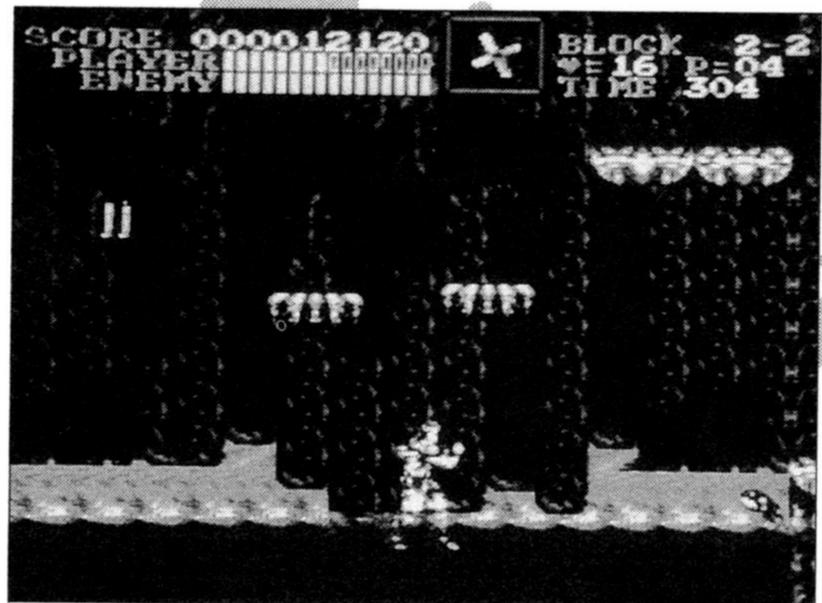


↑いたる所で出現するカラス。こいつは耐久力がないので「振りまわし」でやっつけてしまえる。これならば接近戦でも安心だ

沼地には、コロチェンというカエルが生息している。コロチェンは打ちのがしてしまうと、どこまでもしつこく追いかけてくる。出現したコロチェンは、すべてやっつけておきたいところだが、小さく動きが素早いのでどうしても逃がしてしまうことが多い。どうしてもうまく叩けない人は、ロウソクから出現する時計を使ってみよう。時間を止めることができるので、苦勞せずにやっつけられるはずだ。



↑メデューサとの戦いは、十字架を持っていれば、とても楽なものとなる。ここにくる前に、他のアイテムを絶対にとってダメ



↑沼地には、落ちてシモンが沈みきってしまわないかぎりミスとはならない。コロチェンの攻撃が少々ツライけどね

ただし、ここまで十字架を持ってきている人は、時計は取らずにすませたい。このエリアの最後に登場するメデューサとの戦闘が、とても楽になるからだ。

メデューサは、画面左端にシモンをおいて戦うようにしよう。十字架やナイフなどのアイテムを持っているときは、それを投げて攻撃し、地面や上空からくる蛇は鞭で叩くのだ。メデューサの放つビームは、当たるとシモンが石化してしまいしばらくの間、身動きがとれなくなってしまう。この石化ビームはしゃがむことによって、やり過ごすことができるぞ。

STAGE 2-3

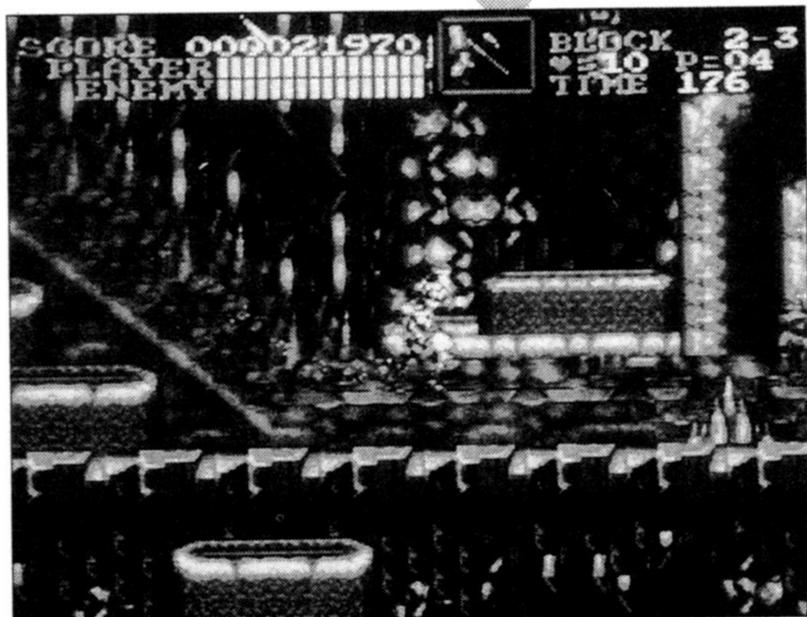
変化する水流とトゲ トラップに注意せよ

水路での戦いだ。水路というだけあるのだから、当然水が流れているわけだが、この水流によりシモンの動きに少々制約が課せられてくることになる。水の流れに逆らうように歩く場合は速度が遅くなり、流れと同方向への歩行のときは通常の歩行速度よりも速く動くようになるというものだ。しかも十字キーに触れずとも、シモンは水の流れの方向へ流されてしまうので、静止することが難しくなってくる。

この水路の水は、16秒ごとに逆方向へと流れを変える。そのため敵との戦闘中に流れの向きが変わったりすることがあり、敵のみではなく水流にも絶えず気を配っていかなくてはならないのだ。

エリア序盤には、ゴーストハンドというモンスターが出現する。こいつは、ステージ2-1に登場した引っ張る手同様に、シモンが触れても体力こそは減少しないものの、これまでに蓄積してきたハートを盗みとってしまうのだ。

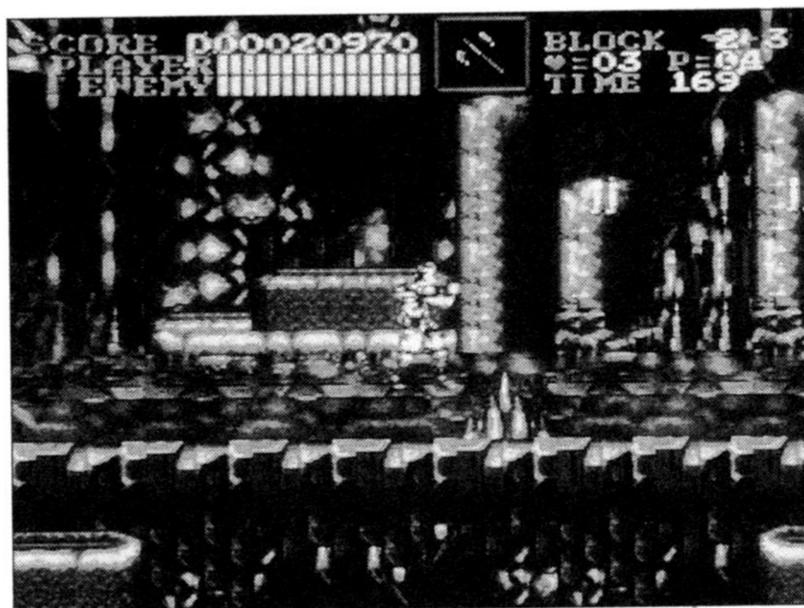
ハートは、アイテムを使用するためには必要不可欠なもの。こ存じのとおり、ハートがゼロになってしまうとアイテムは使うことができないのだから、せっかくのアイテムも宝の持ちぐされとなってしまう。ゴーストハンドに捕まってしまうと、ハートがゼロになるか10個程度奪うまで離れるこ



↑水路のこの位置、シモンのちょうど真上にあるロウソクは小肉となる。体力がないときには取っておこう。トゲに注意

とはできないので、捕まる前に鞭で叩いておきたいモンスターだ。

骨柱との戦闘も、水流があるために難しいものとなっている。シモンを静止させることができないため、骨柱との間合いが取りづらいためだ。こちらから骨柱へ向かっていこうとすると、水流の流れが急に変わり、相手に体当たりしてしまうこともあるので、なるべくこちらから歩いて近づかないようにしたい。どうしても近づきたいならば、



↑水路の地面には、トゲがあることも。16秒ごとに変化する水流に惑わされて、トゲに当たったりしないこと。一発でアウトだぞ

16秒おきに変化する水流の、変化直後に移動するようにしたほうがいだろう。

水路のあちこちに設置されているトゲもくせものだ。このトゲにシモンが触れると、どんなに体力のある状態でも絶対にミスとなってしまう。シモンの頭上にあるものには目が行き届くのだが、水路の床の部分に仕掛けられたものは、とても見づらい。水流にのって勢いよく歩いていると、そのままトゲの餌食になってしまうなんてことが起こらないように、常にトゲには注意をはらっておくようにしたいね。

エリア中盤のロウソクからは小肉が出現するので、体力に余裕のないときは取っておくといい。

水流とトゲに、どうしても気を配っておかなくてはならないエリアだ。

地下水脈

STAGE 3



絶えず落ちる水滴の寂しげな音が 水没都市を哀れむかのように響く

森の向こうに広がっていたのは瘴気を発する沼であった。美を微塵も感じさせない、どろりと濁った水は渴きにさいなまれた者を狂わすのに充分すぎるほどの毒を含んでいると思われた。

妖魔の王の覚醒を感知した人々あるいは獣たちは、ここまで逃げのびながらも力尽き、闇の軍門に下ったのであろう。目には見えずとも感じる。死を選ぶ勇気がなく、こうなるとわかっていながら腐った水を飲まなければならなかった者の悲しみと無念が、そこかしこに残留しているのを。

沼へ流れこんでいる一本の河を遡^{さかのぼ}ってゆく。すると水は単なる気まぐれからか、それともこの探索行を拒絶しているのか、時として重力を無視し、低きから高き場所へと流れを変えた。

今、思い返してみれば、水流の源である鐘乳洞を彷徨っていた岩の魔物は、己れの誤ちを悔い、それでも死は選択できず途方に暮れるこの“世界”の人々の成れの果てなのではないか。そう思えて

くる。とすると、ここに満ちている力は、誤ちを犯し、醜くなった己れの姿を見られたくないとする人々の心から生じたものであろう。

絶望の闇に一筋の光が差しこむ。

すべてが敵と思っていた“世界”に、まだ白き心が残っていたのだ。圧倒的な恐怖に萎えてしまっていた気力が少しずつではあるが蘇ってくるのが感じられる。鞭を握りしめる。

鐘乳洞は、地下都市へと続いていた。

流れ落ちるというよりは叩きつけられるとの形容が当てはまる滝と、飛び散る水飛沫。石は削られ、木は腐り、不死王の狂気と瘴気に触れることを拒み続けていた地下都市の住人は、しかし半ば追われるようにして野へ出た。そこで待っていたのが夜の民へなることの強制的な儀式――。

今や廃墟と化したこの水没都市を眺めていると、そんな光景が想起される。ドラキュラ討伐の決意が、さらに堅くなった。

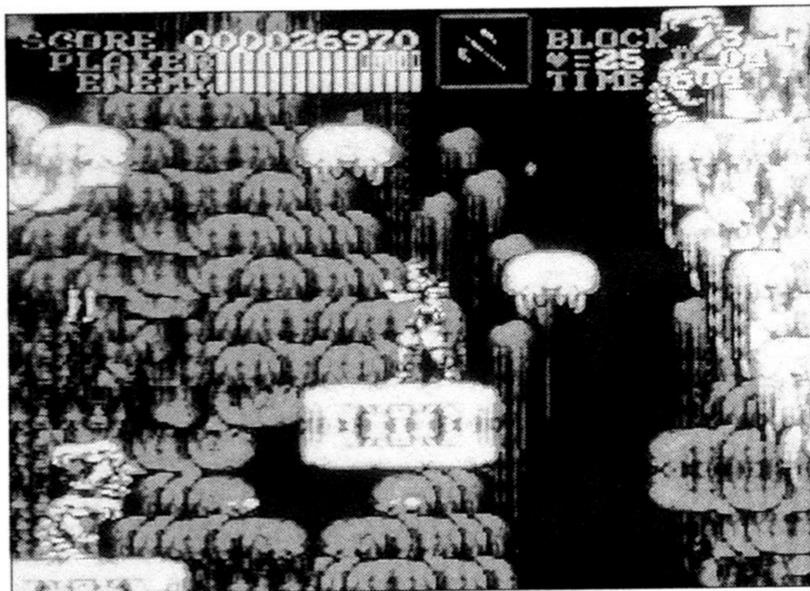


STAGE 3-1

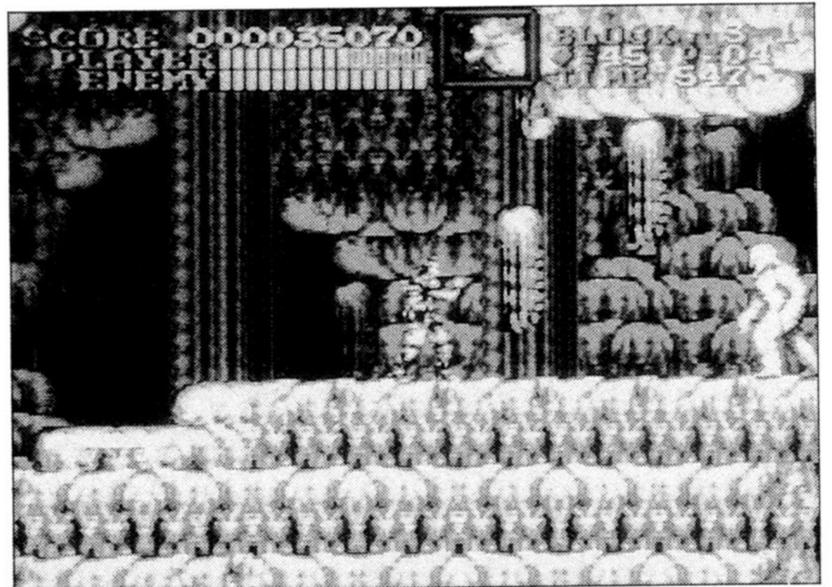
隠し部屋がはじめて登場する みんな見つけられたかな？

ステージ3は鐘乳洞からはじまる。小さな足場と、その下にあるトゲは慎重にジャンプで進んでいこう。途中、バットンが飛んでくるが、鞭による「振りまわし」によってやっつければ、大丈夫。倒し損ねてしまうと弾き飛ばされてトゲに落ちてしまうから、落ち着いて対処したいね。

下へ降りていくところでは、たとえ下に足場が見えたとしても、急に降りるようなことをしてはいけない。降りたとたん敵の攻撃を受けてしまう可能性があるからだ。面倒かもしれないが、そ



↑下に降りるときは、足場を使ってゆっくりとね。一気に降りると、思わぬ敵によってダメージを受けてしまいかねない

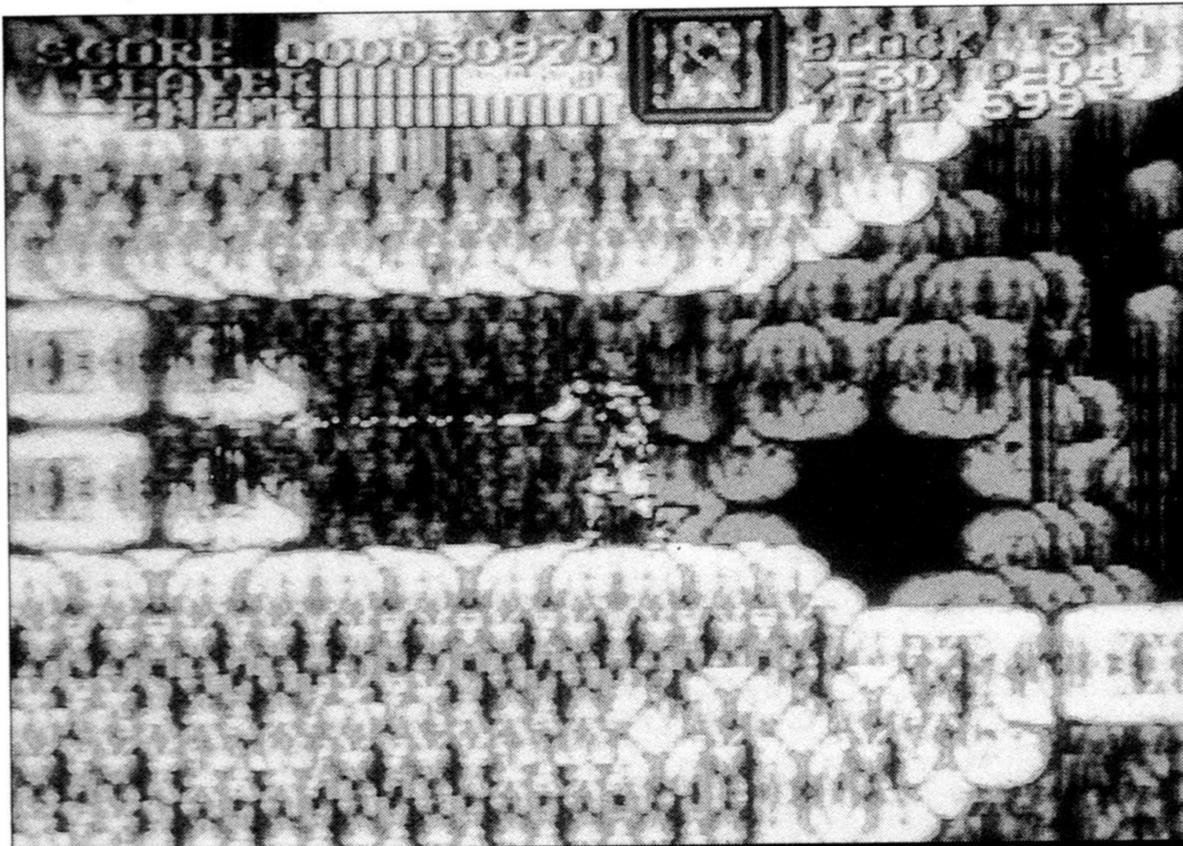


↑鐘乳石は落下してくるものもある。落下するものは、他のものと比べると、少し色が違うので良く見れば判別できる

ばにある手近な足場から、少しずつ下へ降りていくようにしよう。左上にいる骨柱のところにあるロウソクからは オノが出現するが、特に必要のないときは無視してしまうのもいいかも。

下へ降る途中には、鞭によって壊すことができる壁がある。この壁を壊すと隠し部屋に入ることができるぞ。隠し部屋には、十字架と大肉があるので、体力が残り少なかったり、十字架がほしい場合は取りにいきたいね。ハートも大量に出現するから、入っておいて損はない。

下へ降りきると、今度は天井から鐘乳石の落下してくる通路を、とおっていかなくてはならない。落下した鐘乳石の破片に当たるとダメージになってしまうので、できるだけ落下場所からは離れておくようにしたい。落下する鐘乳石は、色が違うのでよく見ればわかるはずだよ。



←隠れアイテムを探す要領で壁を叩くと、隠し部屋への道が開けることも。崩れた壁の破片には当たるとダメージとなる。部屋には十字架や肉があるぞ

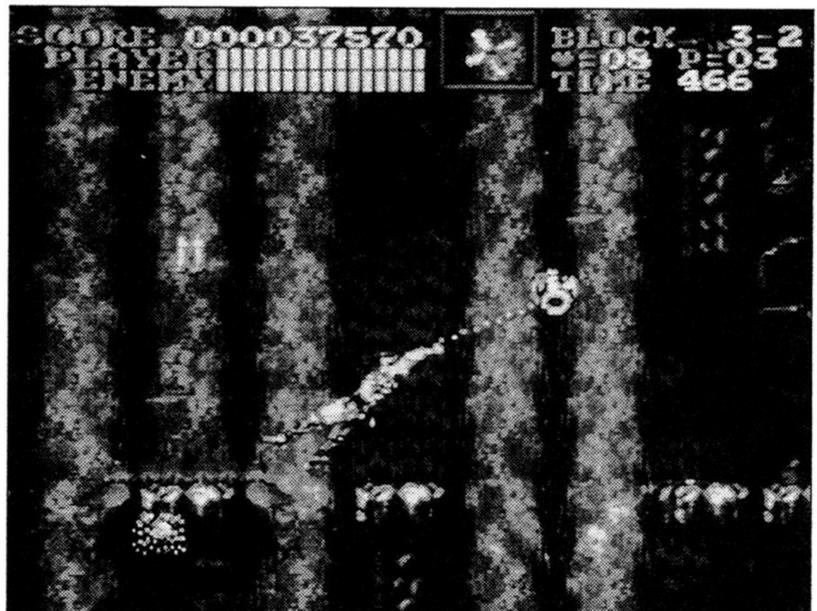
STAGE 3-2

ジャンプ! ジャンプ!! テンポよく跳べ!

美しい滝が背景となるこのエリアは、ステージ1-2で練習した「巻きつけ」テクニック多用しなくてはクリアすることはできない。

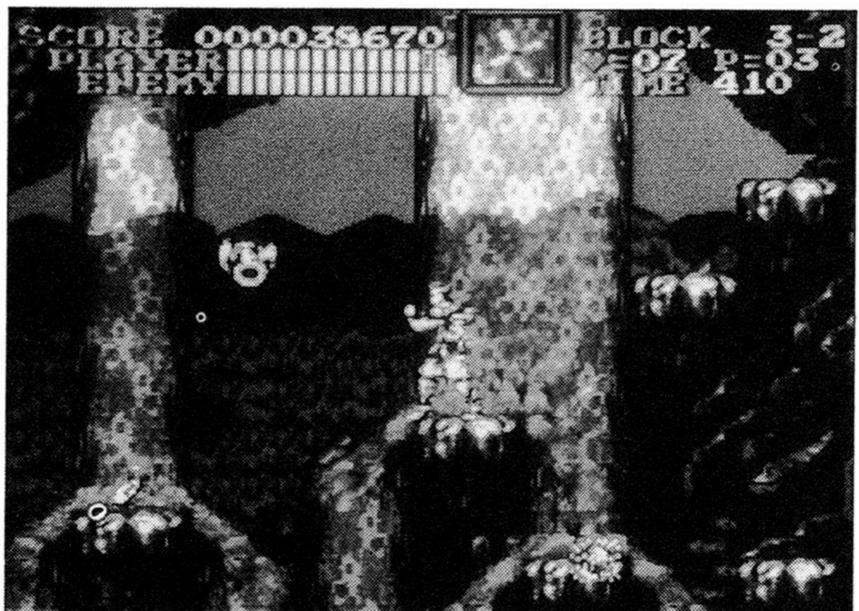
滝が背景ということもあり、小さな足場が多く点在する。この足場をジャンプや「巻きつけ」によって渡っていき、上へと昇っていくわけである。

そこで問題となってくるのが、足場のまわりをぐるぐるとまわっているケセランパサラン。ただ移動しているだけで、攻撃らしいことはしてこ

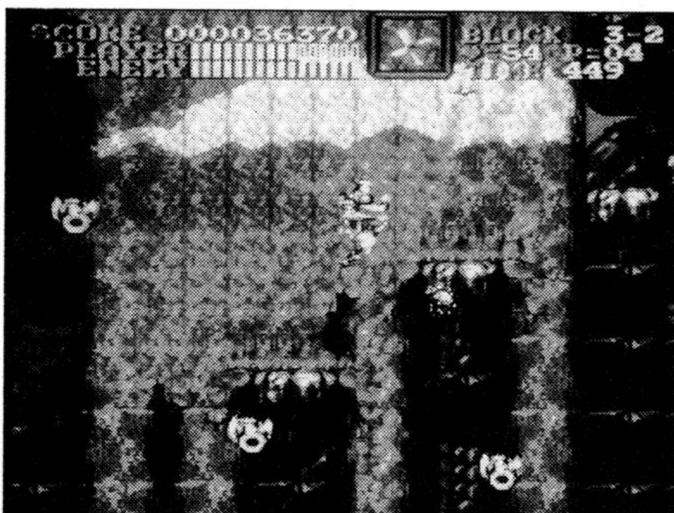


↑「巻きつけ」がとても重要なエリア。あぶないと思ったら、
+ボタンの上下で鞭の長さを調整したほうが安全だろう

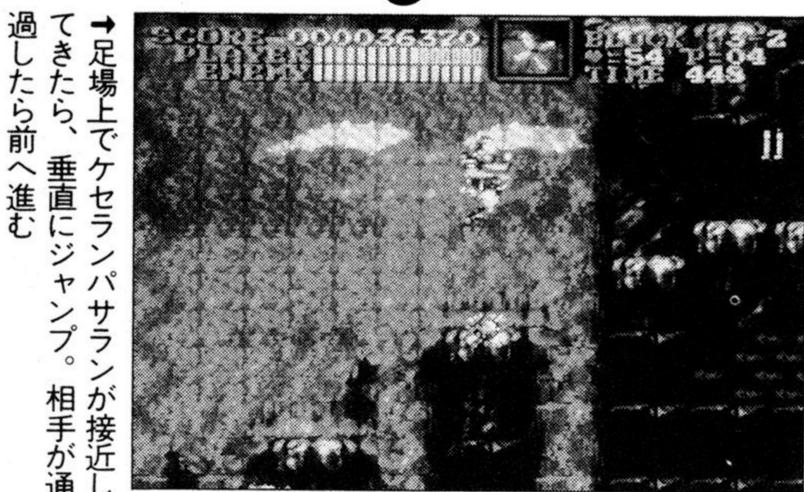
跳びうつったら、うまく間合いを取って、すぐに次の足場へと移動しよう。ぐずぐずしていると一周して、再びケセランパサランが戻ってきてしまうからだ。もしも、戻ってきてしまっても、その場で垂直にジャンプすれば逃げることができるよ。特に3匹目のやつは、この方法を使ってうまくタイミングをとらないと、難しいだろう。また、ケセランパサランは倒すこともできる。耐久力はかなり高く、鞭ならばその強さにもよるが、最強の状態でもだいたい100発以上叩けば倒すことができる。時間がかかるので、全部倒すとすると残りタイムが足りなくなってしまうぞ。



↑最後の金具を左に行くと、時計が取れる。次のエリアに登場する半魚人が苦手な人はどうぞ。できることなら十字架で行きたい



←3匹目のケセランパサランは、それまでのものとは対処の仕方が変わってくる。まずジャンプで足場にのり……



→足場上でケセランパサランが接近してきたら、垂直にジャンプ。相手が通過したら前へ進む

いのだが、ただでさえ狭い足場のまわりをまわっているの、そこへのジャンプやそこから次の足場への移動の際にとっても邪魔になるのだ。

ステージ3-2において登場するケセランパサランは4匹。どれも決まった足場を移動している。コイツのいる足場には、相手がとおりすぎた後に跳びうつるようにしよう。足場が少ないエリアなので敵に弾きとばされたら、まず命が助かる見込みはないのだから。ケセランパサランのいる足場へ

STAGE 3-3

迫る半魚人 舞い降りるカラス 敵の出現場所を覚えよ

ステージ3-3は敵の出現パターンが、かなりいやらしいエリアだ。エリア突入後、いきなり水中より出現する半魚人に泣かされた人も多いのではないだろうか。

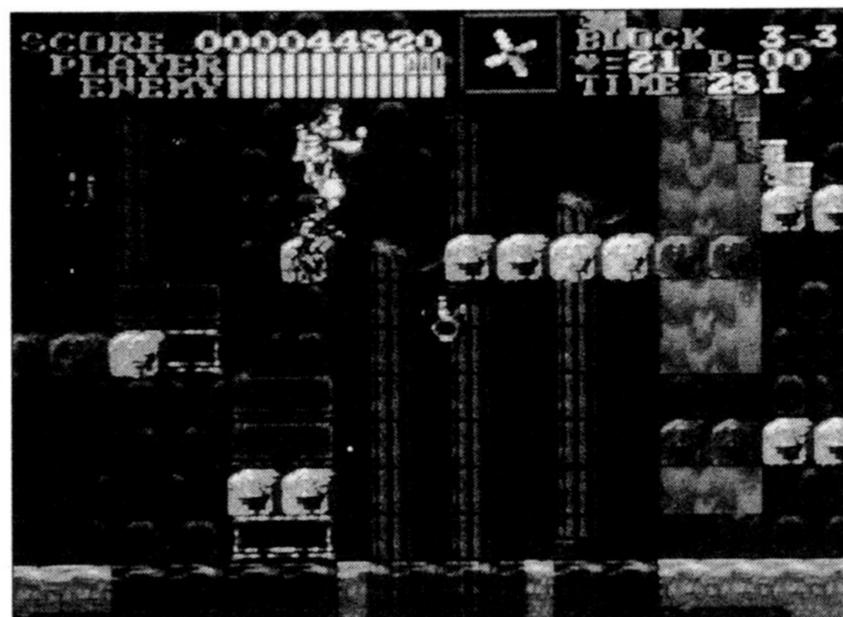
半魚人は水中より出現し、しばらくフィールド上に滞在した後に、シモンに向けて毒水を撃って水中へと戻っていく。地上に上がってきた半魚人は、できるかぎり叩いておいたほうがいいだろう。水面でこちらの様子を見ているやつに関しては、相手にしないほうが無難だ。半魚人の毒水はスピードがあり、飛距離も長い。鞭がとどかない範囲に出現した半魚人は、画面外に振り切ってしまうのも手だ。

一本目の石柱を越えたところでは、上空より4つの石柱の破片が降ってくる。この破片は鞭で壊すことも、時計を使って落下を止めることもできないので、全部落ちるまで待ってから先へ進むこと。焦って進んでしまうと、水中へ弾き落とされてしまうことになる。二本目の石柱では、前方よりビッグアイが出現する。ほおっておくとシモンの頭上に、涙を落として攻撃してくる。石柱の手前で止まっていれば、鞭と同じ高さに出現するので、苦勞せずに倒すことができる。石柱の手前にあるロウソクは十字架なので、持っていない人は

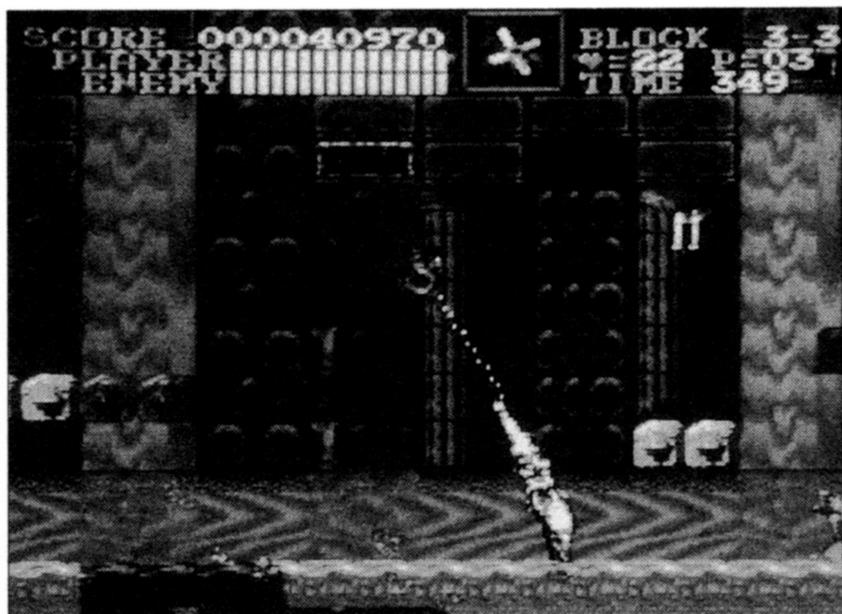
必ず取っておくこと。このステージのボスも、ステージ2のメデューサ同様、十字架がとても有効なんだ。

4匹目のホワイトドラゴンをすぎたところにある階段では、途中で3匹のカラスが出現する。階段上では敵に触れても弾かれないことを利用し、「振りまわし」によって倒してしまう。

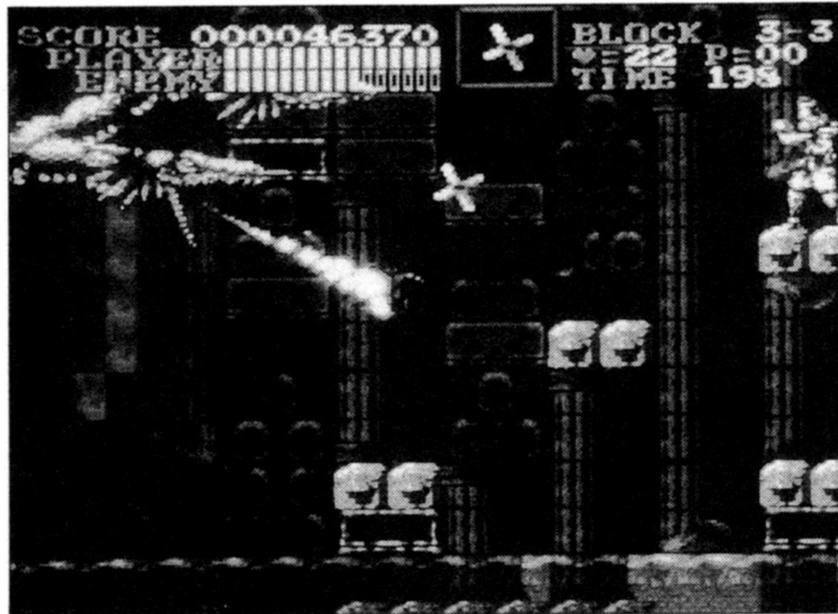
ステージ3のボスである双頭竜は、十字架を使えば苦勞せずに倒せる。右上の足場にのり、しゃがんで十字架を投げているだけでいいのだ。ときたま双頭竜の撃ってくる3方向弾だけは、垂直ジャンプでうまくかわすこと。



↑ 滝に隠されているブロックも、ちくわブロック。良く見ておかないと、ひっかかってしまう。素早く行動すれば問題はない



↑ 「巻きつけ」による移動の最中に、半魚人が襲ってくる。「巻きつけ」中にダメージを受けると、シモンは落下してしまう



↑ 双頭竜もメデューサ同様に、十字架を持っていると、戦いが楽になる。できることならば二連射なども、持っておきたい



フィーヴァードリーム

人間と吸血鬼 戦いと友情の物語

血の渇きからの解放

時代は南北戦争の前夜。アメリカ南部で蒸気船運輸会社を経営する男がいた。

男の名はアブナー・マーシュ。

マーシュは前年の冬に持ち船の大半を失い、会社は経営の困難な状態となっていた。

そんなとき、ジョシュア・ヨークと名乗る男から、会社への出資話を持ちかけられた。うますぎる話とジョシュアのはっきりとしない素性に疑惑を抱きながらも、マーシュはその申し入れを受けることにした。なぜならジョシュアは、新たな蒸気船建造を提案してきたからだ。どんな船にも負けない速度と美しさを持つ船を持つのがマーシュの夢だったからだ。

完成した船にはフィーヴァードリーム号という名前がつけられ、航行を開始する。

だが、ミシシッピ川を下るうちにマーシュの疑惑は徐々に大きく膨らみはじめる。昼間は船室に閉じ込められ、まったく姿を見せないジョシュアは何者なのか？

そう彼こそ、呪われた太古の吸血鬼なのである。だが、彼の目的は人の血をすすることではなく、血の渇きから吸血鬼を解放し、人と吸血鬼の共存を実現させることであった。

しかし、その目的をこころよく思わない男がいた。ダモン・ジュリアン。血の支配者にして邪悪の化身である。フィーヴァードリーム号を舞台とし、ダモンとジョシュアの対決がはじまる。果たしてどちらが真の血の支配者であるのか？

そして戦いの中、マーシュとジョシュアの間に友情が芽生える……。

■データ：『フィーヴァードリーム』
著者／ジョージ・R・R・マーティン
創元ノベルズ 定価／480円（上下巻共に）

独自の吸血鬼像を開拓

『フィーヴァードリーム』は、ジョージ・R・R・マーティンの1982年の作品である。

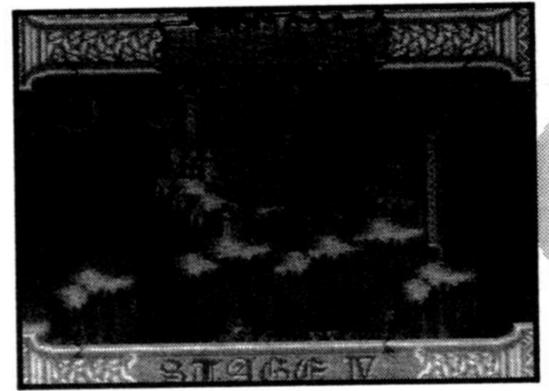
著者であるジョージ・R・R・マーティンは、1948年ニュージャージーで生まれ、1971年にSF作家としてデビュー、80年代に入ってからホラー色の強い作品を書きはじめている作家だ。

本書では、これまで人間の敵として忌み嫌われていた吸血鬼を、まったく別の視点から見て描いている。物語に登場する吸血鬼ジョシュアは、呪われた血の渇きから同族を解放し、人間との共存を願っている。そして主人公マーシュと芽生える友情。およそ我々の考えうる吸血鬼像とは、かけはなれている。しかしマーティンのこの豊かな創造力が、本書を傑作とした理由なのであろう。



からくり館

STAGE 4



血に濡れた床がぬらぬらと光る 死者の悲鳴が部屋に轟く

地下水脈を抜けると、そこには闇に包まれた館が姿を現した。

闇がゆがむ。脳裏に閃光めいたものが走る。

かつて奴隷を次々と拷問し、殺していたであろうこの館には、多くの罪なきものの意識が、いまだ闇の影響化のもとをさまよっている。

それが感じられる。

死への恐怖、ドラキュラへの憎悪、己れの運命の忌まわしき。

様々な感情が流れ込み、俺の心にイメージを作り出す。

死の光景。

今では自分のことのように、はっきりと見ることが出来る。哀れな者たちの見た最後の光景が。俺の身体から流れ出るとす黒い血。その血を全身に浴びて、にたりと笑うドラキュラ伯爵。

俺は死の光景を振り払った。いけない。死の光景に魅せられてはいけない。心を亡くし、生ける

死者となりたくなければ、目を反らすことだ。

現実の館に視線を戻す。奴隷を痛めつけるためであったこの館も、伯爵が不死者となってからは侵入者を殺すための建物となっているはずだ。

しかし、ここをとおらなくては城へいくことはできない。

館に足を踏み入れた。壁飾りの骸骨が、こちらを見て顎を鳴らす。

床が口を開く、部屋が回転する。まるでおもちゃのからくりのように、いたるところで不死王を喜ばせるための仕掛が作動する。そう、ここはドラキュラのためのおもちゃ箱。俺は箱に投げ入れられた道化師か。

忌まわしい赤き渴きに取りつかれた男。やつはここでいったい何を感じるのか。いったい何をその目で見るのか。

母の姿か。愛した人か。

血生臭い自分の姿か。



STAGE 4-1

回転床の恐怖 ジャンプボタンを連打しろ！

これまでのトラップの集大成ともいえる、からくり館。いたるところで、シモンを殺すためのトラップが仕掛けられている。

ステージ4-1は、回転床がとても多い。うっかり床の回転とともに下に落ちてしまうと、そのまま死へ直行することになりかねない。

最難所は、なんといっても回転床を連続でジャンプで渡る場面じゃないかな。普通にジャンプで跳び移ったのでは、着地後に下に落ちてしまう。

そこで、着地後すぐに他の場所へ、さらにジャンプして避難しなくてはならないんだけど、これが難しい。シモンが着地した瞬間に、タイミングよくジャンプボタンを押すにはかなりの熟練度が必要となってくるだろう。

でも、もっとカンタンな方法もある。着地前か



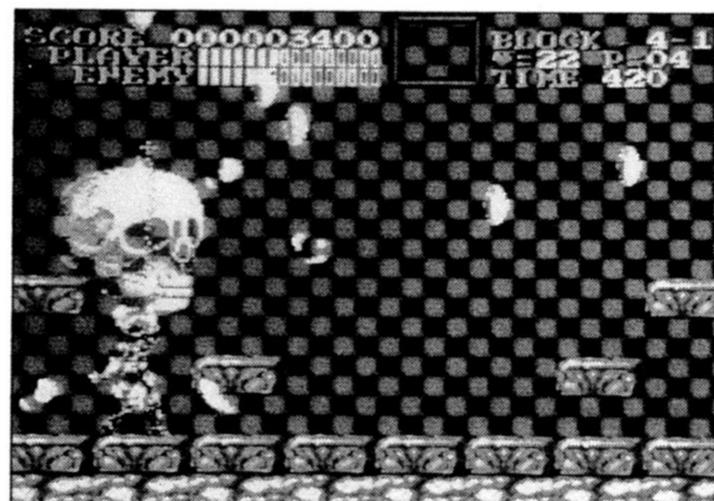
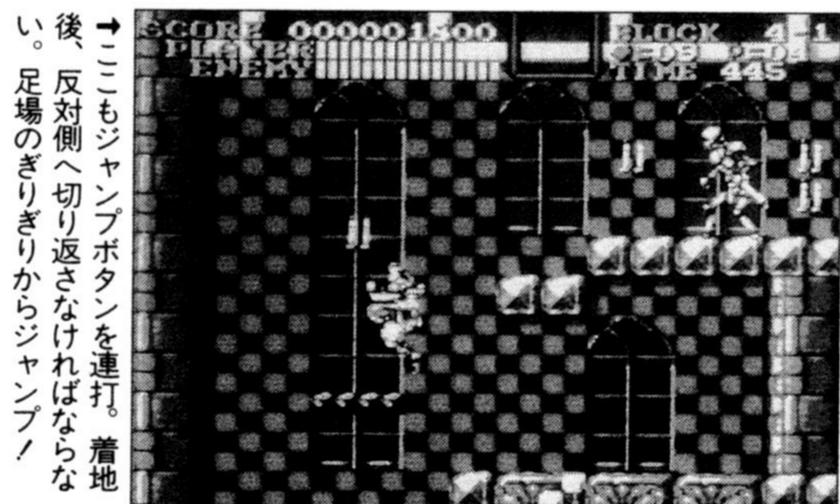
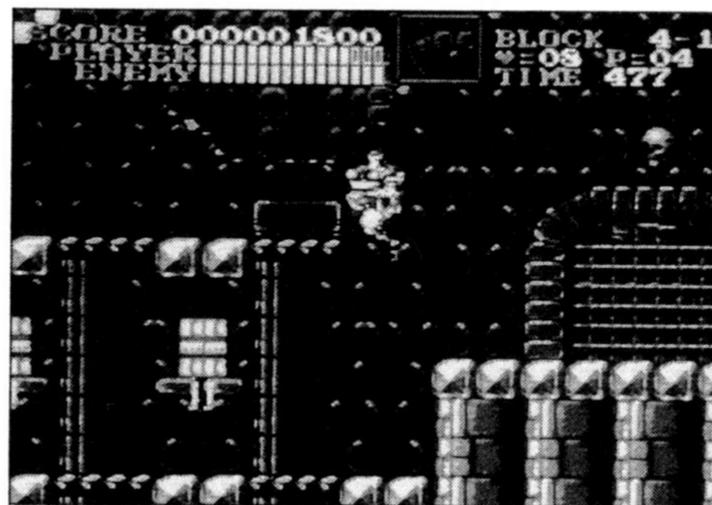
らジャンプ・ボタンを連打する——これだけでいい。見事に床の魔力から逃げだせるはずだよ。

回転床にジャンプで乗り、そこから逆側へ切り替えしのジャンプをしなくてはならないときもある。こんなときは、最初のジャンプ後すぐに \oplus ボタンを切り替えす方向へ入れて、ジャンプボタンを連打だ。ただし \oplus ボタンを逆側へ入れてしまうので、ジャンプに空中制御がかかり飛距離が落ちてしまう。最初のジャンプは、空中制御がかかっても足場にとどくような位置から跳びたい。

このエリアに多く登場するモンスター・スカルナイトの対処法も、覚えておいたほうがいいだろ

う。こいつは手に持っている剣を使って攻撃してくるのだが、この剣の間合いが意外と広いのでダメージを受けてしまいがち。スカルナイトと戦うときは、しゃがんで鞭を振るようにしよう。しゃがんでしまえば、剣に当たることはないんだ。

エリア最後に登場する中ボス・デスブレスヘッドは、ひたすら鞭で叩くのみ。鞭で本体を叩いた後に頭上から降ってくる破片や、デスブレスヘッドの吐き出す毒の息は、鞭で消してしまえばダメージを受けないですむよ。

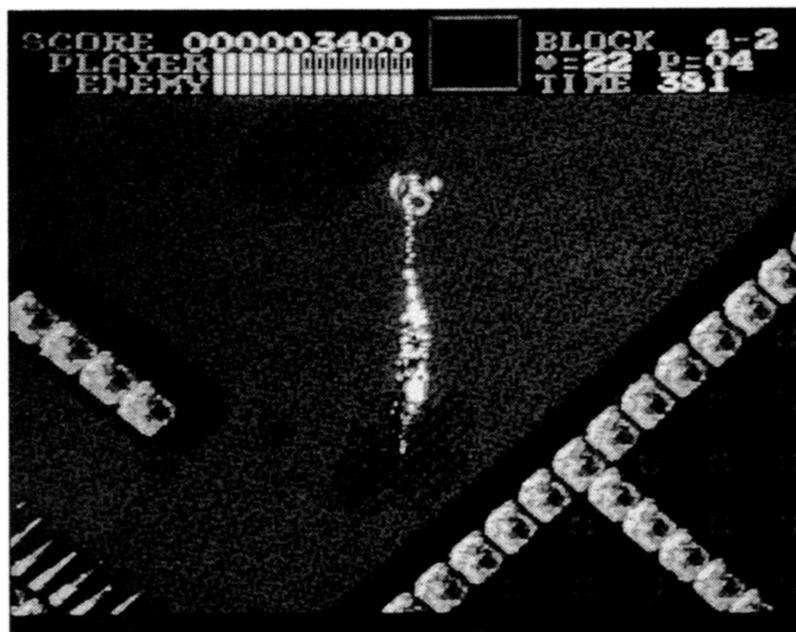


STAGE 4-2

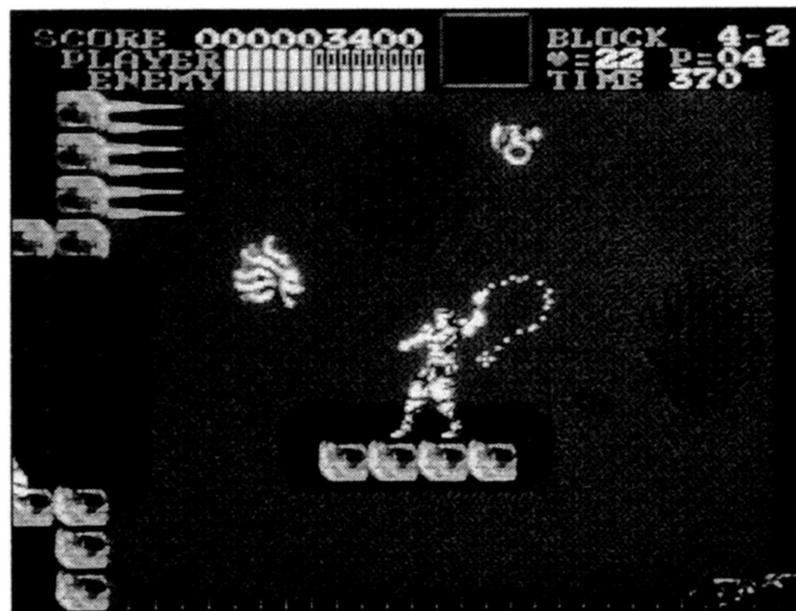
スーパーファミコンならではの！ 焦りが死を招く回転フロア

部屋全体が回転する、スーパーファミコンならではのエリア。それがステージ4-2だ。部屋に入ったら、すぐに階段を上って金具に鞭でぶら下がろう。階段を上った左にある針の山には、骨になった犠牲者の姿がある。こんなふうにはなりたくないよね。

金具につかまると、部屋が回転しはじめる。回転が終わるまで待って、足場に飛び移ろう。鞭の長さを調節しないと、足場までとどかないかもしれないぞ。部屋が回転しているときに、金具につかまらなくて徐々に垂直になっていく床を歩いて登っていくのも面白い。でも、一定角度まで床が



↑回転フロアの金具は、とても重要な意味を持っている。フロアが回転をはじめたら、すぐに金具に巻きつかう



↑回転が終わったら足場へ。メデューサヘッドが左右から出現するので、やっつけよう。弾かれると針の餌食となる

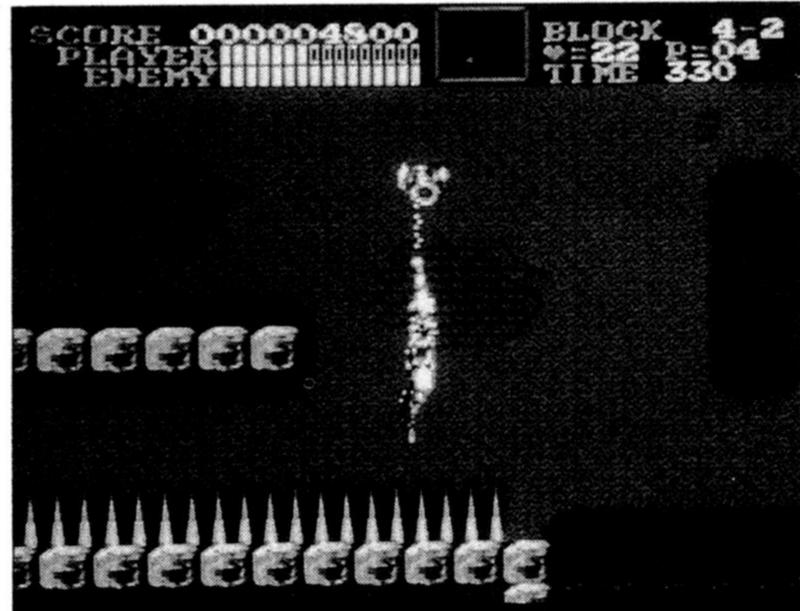
上昇すると、下からよきによきと針が伸びてきて、死んでしまうんだけど。

足場にのると今度は、左右から出現するメデューサヘッドとの戦闘だ。鞭が強くなっていけば楽に対処できるけど、弱いときは左右から大量に現れる敵に少々てこずるかもしれない。足場の下は針の山なので、敵に弾かれても落ちないように、しっかりと足場を確保しておこう。

メデューサとの戦闘が終わると、再び部屋が回転しはじめる。いそいで金具につかまろう。今度は部屋の回転が止まっても、下に降りずにそのままぶら下がりつづける。けっして「あそこは乗れそうだな」なんて思って飛びついたりしないように。ミスになってしまうぞ。

しばらくぶらさがったまま待っていると、左側より足場が出現する。完全に出現したら、飛び移ろう。あとはこの新たにできた通路を左に向かっていけば、このエリアは終了だ。

ポイントは、絶対に焦らないこと。焦って部屋が回転している最中に、足場に飛び移ろうなどしないことだ。メデューサヘッドとの戦闘も、冷静に行いたいね。長さはとても短いけれど、そこからじゅうに死の誘惑が待ち受けているエリアだ。



↑メデューサヘッドを倒したら、再び金具へ。今度は回転が終わっても、しばらく巻きついていよう。左から足場が出るぞ

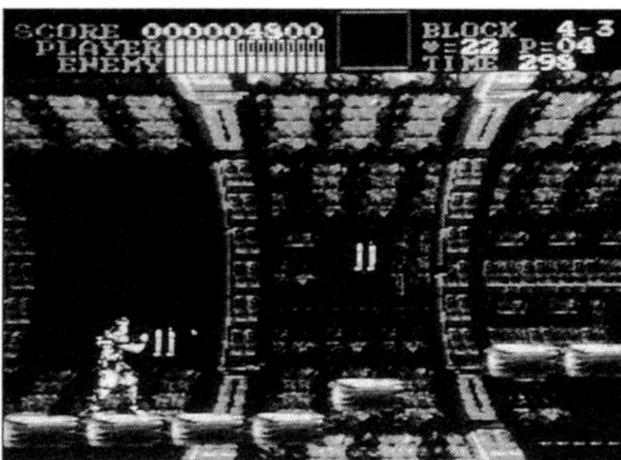
STAGE 4-3

円筒フロアは からくり館のオアシスだ

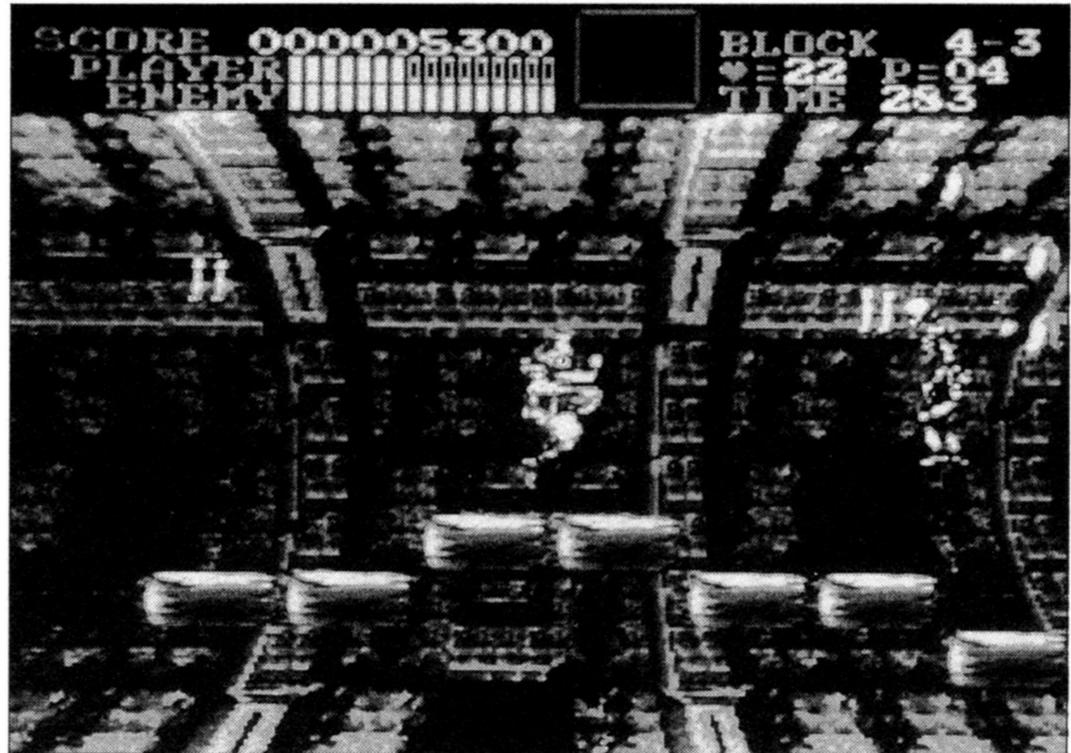
回転フロアの次は円筒フロア。これは円筒形の物体の回転を、物体の内部から見たようなフロア。テレビアニメなどで見かけるスペースコロニーみたいな感じだ。

このエリアには、足場にトラップはまったくない。だから、安心して歩くことができる。前へ進んで行くと、後ろのほうから順番に足場が崩れていく。けれども、それを見ても慌てる心配はない。シモンのいる足場までは崩れてこない。後戻りができないだけなのだ。それにこのフロアは、後ろに戻っても、別にいいものは手に入らないから全然気にする必要はないんだ。

回転している背景には、ところどころに動いている赤い壁がある。この部分からは、ときどき敵が出現して上から降ってくることもあるから、いきなり体当たりをされないように注意したい。背景に



↑まるでSF映画に出てくるスペースコロニーのような円筒フロア。SFCならではの面だ



リオが、7本目からは透明薬が、10本目からは小肉がそれぞれ出現する。小肉は絶対にとって体力を回復させておきたい。ただ小肉の出現するロウソクの手前には、骨投げスケルトンが待機しているので、取りにいて逆に殺されてしまわないようにしたいね。

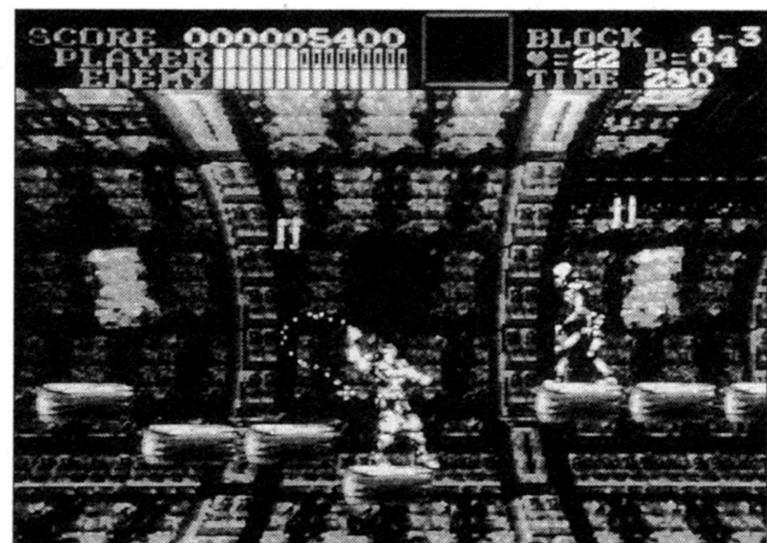
最後の18本目のロウソクからは、ビッグハートが出現する。アイテムの使いすぎでハートの数が頼りなくなってきた人には、ちょうどいい補給源となるだろう。難易度も低くアイテムも出現する、態勢を立て直して心機一転するには、ちょうどいいステージだ。

↓背景からスケルトンが降ってくる 頭上からくるときもあるので、細心の注意をはらっておきたい ロウソクも叩こう

は常に注意をはらっておくことだ。だけど、あんまり見つめすぎて、目を回さないように(笑)。

このエリアに出現する敵は、スケルトンと骨投げスケルトンの2種類のみ。外見だけでは、判断できないが、骨投げスケルトンは毎回定位置で出現するので、場所を覚えておくといいだろう。

18本のロウソクがここに灯されているが、そのうちの6本からは、シモンに有利なアイテムが出現する。まず3本目からは全滅アイテムのロザ



↑じゃまなスケルトンは、先にやつつけておくこと。弾かれると怖いからね

STAGE 4-4

からくり館 最後のからくり タイミングが命だ

いよいよ、からくり館も最後のエリア。最初は小さなトラップの組合せによるからくりであったこのステージも、最後のエリアともなるとフロアの特典部分が移動する派手なものとなっている。

2ヶ所目の上下に移動する床では、通路が上と下とに別れており、どちらかを行かなくてはならない。下の通路にはトゲがあり死と隣合わせの移動となるわりには、めぼしいアイテムは出現しないので、ここは危険を侵さずに上の通路を歩いたほうがいいだろう。

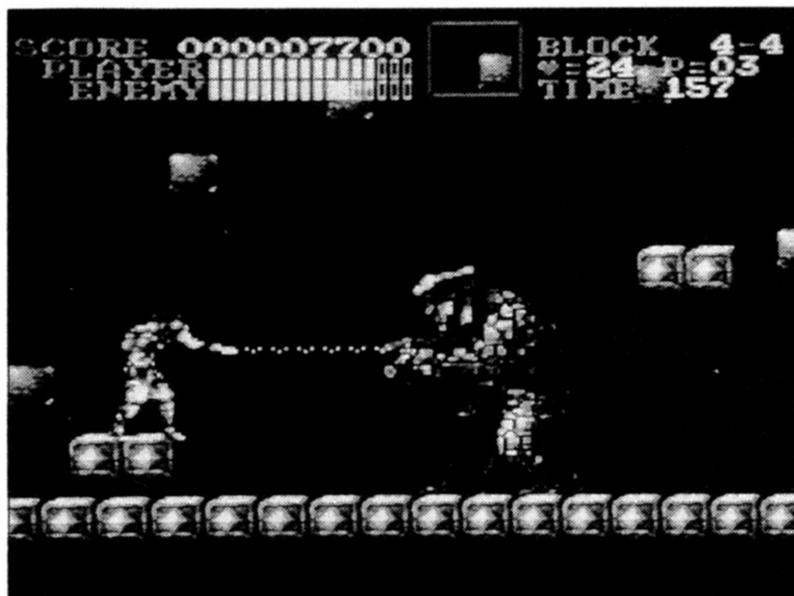
中盤には、トゲのついた板が上から落ちてくる場面もある。板は落ちたあと再び上空に戻り、一



↑スタート直後、上下どちらかの道を進まねばならない場面に出くわす。ここは上の道を行ったほうが、楽に先へ進めるんだよ



↑一部の足場が、下から上へと動いているので、それによって上へ行ってしまいがちだが、+ボタンを右へ入れて落ちて大丈夫



↑叩けば叩くだけ小さくなっていく。小さくなれば、投げつけてくる岩の飛距離も小さくなるんだ。上からの岩もやっかいだ

定時間経過すると落下してくる。この上空にとどまっている間に、下を抜けてしまえばいいんだ。

トゲ板をこえると、高速移動フロアに出る。ここは上へ高速で移動する床を歩いていくのだが、天井にはトゲがありちょっとでも出遅れてしまったり、途中で立ち止まってしまうとアウトとなってしまう。正面に移動床の壁の部分があって前に進めない時点から+ボタンを右に入れておき、シモンが歩ける隙間ができたなら、すぐに移動できるようにしておけばOK! 苦もなくクリアできるぞ。

ステージ・ボスのビッグストーンは、岩を投げつけて攻撃してくる。投げつけられた岩は、鞭などによっては破壊できないので、逃げることを考えた方がいい。また、ビッグストーンがジャンプすると、天井より無数の岩が落下してくる。この岩も、ビッグストーンの投げるもの同様に破壊することはできない。

必勝法は、左右にある上下する足場をうまく利用すること。左側の足場のまん中あたりにシモンを立たせ、ビッグストーンが近づいてきたら鞭で攻撃しよう。投げつけられた岩は、垂直にジャンプすればよけられるし、天井から降ってくる岩は、この足場にのっていれば、微妙に左右に動くだけでかわせるはずだ。

悪魔城入口

STAGE 5



鼓動が耳に直接響いてくる そこは赤き濁きに憑かれた悪魔城

建物自体に生命が宿っているかのように、侵入者の存在を感知すると数々の罠が作動する“からくり館”。巨大な歯車の噛み合う音、重い石と石とが擦れる音、壁に吊り下げられた骸骨は乾いた音を立てて踊り狂っている。普段は決して耳にできない音の洪水。音、音、音。聞く者を恐怖に駆り立てずにはいられない音。無気質な悲鳴。

そんな館を何とか突破したものの、耳の奥には嫌悪感が色濃く残っている。鼓膜の震えは、あるいは音からではなく恐怖によるものであったのかもしれない。そういえば、背中には氷の汗。

先を急ぐうちに、体内に巣喰う怯えは去った。しかし、代わりに^{じだ}耳朶を襲ったものがあつた。それは動かぬ大気による圧迫。鼓膜が破られてしまったのではないかと錯覚するほど。

音がない——静寂。

嵐の前の静けさ。そういう言葉がある。それならば、いい。覚悟を決める時間があるから。

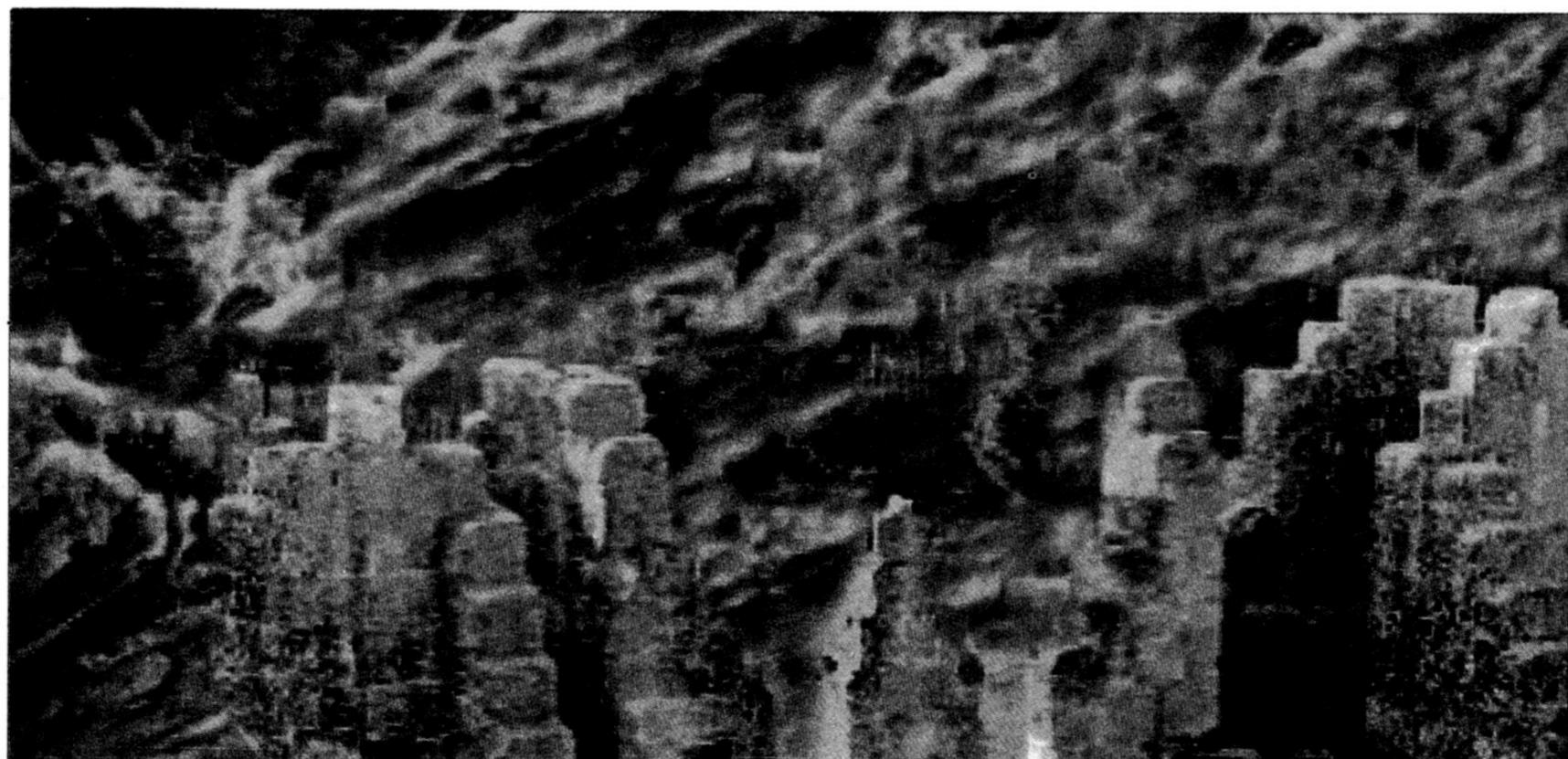
だが、この無音の世界には堪えられない。

物が動かないことによる静寂ではないのだ。それは、辺りを見まわしてみれば明らかであろう。生暖かい大気が、ゆっくりと動いている。その微風に、草木が敏感に身をよじり、葉と葉を触れ合わせている。顔を上げれば、それは枝から一羽の鳥が飛び立った瞬間であつた。何だ、あの鳥は。人の顔をしていなかっただろうか。いや、そんなことは、どうでもいい。大切なのは、そのはばたきが耳へと届いてこなかったことなのだから。

この“世界”は夢なのか。もしも、そうだとしたら、これは飛び切りの悪夢に違いない。

叫びたくなる気持ちを何とか抑え、歩きはじめる。あんなに遠くに見えた妖魔の城が、今ではまさに眼前。新たなる怒りが、身体に染みこんでいた恐怖を完全に拭い去ってくれた。

——と、懐かしい感覚が蘇る。音が戻ってきたのだ。またひとつ、不死王の力を打ち破った。



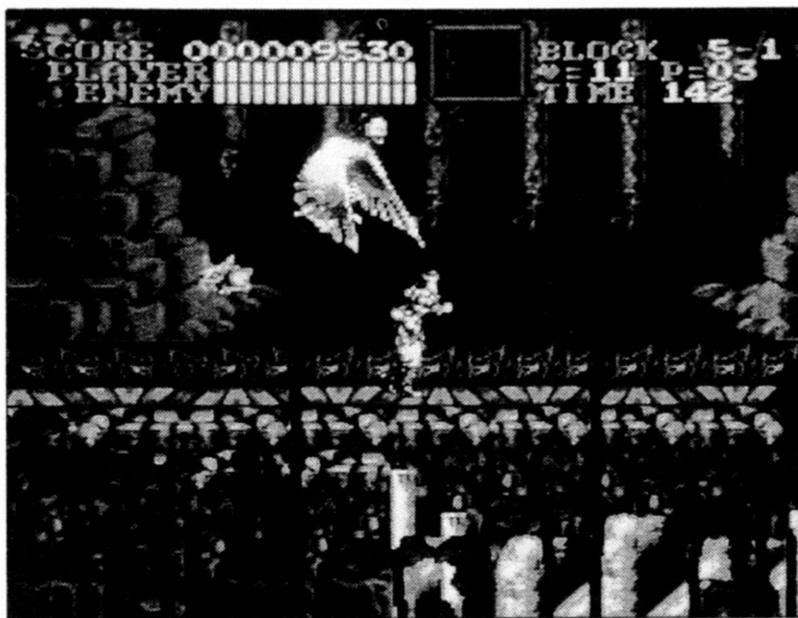
STAGE 5-1

平坦な道が続くからといって 決して油断してはいけない

一度プレイしてみるとわかるのだが、このエリアは左右に蛇行する感じで道が続いているだけであるため、地形や敵の位置を考えながら闘うという事は、ほとんどない。

が、単調ではないのである。

このエリアを嫌なものにしている元凶は、何と



↑同じ地点でもたもたしていると、ハーピーがグールラビットを運んでくる。グールラビットは出現したら必ず倒すこと



↑十字架が出現する。十字架は出現したら、アイテムの有無に関係なく取っておきたい。最強のアイテムなんかもんね

いってもハーピーの存在。一部のファンタジーもののRPGにも顔を出す、上半身が人間の女性で下半身が鳥というあのモンスターである。

コイツは、コメツキのようにピョンピョン跳ねるグールラビットを運んでくる。ハーピーはグールラビットを落とすとすぐに飛び去ってしまうた



↑十字架をうまく使えば、ここで三連射が手に入る。ロウソクは、鞭ではなく十字架で落としていけば手に入るよ

め、闘う相手はコメツキ野郎であることが多い。が、これがなかなか簡単にはいかない。先にも書いたように跳ねまわる上に、出現パターンが一定ではない。手こずっているうちにグールラビットが増えてしまい、予想外のダメージを喰らったりするのである。これは困った。

だから、安全に進みたい人はロウソクに構ったりせずに、どんどん先を急ぐべきだ。フィールド上をウロウロしていると、ハーピーが出現しやすいからね。もしも、コイツが飛んできてしまったら、慌てずに対処。グールラビットを落とす前に鞭で叩いてやればいいのか。上、斜め上方、前方と、とにかく的確に鞭が振れるように練習しておこう。坂道の途中で複数のグールラビットに襲われても切り抜けられるようになれば一人前。

腕に少し自信のある人は、最初の坂道のロウソクに隠されている十字架を駆使して進んでいってみよう。うまく行けば、この5-1をクリアするときには3連射アイテムが手に入れられる。

注意すべきは1ヶ所。骨柱が上下にふたつ並んでいる場所である。ここにはロウソクが2本あり、下は大ハートだが、上は短剣なのだ。間違っても取ってしまわないようにしたい。アイテムが変わると連射アイテムもなくなってしまうからね。

STAGE 5-2

地下に広がっている暗き洞窟 ここを抜ければ、いよいよ悪魔城

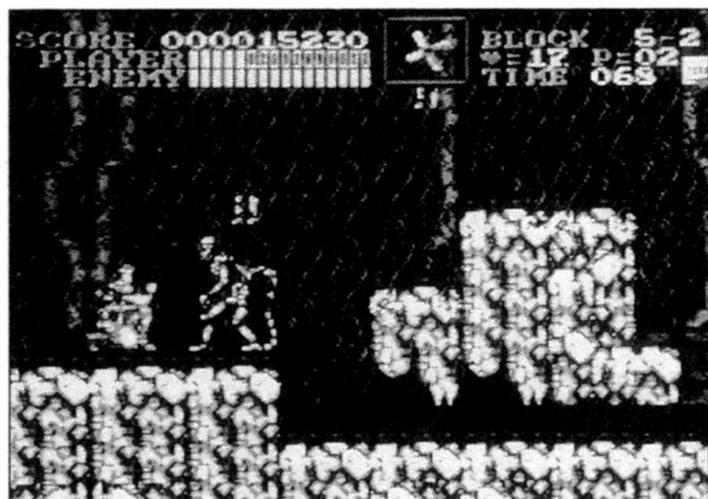
不気味な森を抜けると、舞台は一変して地下へと移る。が、森はまだまだ続いているようで、その根が洞窟の中にまで伸び、視界が悪い。

しかも根が気味悪くうごめいていることから、森にドラキュラの呪いがかけられているのではないかと、との想像をしてしまう。

さて、このステージ5-2の攻略だ。

スタート直後、右上の高くなった足場から、ムチスケルトンが突然、襲いかかってくる。逃げる場所がないことから、つい右へと進み、ムチスケルトンの下をくぐろうとしてしまいそうになるが、

→ムチスケルトンがやってくる。しゃがめばムチはかわすことができる。



それではダメ。一番いい方法は、その場でしゃがみ、ムチスケルトンが落ちてくるところを狙って鞭を叩きこむことなのだ。2発当てれば倒せるはず。タイミングに自信のない人は、スタートしたらすぐに左へ移動。なるべく間合いを広げてから闘うようにすればいい。とにかく、慌てないことが大切なのである。

ムチスケルトンのいた足場にはロウソクがふたつある。これはどちらもスモールハートなので、わざわざ取りに行くこともない。ここをウロウロしているとバットンが出現するケースが多い。揺れ動く根のために視界が悪いので注意したい。

その足場の下には、もう一体、ムチスケルトンがいる。コイツはシモンと違って真横にしか鞭を振れないので足場の上にいれば安全。が、下に降りないと話にならないので、そうする。ここでも

注意が必要。ムチスケルトンの鞭は、実は長い。少し離れたぐらいでは危険なのだ。また、下に降りてからも接近しすぎたりしないように。しゃがんでいれば体当たり以外の攻撃は絶対に喰らわないので、そのことを覚えておこう。

さらに進む。すると、ムチスケルトンに加えてスカルナイトも出現することがわかる。このスカルナイトの攻略もムチスケルトンとまったく同じだ。コイツの剣も、しゃがんでいれば安全。なんだ、弱っちいやつ。

ただ、ここにバットンが加わってくることも、たまにあったりする。この場合はしゃがんだまま鞭で攻撃か、あるいは振りまわしのどちらかが有効と思われる。ステージ5-1と同様に、パターンを作るといっても、反射神経に頼った攻略の方がうまくいくであろう。

このステージ5-2は、いわゆるボスキャラが存在しない。このために、体力が回復しないのである。前のエリアでゲールラビットにボコボコにされているならなおのこと、そうでなくてもミスを極力しないように進みたい。

階段を昇りはじめてから3つ目のロウソクからは小肉が出現。ただし、直前にはバットンが…。



↑階段を登りはじめて3本目のロウソクの付近では、バットンが出現する。ロウソクよりも先にバットンを叩いておこう



奴らは渴いている

吸血鬼軍団の侵攻がはじまる

吸血鬼に侵略される街

ハリウッドの墓地で、墓が掘り起こされる盗掘事件が、相次いで発生しはじめた。犯人は不明。わかっていることといえば、たった一夜で墓地中の墓を掘り起こし、全ての棺桶をどこかへ運びさってしまうということだけ。後に残るのは、無惨にも散乱した、亡き者たちの遺骸だけである。

事件の知らせを聞いたロサンジェルス警部パラタジンは、幼い頃に経験した吸血鬼騒動に似ていることに愕然とする。父を吸血鬼の餌食として失ったパラタジンには、これが吸血鬼の仕業であることがわかったのである。

そしてあるアパートで大量殺人事件が発生する。住人はことごとく殺され、死体はシーツにくるまれて光の当たらない場所に隠されているのだ。しかも死体の顔は透けており、顔ごしにその目はこちらをじっと見つめている……。

死体を見たパラタジンは、吸血鬼の侵略がはじまったことを確信する。パラタジンの予想どおり、死体は収容された病院で、次々と看護婦や医者を襲っていった。

ぞくぞくと増えていく吸血鬼の軍勢を指揮しているのは、コンラッド・ヴァルカンという謎の少年であった。

彼は不思議な力を使い、ロサンジェルスに我がものにしようと、吸血鬼たちを軍隊のように統治する。彼もまた吸血鬼であるのだ。

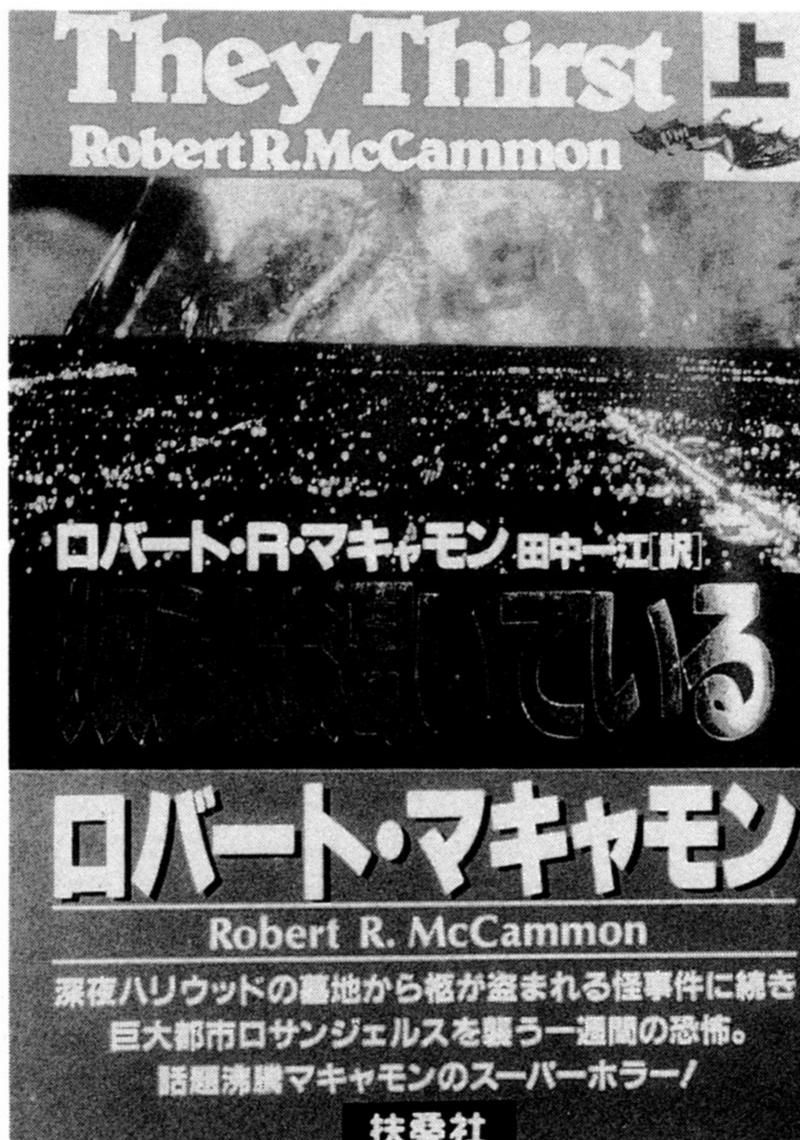
やがてコンラッドによって生み出された砂嵐がロサンジェルスの街を、そして太陽をすっぽりと覆ってしまう。闇に閉ざされたロサンジェルスの街で、吸血鬼軍団による人間狩りがはじまる……。

■データ：『奴らは渴いている』
著者／ロバート・R・マキャモン
扶桑社 価格／680円（上巻）640円（下巻）

第3の男が放つ吸血鬼

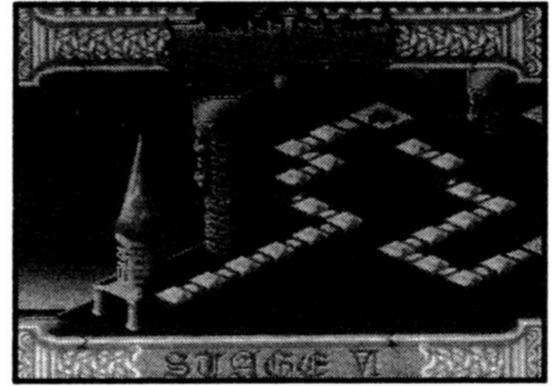
スティーヴン・キング、ディーン・R・クーンツに続くモダンホラー界第3の男と称されているロバート・R・マキャモンが、1983年に世に発表したのが本書『奴らは渴いている』である。

遠慮というものを棄てて大胆にやろうと心に決めた——著者であるマキャモンが本書のあとがきでも述べているように、『奴らは渴いている』は非常にスケールの大きな吸血鬼小説だ。舞台となるロサンジェルスが吸血鬼が支配する、これだけではたいしたことのないように聞こえるが、その吸血鬼が何万人もの数なのだ。しかも全編を通じて派手な演出が施されているのだから、面白くないはずがない。物語ラストのシーンなどは、ただただ啞然としてしまうばかりである。



悪魔城大広間

STAGE 6



敵意を剥き出しにする亡霊たち 死の舞踊会が今、はじまる

軽やかな調べに合わせてステップを踏む。

衣擦れの音が、漣のように広がっては静かに消えてゆく。貴婦人たちの囁きはあくまで優雅。俗世間から切り離された夢幻境で、今晚もいつ終わると知れぬ舞踊会が催されていた。

陽が沈むと、着飾った貴婦人がひとり、またひとりこの城へやってくる。例外なくパートナーに手を引かれて。ただし、その男が必ずしも人生の伴侶であったわけではなかった。ある女は十五も年下の美少年を連れ、甘い一夜を過したという。それでも男たちは不平のひとつも口にしない。できない。許されない行為であったから。

舞踊会の主役は、女。女性の美しさを讃え、崇めるためのもの。それが舞踊会。踊りは口実。

競われたのは女性同士の美だった。

髪を染め、口紅を引き、豪華な衣装で身を飾り、男を誘う。自分を抱いてくれた男の数が女の誇り。それが美貌の証。妖艶な印。

けれども、花は散る。どれほど素晴らしい花といえども。抗うことのできない刻の呪縛。女は自分の貌に皺が増えたといっっては泣き、他の者の髪に白いものを見つけては忍び笑いを漏らした。

渴望するのは永遠の若さ。それが魂と引き換えであっても構わない。女であるから。いつまでも女でありたいと心の底から思っているから。

そんな時の不死王の復活だった。

大気は闇に汚れ、水は腐り、草木は枯れてしまった。男たちは恐怖に怯え、迫りくる夜の時代に震えた。女たちも、そう。ただし——ただし、それは最初のうちだけだったのだ。

高貴なる不死王ドラキュラ。彼に血を捧げた者は永遠の生を約束される。女たちが、これに飛びつかなかったわけがなかった。

城への侵入者を見つけると女たちは狂喜した。己れの美を誇らしげに披露する。美しき漆黒の国へようこそ。そして死の舞踊会がはじまる。

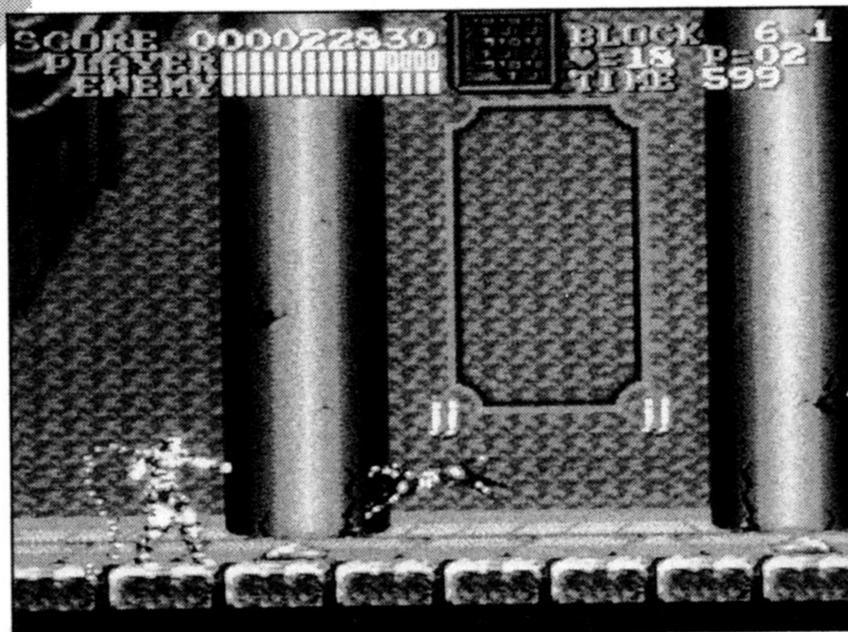


STAGE 6-1

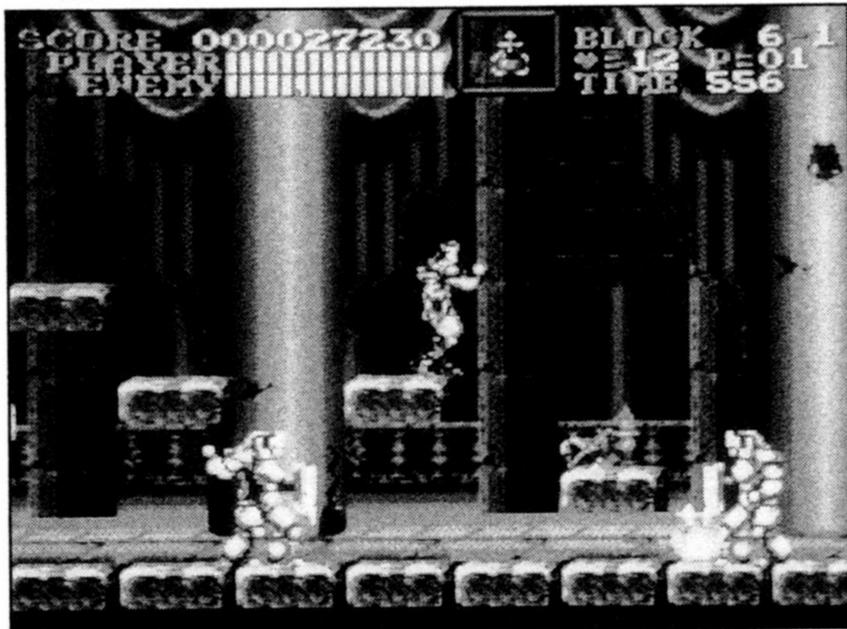
ゾンビ犬とゾンビとバットン この混合攻撃を見切れば勝ち

スタート直後にゾンビ犬がダッシュしてくる。これを下打ちかしゃがみ打ちで倒したら、早速先へと進むことにしよう。が、この犬はその名の通り「ゾンビ」。倒しても一定時間経つと復活してくるので注意したい。まあ、倒した場所でウロウロしていなければ、よほどのことがない限り逆襲されることはないと思うけど。念のため。

進みながら背景に注目する。3本目と4本目の柱には、それぞれバットンが止まっている。シモンが近づくと飛んでくるのだ。対処法は意外と簡単。バットンが出現したから、といて立ち止まったりしなければいいのである。無視して先へ進



↑ゾンビ犬は、やっつけることはできない。叩いても、しばらくの間動かなくなるだけで、一定時間で蘇生してしまう



↑このフロアは、足場の上をほんぽんと移動したほうが無難。写真の位置で、聖水を右にジャンプ投げればアーチャーは倒せる

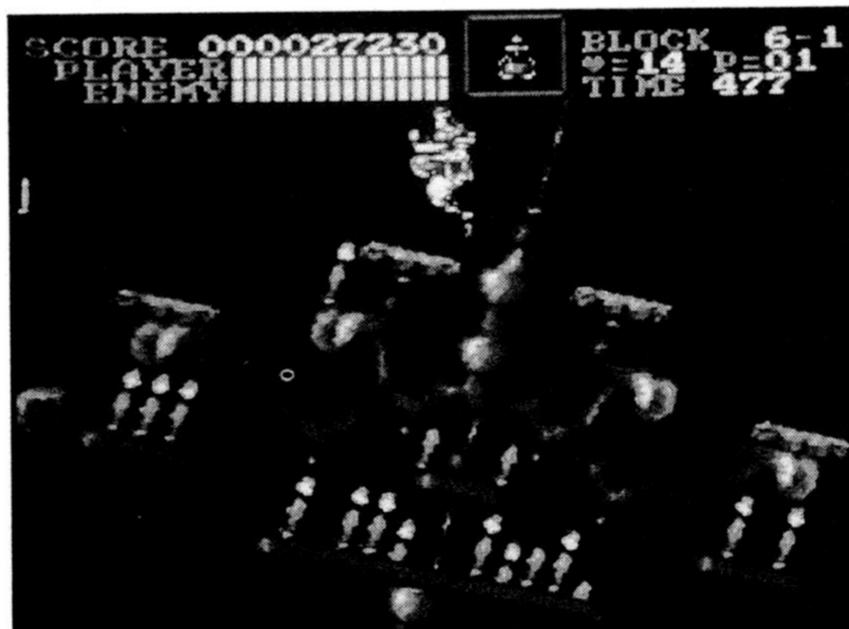
み、ゾンビが現れたらそちらを攻撃——こうするだけでバットンはどこかへ飛び去ってしまうはず。ね、簡単な方法でしょ。

さらに先へ進む。順調に行っていれば2匹目のゾンビ犬が前方からダッシュしてくる。位置で言うと、4本目と5本目の柱の間。ま、別に問題ないであろう。サクサクと進めていけば後方からの攻撃は、まったくない。

昇り階段を越える。2つ目の足場のロウソクからは聖水が出る。しかし、すぐに取りに行ってもダメ。1つ目の足場の右端ギリギリに立ち、前方のバットンを処理してからだ。下のロウソクはスモースハートなので壊す必要はない。それよりも足場から落ちないようにしながら進むべき。こうすれば2体目のアーチャーを聖水で簡単に始末できるのだ。ちなみに1体目は無視。

先へ進む。最後のバットンはゾンビの直後。背景の像の顔の部分にいる。コイツは倒すこと。

階段を昇ると、巨大シャンデリアの4連続が待ち受けている。コツはシャンデリアが右に揺れているときに進むようにすることかな。4つ目の乗れる部分でミスしやすい。ここは3つ目を真上ジャンプし、空中制御で左へ——これがいいよ。



↑巨大シャンデリアは、シモンの移動方向の逆側に揺れているときに、飛び移ること。同方向ではジャンプの距離が足りないんだ

STAGE 6-2

ここにも隠し部屋があった！ 好みのアイテムを取って先へ進め

シャンデリア地獄を越えるとステージ6-2へ突入。ここには小さなシャンデリアが仕掛けられており、シモンが近づくと落下する。しかも、床に当たったときに散る破片でもダメージを受けるので、なるべく離れているようにしたい。

ここを過ぎると、アーマーが1体登場。写真を見てほしい。なんと床に壊せるブロックがあり、その先には隠し部屋となっていたのだ。

隠し部屋には、たくさんのロウソクと「老人と犬」が。犬を倒すと老人が泣く。このキャラクタ

→この位置の床を鞭で叩けば、写真のように隠し部屋への階段が出現する。この隠し部屋は、おもしろいよ



←三人いる亡霊女は少しずつ画面を進めて、一人ずつ戦うのが賢いやり方。単体ならば恐くないヤツだ



→スポットライトのような透明幽体ももちろん敵キャラ。攻撃すれば、やつつけることができる

ーは、ここにしか登場しないのだ。

さらに先へ。すると、亡霊女が3人。一気に進むとパニックになるので少しずつ近づき、1人ずつ確実に仕止めていこう。アイテムを使うのもいいね。次は透明幽体。スポットライトのようなヤツである。コイツは面画の端へ行くと反射してくるので先を読んで攻撃。鞭3発でOKだが、アイテムをうまく使うという手もある。

続いて亡霊男。ダッシュして突っこんでくるのだが、一定距離進むとパワー不足のためが消えて



↑これも回転床の1つ、回転トゲ床(笑)。くるっと回転するとトゲが上にくる。トゲに触れるとシモンは死んでしまう

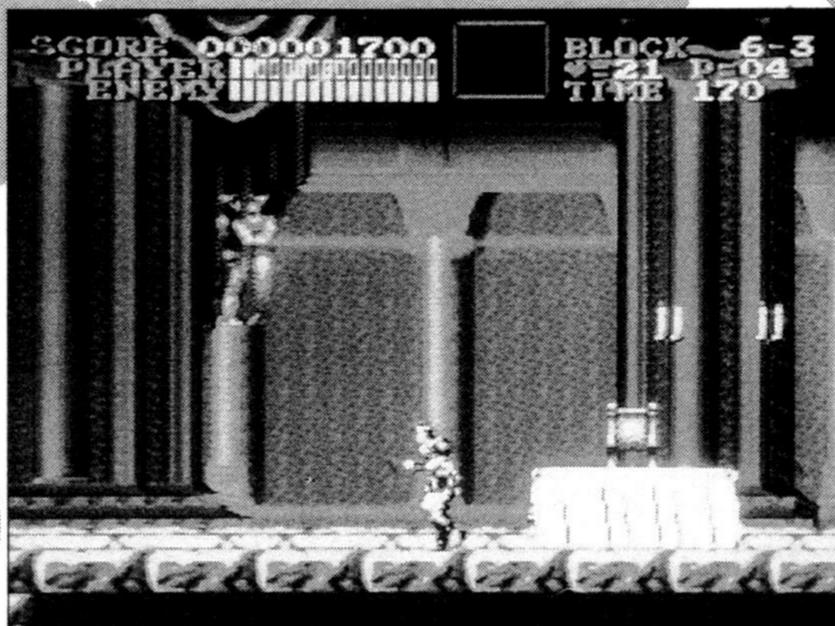
しまう。少しすると、消えた場所に再び出現。シモンに向かってダッシュしてくる。これの連続だ。普通は消える前に倒してしまえるのだが、透明幽体に手こずっていたりすると、そうもいかなくなる。どちらを優先させるかは好みだが、それよりもこうならないように心掛けるのがベスト。透明幽体が出現したら、倒すまではそれ以上先へ進まないようにする——これだ。

回転床の下にトゲがついている陰險なトラップを越えて階段を昇ると、今度は「ちくわブロック」の地獄。これ自体は大したことないのだが、その先で骨投げスケルトンがいるので少々やっかい。通常の足場へのジャンプ時に鞭を出しておき、着地前に1発入れておくのがいいだろう。

STAGE 6-3

テーブルと椅子が、棺桶が… 死の舞踊会ではすべてが敵となる

ステージ6-3スタート直後は石の回廊。スケルトンの類がウジャウジャしている。鞭でビシビシしながら進んでゆけば何の問題もない。が、最初の2匹だけは注意が必要。シモンよりも低い場所にいる骨投げスケルトンである。同じ高さのところへ行こうとしても骨を投げてくるのでダメージを受けてしまったりする。そこで活躍するのが振りまわしだ。スタート直後にすぐしゃがみ、振りまわしをする。これだけだ。コイツの投げる骨は耐



↑ダンサーとテーブルの混合攻撃。こうなってしまう前に、テーブルとイスだけは先に倒しておくこと。動きだすとやっかいだ。久力が低いので簡単に破壊できる。骨投げスケルトンが近づいてくるようならば、これで倒してしまうのもいい。一番安全な方法でした。

ずーっと進む。食人棺桶が大量にぐるぐるまわっているところも問題なし。

この直後に登場するテーブルと椅子は少し注意。コイツは背景ではなく、敵なのだ。近づきすぎると狂ったように動きはじめる。遠くから鞭で叩ておけばよろしい。

次に現れるのは亡霊ダンサー。ようやく舞踊会らしくなってきた。数は全部で5組。基本的には透明幽体のように画面の端で反射するという動きなのだが、これは基本的にであって、時々応用(?)がある。そう、変な反射である。あまり先読みしすぎるのも考えものってわけ。反射時以外は妙な

動きをしないので、そこを狙おうね。

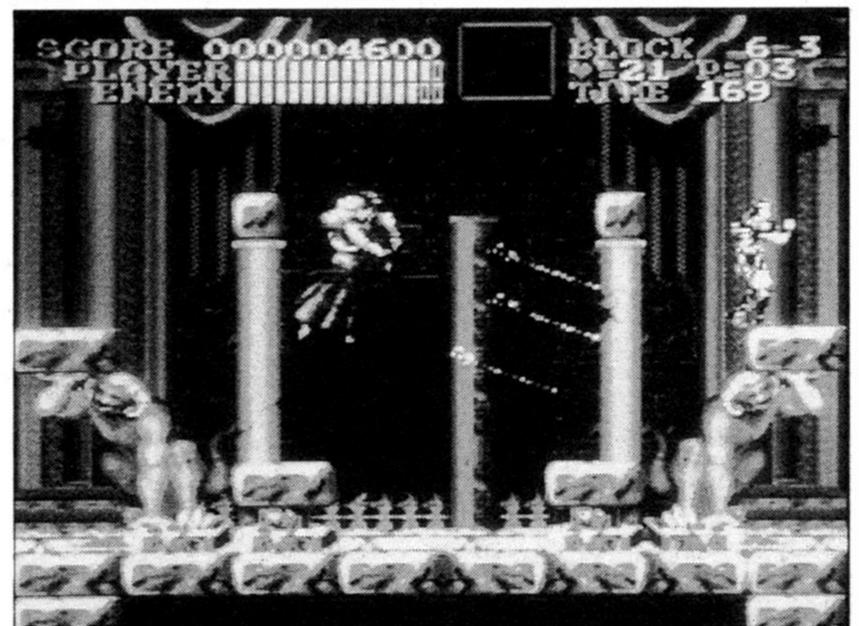
さてさて、それではこのステージのボスキャラである「ゴーストダンサー」の攻略。

ここでは床の他に足場が左右に3つずつ、合計6つ用意されている。上からそれぞれ1、2、3と呼ぶことにする。

まず、左3の右端ギリギリへ。背景が動くと同時に鞭を2回振る。タイミングとシモンの位置が的確ならば2発とも命中するはず。そのあと、すぐに左2→左1へとジャンプ。左1から右へ思い切り跳ぶ。そしてすぐに右2で待つ。敵は画面中央よりやや左で3本の矢を射ってくる。これを真上ジャンプ後の下打ちで破壊。そうしたら右2の左ギリギリで待ち鞭連打。体当たりされたら右1へ。右へ1発入れ左3へ。そこで真上連打で勝ち。



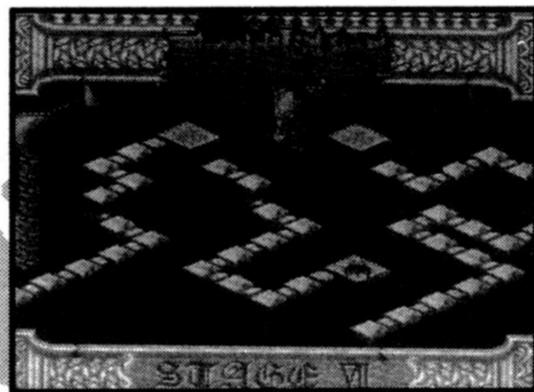
←隠しアイテムはここ。UPPアイテムだ。シモンが一人増えるよ



↑ボス・ゴーストダンサーは美しいダンスを披露してくれる。画面の端に追いつめられないように、足場の上をうまく使ってね

集蔵庫

STAGE 7



略奪されてきた美術品の集蔵庫 だが中には生命を持つ物まで…

“世界”の王ドラキュラは、人の生き血を啜る悪魔であると同時に、美を限りなく愛する美術品収集家でもあったのは有名な話である。

それは、この巨大な集蔵庫の存在からも窺い知ることができるはずだ。芸術の嗜みのある者ならば腰を抜かさずにはいられない。もちろん、それは感動するという以外の意味も含んでいるのではあるが…。

その品々の中には、生ある物がいくつもあった。

宙を舞う、意識を持った本。

近づく者を傷つけんと企む彫像。

前を通る人の肩をつかむ、女の肖像画。

乗る者を地獄に引きずりこもうとする絨毯^{じゅうたん}。

これらを見ていると途方もない想像をしてしまう。あまりにも馬鹿げた…そしてあまりにも恐ろしい想像を—。

妖魔の王ドラキュラが生命創造に取り組み、日夜研究を続けていることはわかった。これは恐ら

く己れを完全なる不死の存在へと高めることを目的としているからであろう。

ドラキュラは、研究の成果を形にしたいくてたまらなかった。物に生命を与えてみる。あるいは複数の生物を合成してみる。その逆も考えられる。ひとつの生物を生きたままで分解してみる。

そして—そして、ここに並べられた物たちのように、人を物へと変える実験。

実験というにはあまりにも気違いじみている。人間の脳をそのまま一冊の書物としたり、永遠の美しさが欲しいと喚く女^{わめ}をそのまま絵画へと変えてみたりするなど、とても正気の沙汰とは思えない。しかし、これが真実なのだ。

これらを見ていると、自分は何と強大な魔王に立ち向かっているのか、と恐ろしくなる。とてもではないが歯が立たないと思えてくる。

だが、希望はある。それは実験が続けられていること。そうだ、奴はまだ不死身ではないのだ。



STAGE 7-2

肖像画に騙されるな 無人の鎧が襲いかかる！

本に続いて、肖像画がシモンの邪魔をする。

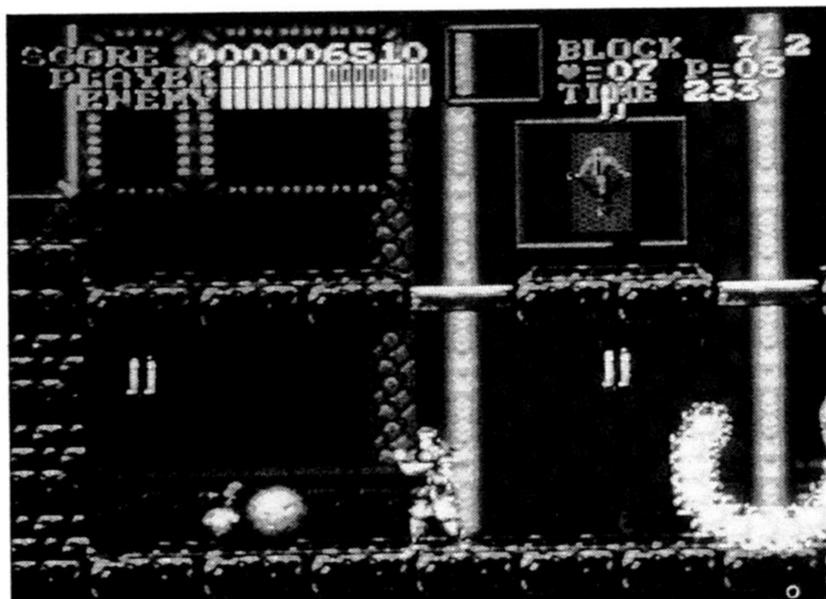
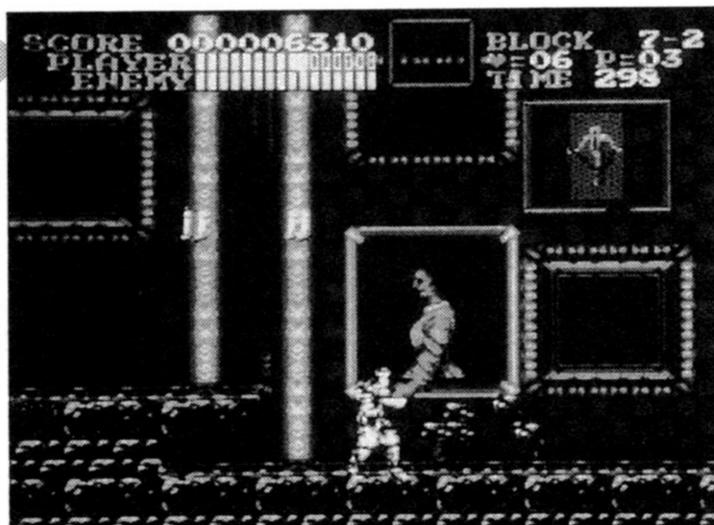
いくつかある肖像画のうち、わずかにだが肖像が動いているものがある。この絵の前を通過すると、絵から腕が伸びてきてシモンを捕まえてしまうのだ。この動く肖像画はほとんどの場合、バットンとセットになっている。肖像画がシモンの動きを封じておいて、その隙を狙ってたくさんのバットンが飛来するのだ。だから動く肖像画を見つけたら、少しずつ前に進み、バットンを先に出現させてしまおう。バットンだけならば、対処のしようがあるからね。肖像画は、額縁の下の部分を鞭で叩けば動かなくなるよ。

エリア・スタート直後の肖像画は、地形の段差を降り、ぎりぎりまで肖像画に近づいてバットンを出現させたあと、もう一度段差を上がればまとめてジャンプでかわすことができる。

天井にトゲがある場所は、かはり怪しい。注意しよう。歩いていると絨毯が盛り上がり、こちらにすごいスピードで近づいてくる。そのまま歩いていたのでは、盛り上がったときの波によって上へ押し上げられトゲの餌食となってしまう。波がきたら、しゃがみ歩きをしよう。しゃがんでいれば、トゲに当たることはない。

巨大ムカデ・ゲゲが出現するところでは、いくつかある回転床のうち、一番左から下のフロアへ落ちるのがもっとも賢いやりかた。落ちた場所の左にあるロウソクからは、小肉が出現するから必

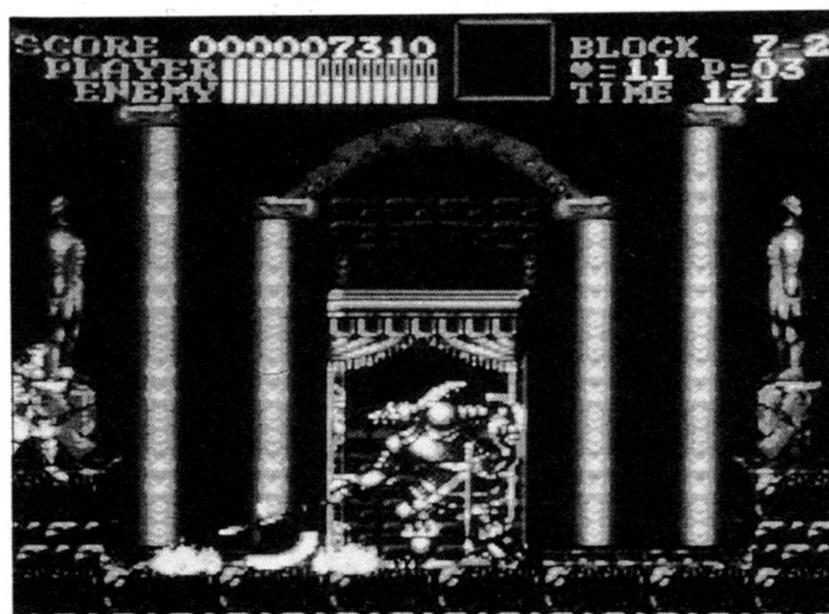
→動く絵の近くには、たいいていバットンの大群が待ちかまえている。気をつける



↑ゲゲの出現するところでは、回転床からわざと下へ降りてしまうといい。左にある小肉のロウソクを取ったら、右へ行こう

ず取っておこう。ゲゲは何回も鞭で叩けば倒すこともできるが、倒してもメリットがないので無視してしまってもかまわない。

ステージ7のボスはアイアンクラッシャー。斧を地面に振り下ろし、炎を発生させて攻撃してくる。左右にある段差にのって、炎はジャンプでかわそう。ときどき斧をシモンめがけて投げってくるが、これも垂直ジャンプでよけることができる。ある程度のダメージを与えると、斧が壊れ、剣によって攻撃してくるが、常に攻撃を垂直ジャンプでかわしていれば、大丈夫。ジャンプのタイミングを掴んでしまえば、こっちのもんだ！



↑アイアンクラッシャーはこの位置で。十字架を持っているならば、混合して戦うとより楽な展開となる。十字架はやっぱり強い



呪われた町

アメリカの田舎町を襲う吸血鬼

崩壊する町

二十世紀のアメリカ・メイン州の田舎町セイラムズ・ロット。新進作家であるベン・ミアーズは新作小説執筆のために、幼い頃の4年間を過ごしたこのセイラムズ・ロットへとやってきた。

町の丘には、セイラムズ・ロットを見おろすように古びた館があった。マーステン館である。

昔、マーステン館である事件が起こった。主人のマーステンが家族をみな殺しにし、自分もその命を絶ったのである。それ以来、この館に住むものは誰もおらず、館は風雪に侵されるままとまっている。

ベンにとっては印象深い館であった。なぜなら、彼はここで自分でも信じられないような経験をしていたからである。

セイラムズ・ロットに訪れたベンは、この町で画家を目指すスーザン・ノートンと知合い、恋に落ちていく。

そんなある日、町へ骨董店を開くために移り住んできた者がいた。カート・バーローとストレイカーである。彼らは今ではほこりにまみれ、ぼろぼろとなったマーステン館を購入する。

彼らが町へ入ったのと同じころ、これまで波風ひとつたななかったセイラムズ・ロットに、次々と奇怪な事件が起こりはじめる。不可解な死者が続出する。おびえる人々。

ベンは、やがてこれらの一連の事件は、吸血鬼によるものだということに気がつく。が、ときすでに遅く、町は吸血鬼であふれかえっているのだった。崩壊していく町。最悪の事態は、刻々と迫っていた……。

現代の吸血鬼小説

『呪われた町』は1975年に発表された作品である。著者はあのスティーヴン・キング。『シャイニング』や最近では映画公開もされた『ミザリー』と、数々の傑作を世に送りだしているモダンホラー界の第1人者である。

本書は、夢物語でしかなかった吸血鬼の恐怖というものを、見事に二十世紀のアメリカに蘇らせている。どこにでもありそうな田舎町を襲う吸血鬼の恐怖である。徐々に崩壊していく町の様子の描写は、読んでいるものに恐怖を感じさせずにはおかないだろう。その現実感のある文章は、読み手に日常を見せてくれ、それだけに吸血鬼の存在がリアルに感じられるのだ。

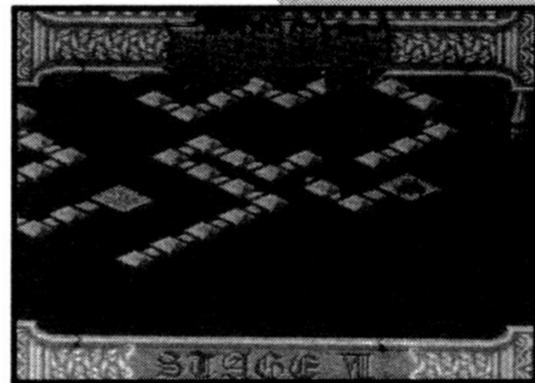
キング流の吸血鬼小説である。



■データ：呪われた町
著者／スティーヴン・キング
集英社文庫 価格 490円(上下巻共に)

地下通路

STAGE 8



地下世界で蠢く闇の使徒 血液さえもが悪意を放つ

血が滴り、血の滝が流れ、血の湖ができる。ここは集蔵庫の地下にある人体実験室である。捕らえられた者のうちの多くは、今ではからくり館と化した館で見せしめのために殺された。だが中でも、屈強な身体を持つ者、純血な乙女たちはこの部屋へと連れてこられていた。

——なぜなら伯爵は人体と乙女の純潔な血に、特別な興味を持っていたからである。

ここに連れてこられた男は、生きたまま伯爵の手によって解剖され、肉塊となった。

女たちは切りつけ傷つけられ、その血を伯爵のために失い、肉塊となった。

解剖された男たちの身体の中でも、特に優れた部分は伯爵の実験の材料とされる。人の手によって人を作る——人造人間の材料である。

集められた乙女の血液は一ヶ所に集められ、伯爵の肌を濡らすことになる。純潔な乙女の血は、老いた皮膚を若返らせるのだ。

伯爵は永遠の命を欲していた。

そしてその願いは叶えられたのだ。永遠の命、死を恐れる必要のなくなった伯爵は、もはやこのような部屋に興味はない。

血だけが彼の欲しているものなのだから。

伯爵に見捨てられたこの実験室には、今でも乙女の血が床を流れ、解剖された男たちの身体は、不死王の魔力の影響を受け、闇の使徒として蠢いている。責め具までもが、ここでは悪意を持っているのだ。かつての実験の生み出した作品——人造人間さえも、闇の波動の前に強大な力を与えられているであろう。

だが、ここで歩を止めるわけにはいくまい。

闇の使いが、寒気だつような金切り声で叫びかける。

「お前は真の闇を知っているか？」

そんなものは知りたくもない。

ドラキュラのもとまで、もう少しである。

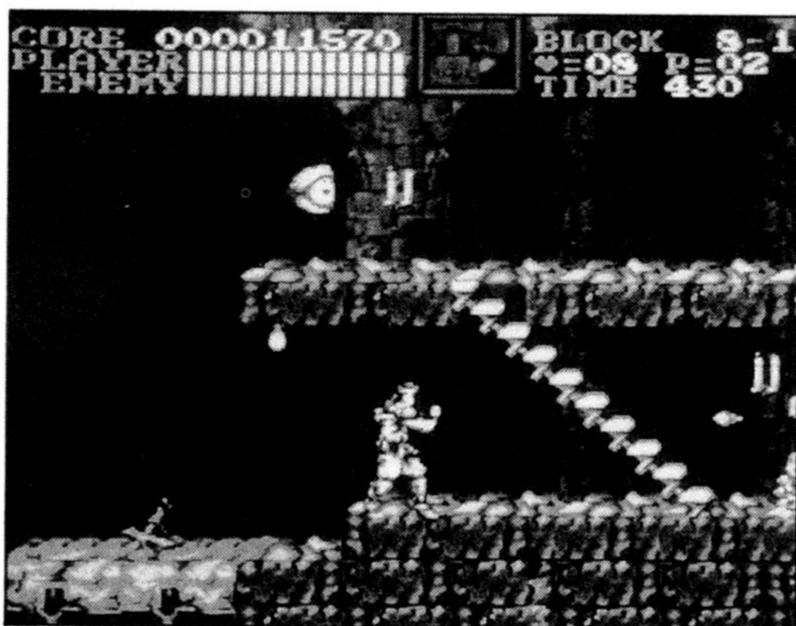


STAGE 8-1

ビックアイがライバル 必ずやっつけろ！

このエリアのポイントは3つ。各所にあるトゲのトラップを見逃さないこと。ビックアイがどこで出現するかを知っておくこと。アイテムをうまく選択すること、だ。

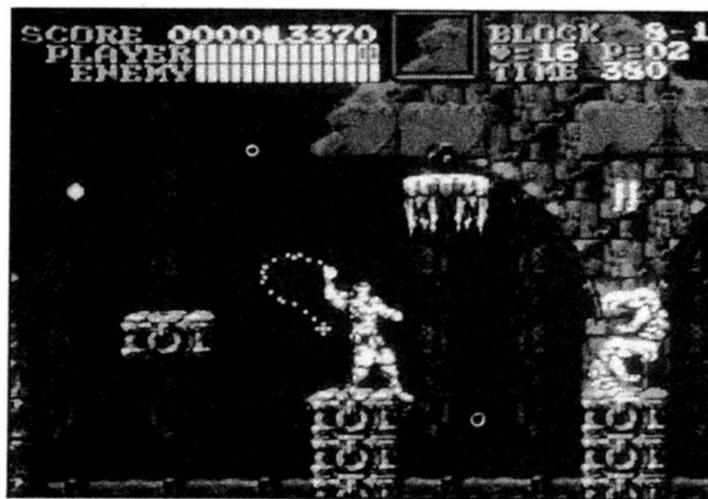
トゲのトラップはステージ全体で、各所に設置されている。とくに振子になっているトゲは、さげかたを考えないと死につながる危険がある。ほとんどの振子は、しゃがめば真下にいてもトゲに当たらずにすむが、例外もあるので振子の軌跡の最も低い地点と、床との隙間にシモンが入れるかどうかをよく確認してから移動しよう。



↑この面のライバルは、ビックアイ。どんなところにも登場し、上空から涙を落して攻撃してくる。残しておかず確実に倒そう

ビックアイは、出現地点をチェックしておいて、登場したらすかさず倒してしまうのがベスト。こいつが上空から落としてくる血の涙は、鞭で消すことはできないので、倒さずにおくと苦戦を強いられることになるからだ。

注意しなくてはならないビックアイだけ書いておこう。まず2匹目。最初のトゲ振子のあとに出現する。ここではジャンプして鞭を上にはうたなくては、ビックアイに当てることはできない。手近に段差があるので、そこにのって鞭で打つのもいいだろう。次は4匹目。2匹目の出現地点の先にある血の池の足場にのったところで出現する。ここには足場が3つあり、3つ目には骨柱がいる。



←トゲに当たらないギリギリの位置まで前進すれば、骨柱に鞭がとどく



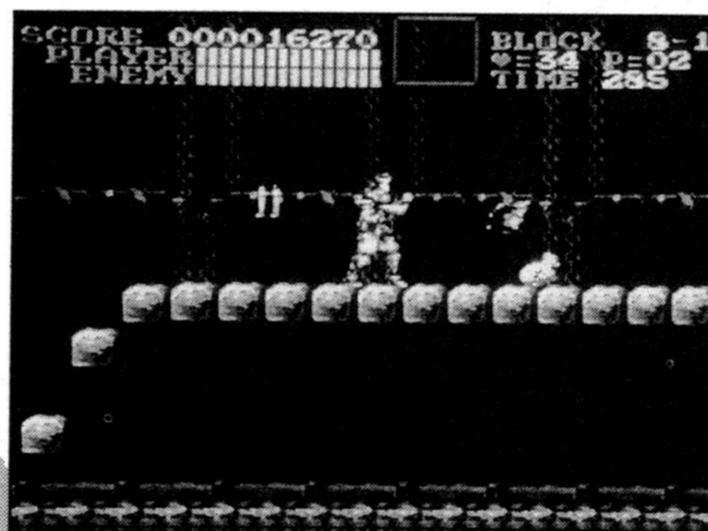
→ここで時計を取っておくと、先にいるホワイトドラゴンに有利だぞ

2つ目の足場にのってしまうと、骨柱とビックアイの両方を相手にしなくてはならないので、最初の足場にのった時点で倒してしまうのがベストだ。

骨柱を越えたところにあるロウソクは小肉なので、絶対に叩いておこう。

画面が切り替わったあとの、トゲ振子。2つ目はしゃがんでも当たってしまうよ。

2匹登場するホワイトドラゴンのうち、1匹目は目の前にあるロウソクから出現するロザリオで倒してしまおう。十字架でもいいよ。



←通路が後ろから崩れる。バットンをうまく対処しないと少しキツイ

STAGE 8-2

フランケンを倒し 地下通廊を封印せよ

ステージ8-2は、上から下へ降りていくフロアからはじまる。長さ自体はそれほどでもないのだが、問題は上下に浮遊するトゲの塊。上から降りていくステージなので、うっかりジャンプなどすると階段を無視して、まっすぐに下へ落ちてしまうことがある。それだけならまだいいのだが、着地点や落下軌道の途中にトゲの塊があったときには、一瞬であの世行きとなってしまうのだ。

ジャンプするときは、必ず下を見てから跳ぶこと。もしもジャンプした先に床が無くて、**+**ボタンを上に入れておけば、途中で階段があれば落下を防ぐことができる。

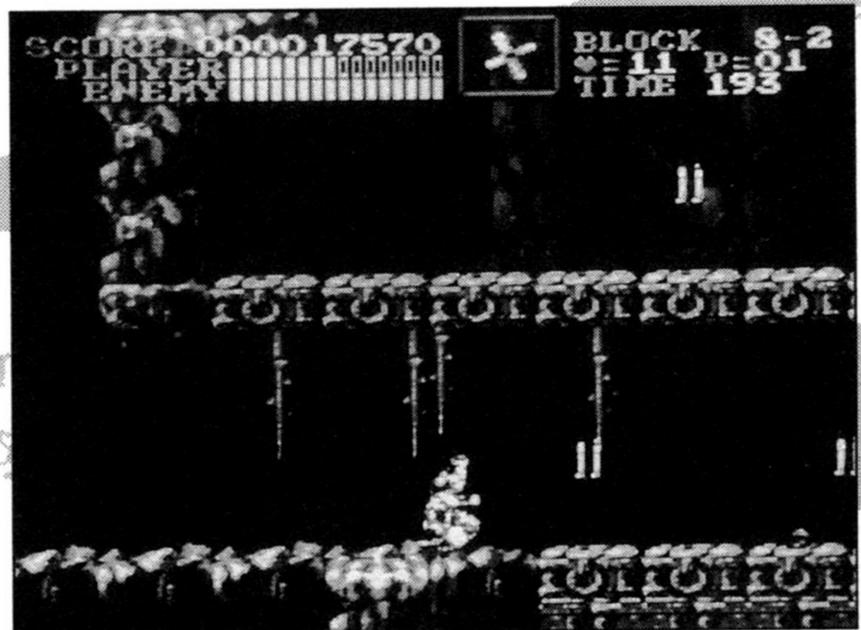
2匹のメデューサヘッド以外は、どのモンスターもシモンがそばに近づかなくては、姿を現さないようなものばかり登場するからね。

画面が切り替わると、再び横スクロールのフロアとなる。宙づりガイコツ・グエの真下にあるロウソクは十字架なので、取っておきたい。

血の池を越えた所にある2つのトゲの塊。これにはさまれた格好で設置されているロウソクはナイフ。十字架を持っているならば、わざわざ弱いアイテムを取る必要もないだろう。無視してかまわない。

トゲが天井から無数に突き出てくる通廊は、しゃがみ歩きで進んでいけば、絶対にトゲには刺されない。乱数なので、出現場所を予知するのは不可能だ。途中のロウソクからは小肉が出る。

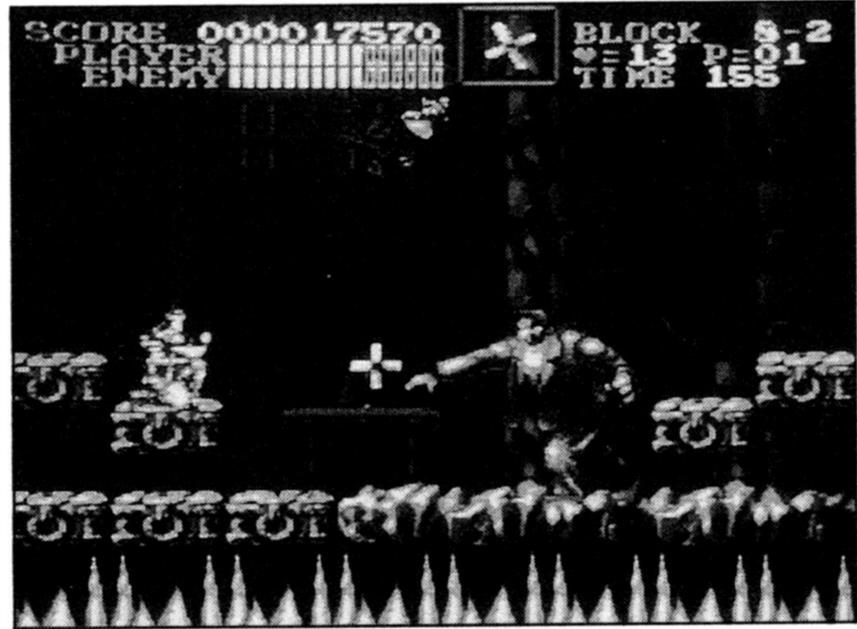
人造人間フランケンが、ボス。彼は3種類の薬品を投げつけてくる。赤い薬品は床で破裂後、燃え広がる。青は空中で分裂し、燃え上がる。白は地上で割れた後にフランケンの分身を作る効力を持っている。鞭とアイテムを使い本体を叩き、薬品が飛んできたなら「振りまわし」で落とす。十字架を持っていると、戦いが楽になるぞ。さほど苦勞するボスではないだろう。



↑天井から無数に突き出るトゲ。こんなのは、かわすのは不可能だ。だまされたと思って、しゃがんで進もう ほーらね



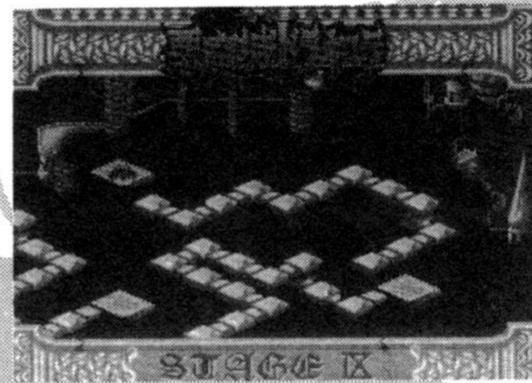
↑ここに十字架が出現する。8-1で時計やナイフを取ってしまった人は、ここで十字架にしておくといい。ボスには効力絶大だ



↑フランケンが毒水を投げつけてくる。十字架を投げて、飛んできた毒水は「振りまわし」で叩き落せば楽勝。苦勞はしないね

財宝の間

STAGE 9



光輝く黄金の世界 ここには悪意が満ち満ちている

すべてが黄金であった。不死の者さえもが、光を受けてきらきらと輝いている。

ドラキュラ城の財宝の間と呼んでも、差し支えはまったくないほどの金塊。床にさえも金貨がうず高く積み上げられ、身体を取り巻き、歩くのにも苦勞する。まるで黄金の海を泳いでいるかのようだ。

これらの金は、もともとがドラキュラのものであったものに、いたるところから持ち込まれたものが加わった結果であろう。すでに赤き湯きにのみ捕らわれている不死王ドラキュラにとっては、これらは塵同然の物だ。なにしろ彼には、金さえも太刀打ちすることのできない力があるのだ。いまさら、こだわる理由がどこにある？

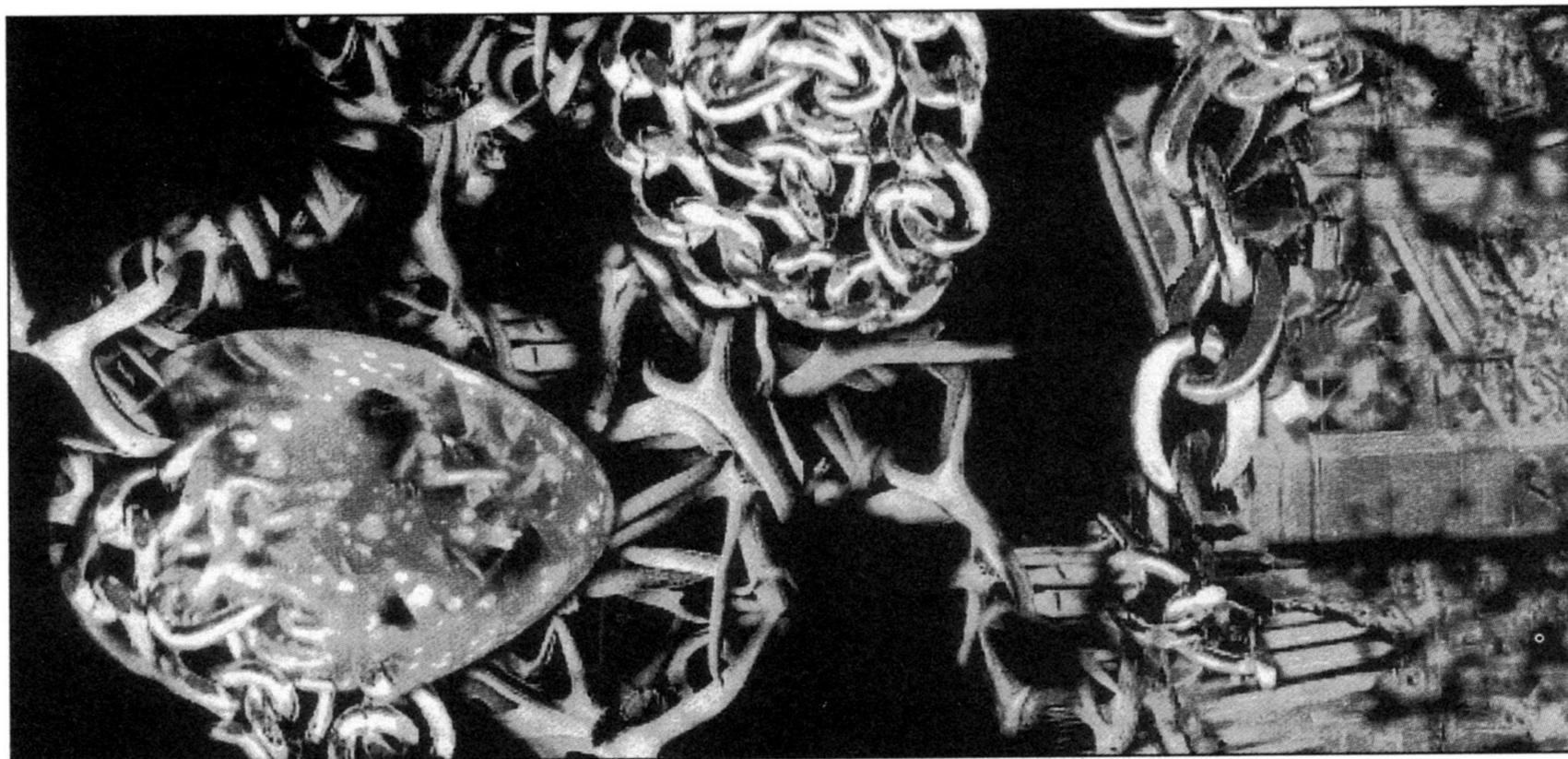
しかし魔物たちはどういったわけか、金という存在に異常な興味を抱いている。怒り、嫉妬、悲しみ。そういった人間の感情は金によって引き起こされる場合が多い。それらの影響を直接的に受

け、黒い感情の染み込んでいる金には価値以上の魅力——暗黒の魅力があるのだろう。この財宝は、魔物たちが暗黒の魅力に引き寄せられ、人間を殺し、奪ってきたものを運び込んだ結果なのだ。

この大気には、染み着いた黒い感情によって満たされているのが肌に感じられる。いくつかのものは、あまりに強い力のために幽体という形をとって、目に見ることができるようである。

黒い感情の生み出す力を感じたとき、身体をすっぽりと埋めつくしていた黄金の海は、暗闇への入口となった。莫大な量の金貨は、単なるコインではなく悪意ある手となって腕や足に絡みつく。何かが足首をつかみ、底へと引きずりこもうとする。きらきらと輝く金塊。金貨に刻まれた貴婦人が、じろりと目を剥いてこちらを見る。

「お前も快樂の支配するこの世界へこい。苦しみだけが存在する忌まわしき生の世界に、いったい何の未練がある？」



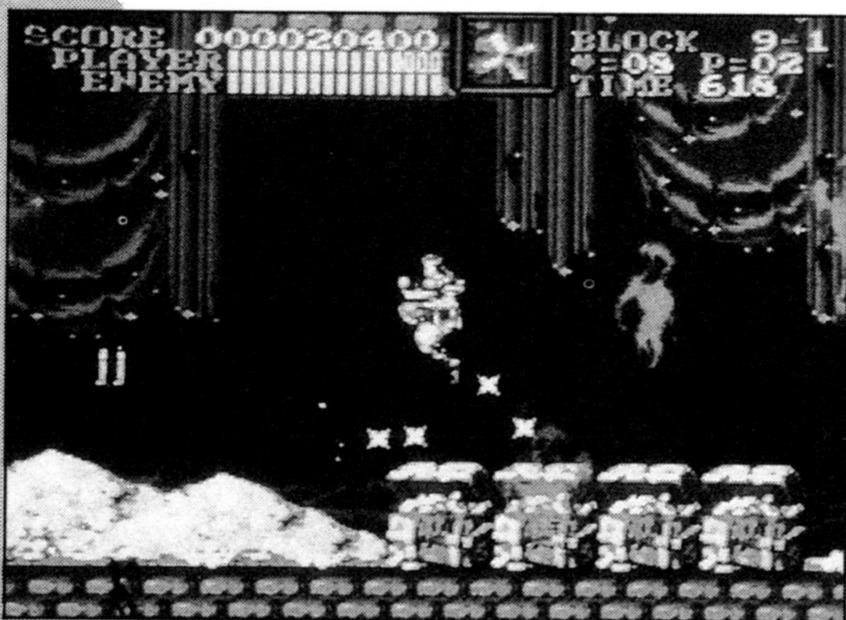
STAGE 9-1

骨投げスケルトンは最強か？ 困ったときの宝箱だのみ

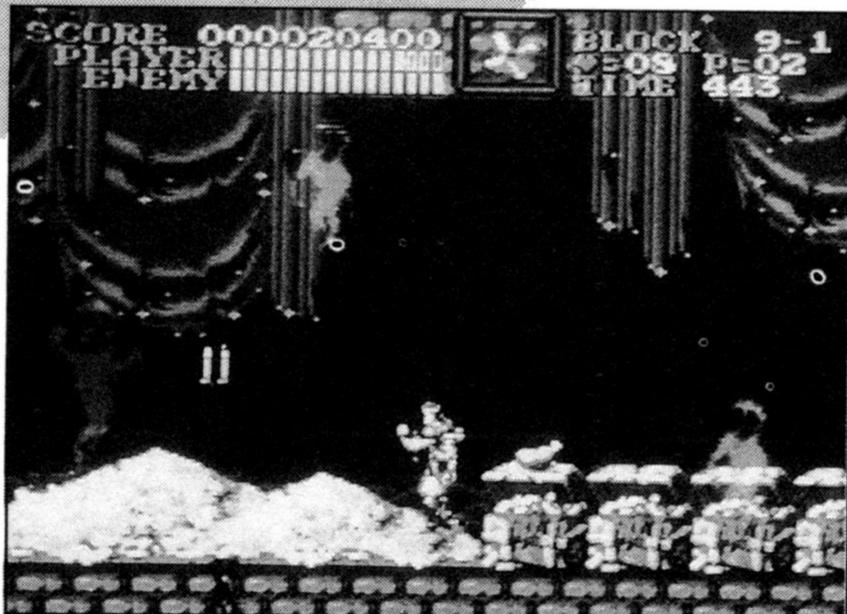
骨投げスケルトンの出現位置が、とてもいやらしいエリアだ。

最初の画面切り替え後に出現する2体。彼らはシモンよりも下の足場にいるため、攻撃がとてもしにくい。そこで階段を降りてきたところから床と弾けるコイン足場との接点まで移動する。コイン足場とは、シモンが上にのると弾けて崩れさってしまう足場のことだ。その地点まできたら、あとはしゃがんで鞭を下に垂らすだけ。垂らした鞭がちょうど床のはじくらいにあるのが理想だ。これで2体とも死んでくれるぞ。

さらに次のフロアでは、コイン足場による道を



↑この面のいたるところにある宝箱。実はこれには、ある秘密が隠されていたんだ。こうやってコインを何回も弾けさせて…



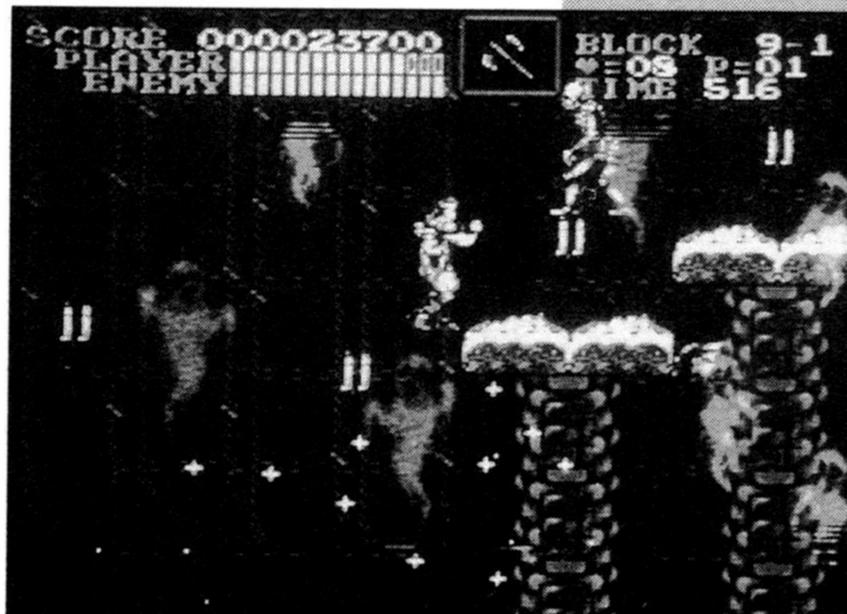
↑なんと、宝箱の上から大肉が出現してくれるのだ。コインを弾けさせる回数は256回。時間がかかるので実用的じゃないなあ



↑この2匹の骨投げスケルトンは、この位置で鞭垂らしをすればやっつけられる。ふつうに戦うと、手こずるかも

抜けた後の2体。道からジャンプで足場へ飛び移ったあと、どうしても宝箱の上で対処してしまいがちだけど、そのまま右に歩き宝箱から降りて戦うほうがいい。宝箱の上では、上にいるスケルトンが体当たりしてくるからだ。ここのロウソクはオノが出現する。十字架を持っていない人はどうぞ。

また、このステージ全般に出現する宝箱には重大な秘密が隠されているんだ。宝箱の蓋を開いたり閉めたりするとコインが飛び散るのだが、256回コインを飛び散らせることによって、大肉が出現するんだ。ただし1つの宝箱につき256回だ。ぜひとも一度は試してみてね。



↑コイン足場の先。できるだけ端に飛び移って、スケルトンと戦いたい。あまり深くのると、弾かれてしまうためだ

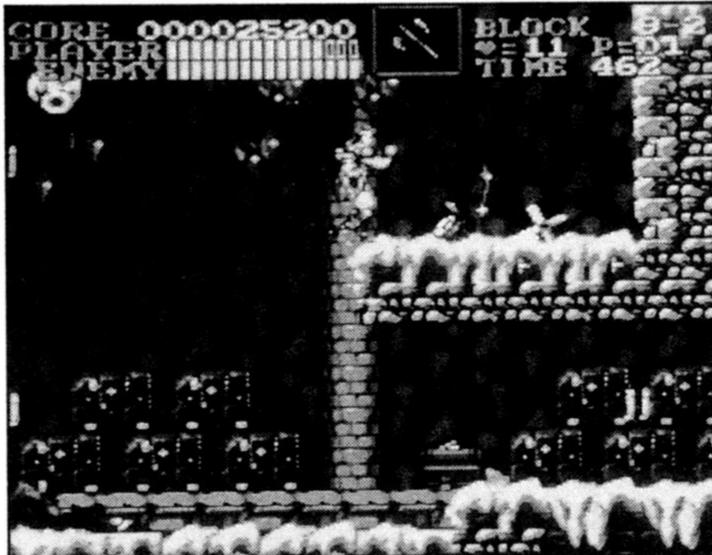
STAGE 9-2

黄金のコウモリ ゴールデンバットンを倒せ

エリア・スタート地点には右向きにホワイトドラゴンが出現する。ちょうどこちらからは、後頭部を見せているような格好になっているので、鞭で叩いてあげよう。

ホワイトドラゴンを倒したら、2つの内のどちらかから進路を選択することになる。選択といっても、そのまま下に降りて普通に歩いて行くか、連続ぶらさがりによる綱渡りでの移動のどちらか

先には時計と十字架が出現する
→「巻きつけ」による綱渡りで行きついた

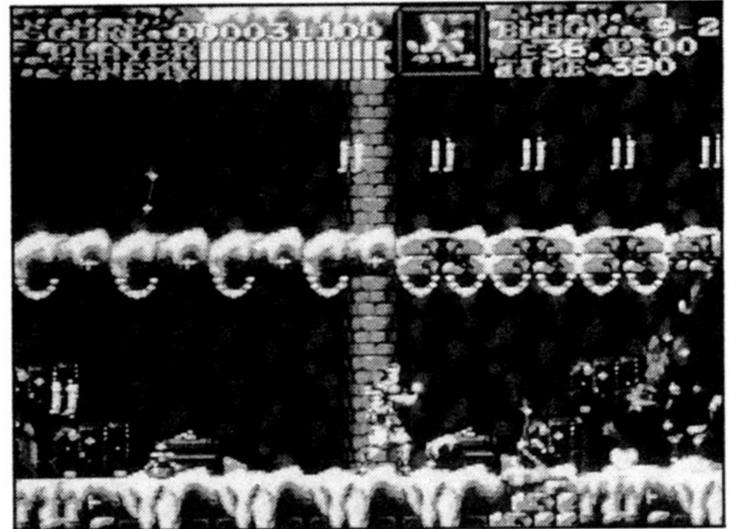


なんだけどね。綱渡りによる移動では、成功すれば十字架と時計のどちらかを手に入れられるよ。

このエリアには、通風口というものが存在する。通風口は一定感覚で空気を吸い込むのだが、そのときに近くにシモンがいると吸いよせられてしまう。通風口に吸い込まれることはないけど。

床一面がコインで埋まっている部屋がある。このコインの海は、沼地と同様に徐々にシモンの身体を、下に沈めていってしまう。沈みきってしま

→棺桶の近くにある通風口に吸い込まれると、隠し部屋へと連れていってくれる



←隠し部屋の内部。出口が二つあるのでまちがって出してしまうないように

うとアウトだ。危ないと思ったらジャンプで身体を引き上げよう。

序盤に天井からブロックの降ってくるフロアでは、手前に2×2の正方形ができるまでブロックの落下を待とう。ブロックは落下中ならば鞭で破壊できる。ここでは3つ目の通風口に吸い込まれることによって隠し部屋に行くことができるんだ。

ボスは金塊で形作られたゴールデンバットン。まずはゴールデンバットンが出現したら上に鞭を打って、ばんばん叩こう。敵が空中で静止したときはすぐに離れよう。体当たりしてくるぞ。

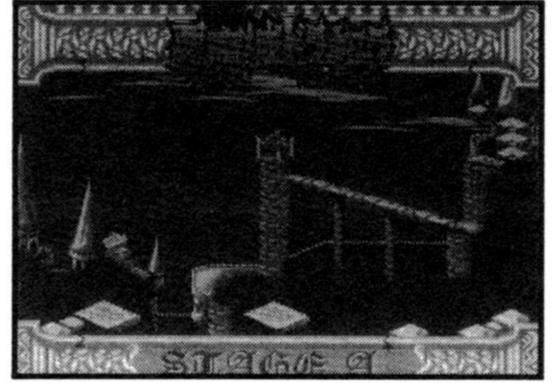
ある程度のダメージを与えると、3匹の小さなものとなる。十字架を持っているならば、それと鞭とを駆使して戦おう。追いつめられたら攻撃するな。破片に当たってダメージを受けてしまうぞ。



↑ジャンプしないで上打ちでゴールデンバットンは叩く。動きが止まったら、体当たりしてくるので気をつけて戦おう

時計塔

STAGE 10



ここでは刻さえもが 己れの目的を忘れ 沈黙する

ドラキュラ城にある時計塔は、不死者と魔物の巣窟となっていた。ある者はその機械仕掛けのからくりを止めようとするかのように無差別の破壊を繰り返し、またある者は歯車に押しつぶされ、身体を自由にしようともがき、のたうっている。時計塔は狂乱の場と化していた。

動力を伝えるための何かが壊れてしまったのだろうか。時計塔の針はピクリとも動かない。まるでこの世界に永遠に、光をもたらず朝がこないことを暗示しているようだ。

不死者の1人が、身体を自由を失った骸骨の頭を踏み砕いた。濁った音を響かせて、割れ砕ける頭蓋骨。

死の世界より呼び寄せられた彼らには、痛みも恐怖も仲間意識さえもない。あるのは破壊のみ。温かな身体を破壊する喜び。

死の世界に息づく者たちは、破壊によって快楽を得る。生きていては絶対に味わうことのできな

い快感。快感と人間の生み出す黒い感情、この2つが彼ら突き動かしているのだ。

1匹の魔物が金切り声をあげて騒ぎはじめる。魔物たちが一斉にそちらを振り向いた。金切り声によってではない。“生”をその方向に感じたからであった。

ぴつたりと閉ざされていた時計塔の入口は、大きく開け放たれ、星明りを背に1人の人間が立っていた。

魔物たちは、そちらへ向かって進みはじめた。また人間を壊すことができる。また快楽に浸ることができる。壊す壊す壊す。

入口に立っていた男は、握りしめていた鞭をびしりと床に打ちつけ、魔物たちを挑発する。その顔は自信に満ちあふれていた。「さあこい、悪魔に見入られた者どもよ。神の名のもと、盛大なパーティをはじめようじゃないか」

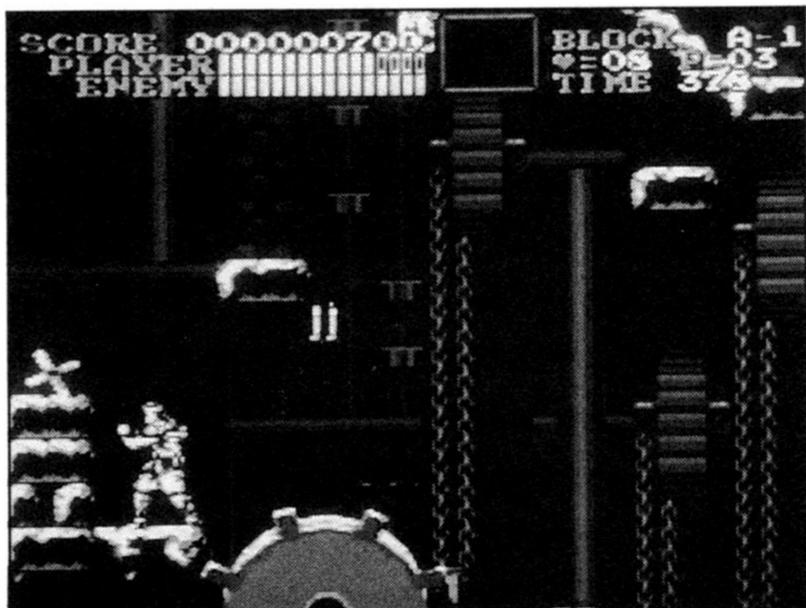


STAGE 10-1

ドラキュラ名物の時計塔 今度は歯車が落ちてくる！

ここでは動いている歯車の上を移動しなくてはならない。歯車には2種類がある。1つは歯車が横になっているもの。普通の足場と変わらないのだが、**+**ボタンに触れずにいるとシモンは左右に行ったり来たりを繰り返す。これは歯車がぐるぐるとまわっているために、同じ場所に立っていても移動してしまうためだ。もう1つは、縦になっている歯車。シモンは上に乗ると、歯車の回転方向に運ばれていくというもの。縦になっているから、いつまでものっているると下に落ちてしまうぞ。

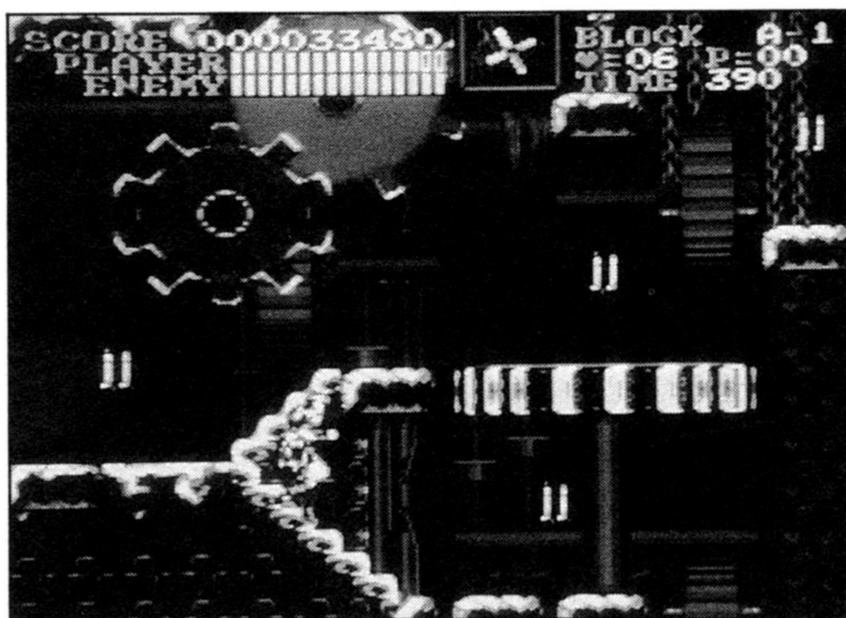
また、歯車が上から落ちてくる場所が2箇所ある。落ちてくるものは、小刻みに震えているので、



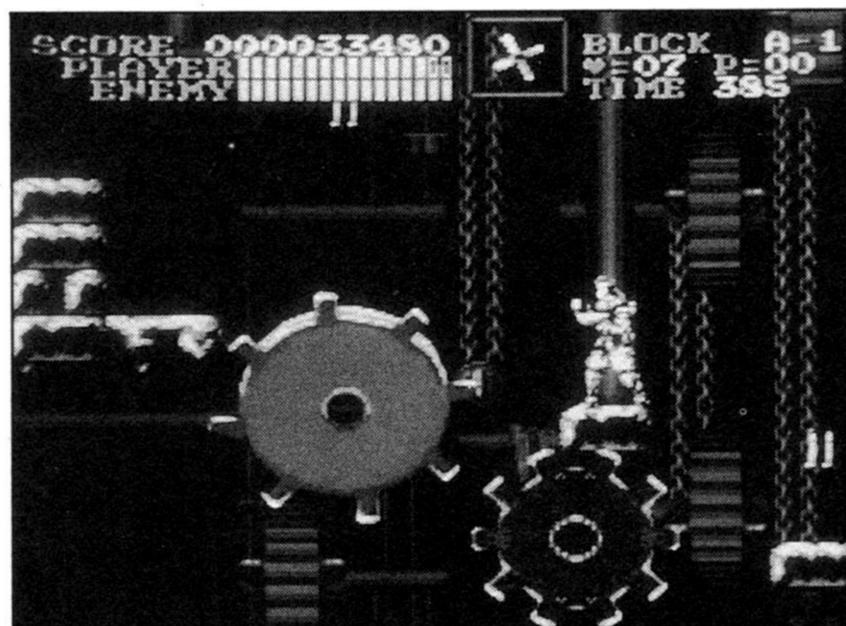
↑十字架はここ。でも、このステージのボスは十字架がなくても簡単に倒してしまうので、あまりありがたみがないんだ

よく見ればわかるよ。最初の歯車は、2回画面が切り替わってから3つ目の階段を上りきると出現する。轟音とともに歯車が落ちてきたら、すぐに階段を降りてしまおう。これで大丈夫。2箇所目は、最初の歯車のすぐあと。1個目の歯車が設置されていた足場にのると降ってくる。これは左にある足場へジャンプでのってしまえば、当たらずにすむんだ。

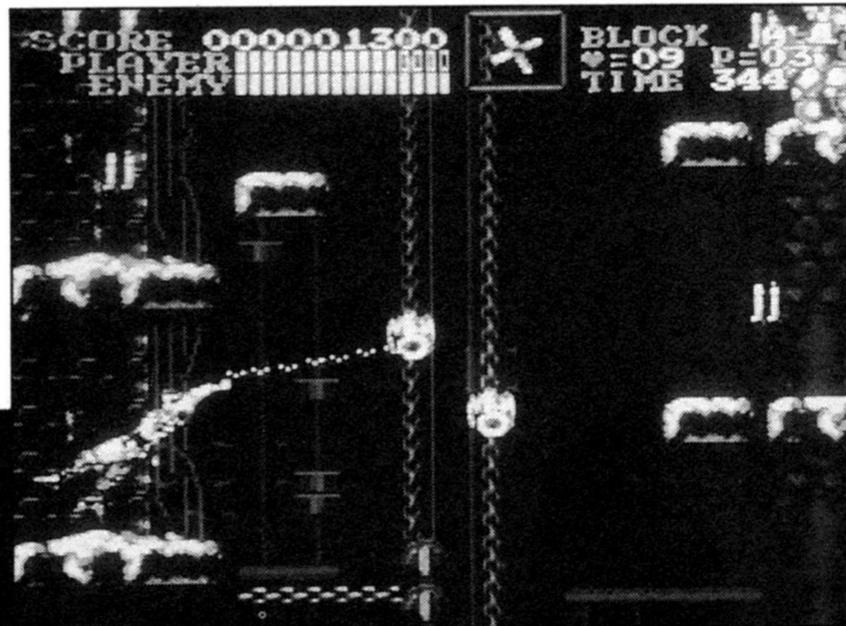
上下に移動している金具に鞭を「巻きつけ」たときは、たとえそのまま画面外へ行ってしまっても、「巻きつけ」を離さなければ画面内に戻ることができるぞ。



↑落下してくる歯車の最初はここ。階段を上ったら、すぐに今度は階段を降りよう。写真の位置にいれば、歯車には当たらない



↑2個目はここで落ちてくる。右の足場にのると、歯車が落ちてくるので隣の足場へ飛び移ろう。そうすれば、歯車をかわせる



↑上下に移動するムチフックの金具。巻きついている間ならば、画面外へシモンが出てしまっても、しばらく待てば戻ってくるぞ

STAGE 10-2

場所さえ覚えれば マミーなんて楽勝さ

ステージ10-2はこれといった特徴のないエリアだ。ひたすら右に進んで行けば、すぐにボス・マミーのもとへ辿りつくだろう。

ここで登場するレッドスケルトンには要注意。こいつは叩くと崩れるのだが、一定時間が経過すると復活して再び襲いかかってくるからだ。レッドスケルトンの残骸の上では、戦わないようにしよう。復活後は一撃で崩すことができる。

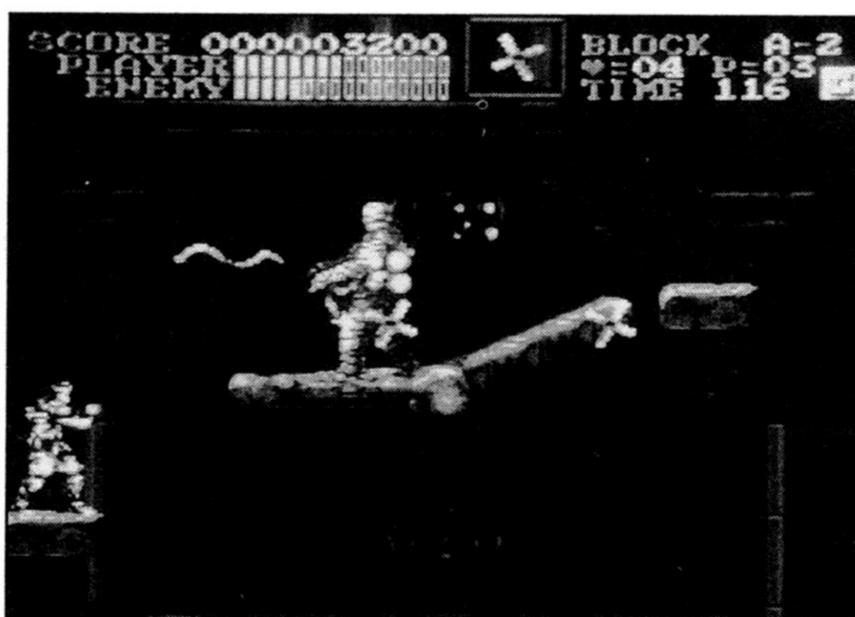
ステージ・ボスのマミーとは、時計塔の文字盤の上での戦いだ。時計の針と、その左右にある小さなブロックが足場となっている。

マミーは出現、消滅を繰り返しながら襲ってく

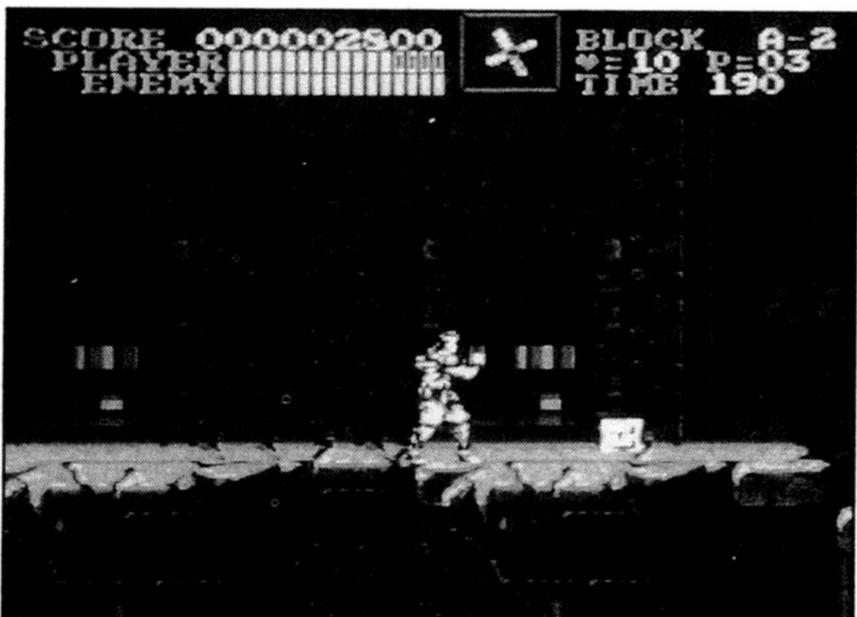
る。出現場所は4箇所しかないので、覚えてしまおう。左右の足場にマミーが出現した場合。これは一番楽に対処できる。左に出現したときは、時計の針の左はじにシモンをおいて、「振りまわし」によってダメージをあたえよう。右のときは、斜めになっている時計の針の中程でしゃがんでいれば、マミーの攻撃にあたることはない。鞭で遠慮なくたたいてあげる。まん中の足場にも出現することもある。このときは左の足場へ飛び移り、ジャンプボタンを押しっぱなしにしながら、鞭を斜めに振ろう。ジャンプボタンを押しおくと、シモンがその場に固定されるんだ。



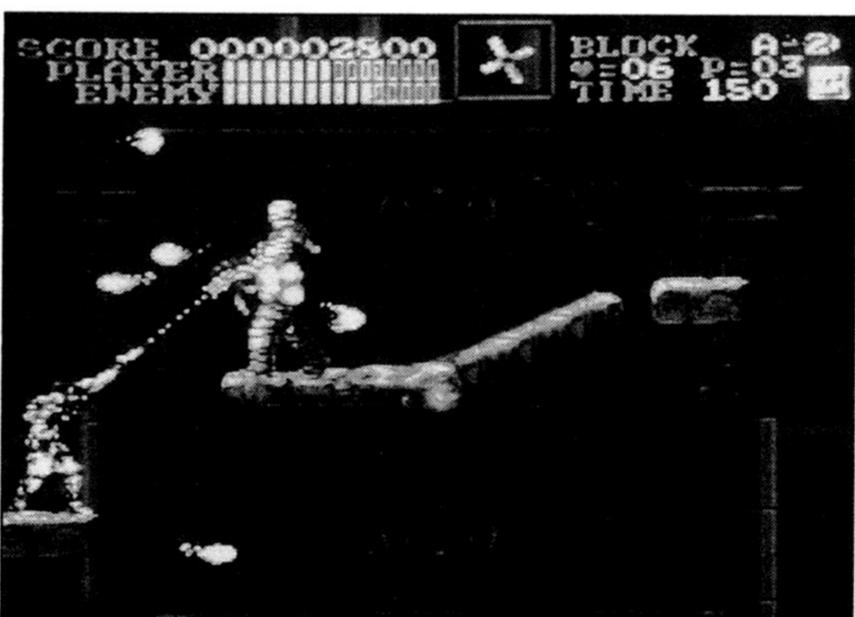
↑スカルナイトとレッドスケルトンの混合攻撃。足元にレッドスケルトンの残骸を持ってこないようにしながら、前へ進もう



↑十字架と二連射があるなら、鞭で戦う必要はない。ひたすら十字架を撃って撃って撃ちまくれ。なんにもしないでも勝てるよ



↑通路には同じ高さでロウソクが並んでいる。十字架を使って落としていけば、うまくいくと2連射が手に入る。ぜひ取りたい



↑十字架が無いならば、こうやって鞭で叩こう。ななめ打ちや、しゃがみ打ちを駆使してダメージを与えていこう

ドラキュラの塔

STAGE 11



闇を跳梁する男 魔王はいま真に目覚める

城の領域を一望することのできる塔の最上界に、一人の男がいた。

男の後ろには、泥が一面にびっしりと敷き詰められた棺桶がある。蓋は開けられていた。この男が入っていたのだろうか。

泥は何か腐ったような、なんともいえない臭いを放っており、人の形にへこんでいた。

塔の最上界にあるこの部屋には、実に奇妙であった。天井高くに取りつけられた窓は、厚い板によって打ちつけられ、一筋の光も入ってこない。調度品といえば小さな丸テーブルが一つ、四方にある窓には鍵がかけられ、厚手のカーテンがしっかりと閉められている。明りが外からまったく入らないこの部屋の光源といえば、燭台の上で灯されている蠟燭のみ。その光さえも、すみずみまで照らすことはできず、部屋の多くは闇に包まれたままである。

が、それでも男には十分な明るさらしい。夜目

がずいぶんと効くのだろう。

男は丸テーブルに置いてあったワイングラスを手にとると、たっぴりと注がれている赤い液体をぐびりと一口で飲み干した。唇の端から液体が一筋流れ落ちる。赤というにはあまりにも黒すぎ、ワインというにはあまりにも粘性のある液体。

それは血であった。

淀んだ大気が揺れる。蠟燭の火がゆらりと動めき、一瞬だけ部屋の隅を照らす。

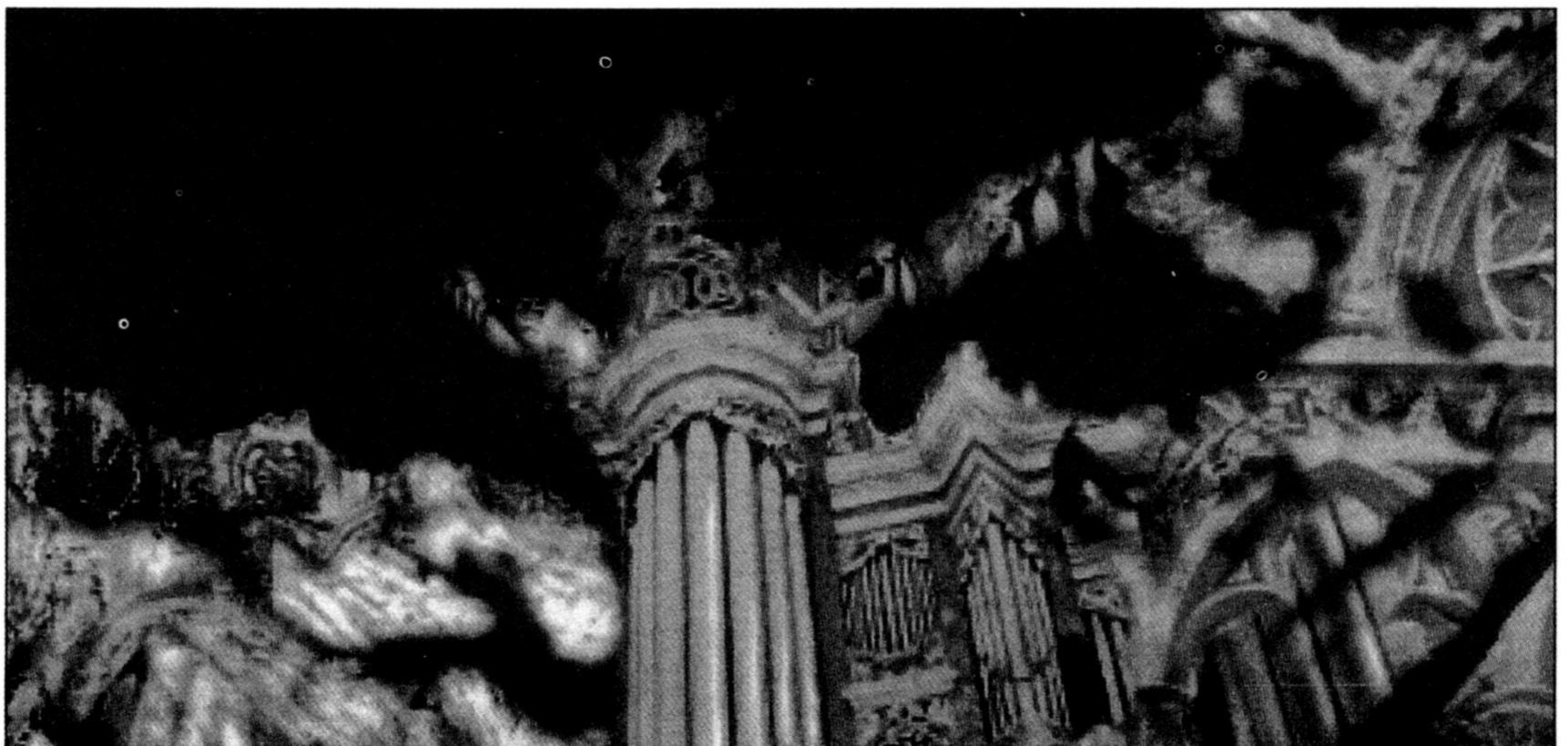
やせ細った女が倒れていた。

それにしても人間とは、ここまでやせ細ることができるものだろうか。この女の瘦せかたは尋常ではない。手首には刃物による傷があり血が流れ出ている。

男は丸テーブルから黒いマントを取ると、背にそれを羽織った。

にたりと笑う。異常に長い歯が見える。

吸血鬼は目覚めたのである。

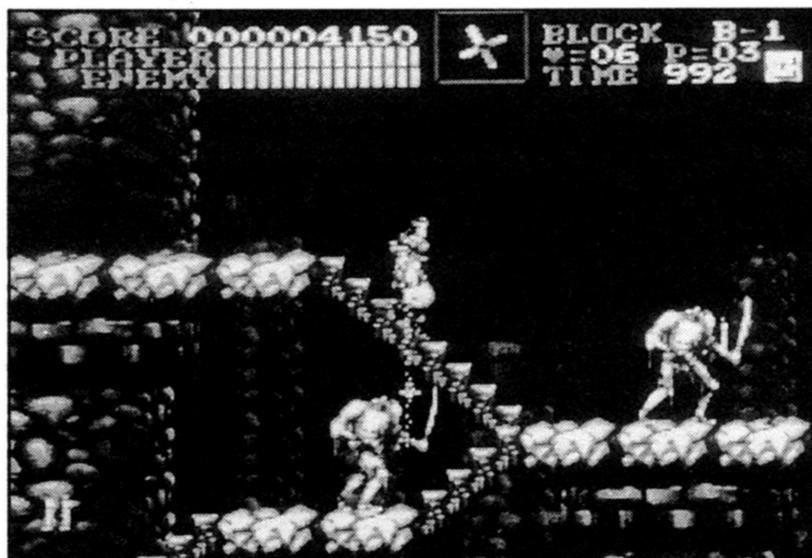


STAGE 11-1

橋がボタンへと変身する ここをすぎればドラキュラの塔だ

ここで登場する魔物はフェンシングゾンビのみ。どれも階段の下にいたりし、下の足場への降りぎわに攻撃されやすい。そこで上の足場や階段の途中から鞭を垂らしてやっつけて、階段を降りるようにしたほうがいだろう。ただし、敵によっては鞭の長さが短いと、垂らしても当たらない場合がある。フェンシングゾンビと正面で戦うときは、しゃがんでいれば敵の剣に当たらずに済む。

そこをすぎると、橋が眼前にあらわれる。この橋がまたくせもの。1ブロックごとに、シモンが通過するとボタンへと変身するのだ。少しずつ渡っていき、1ブロックずつボタンに変身させ、飛んできたところを垂直にジャンプ、下へ鞭を振れば倒せるぞ。よけようと先へ進んでしまうと、他のブロックまでボタンとなってしまうよ。この方法を使えば橋の各所にあるロウソクは全て取



↑フェンシングゾンビは、鞭垂らして。ほとんどのヤツは、この技で倒すことができる。鞭が短いと、とどかないこともできる。

また一気に橋を渡ってしまう方法もある。立ち止まることなく橋を抜け、そのままその先にある階段を降りてしまえばいい。立ち止まらなければ、まったくダメージを受けなくて済むぞ。

STAGE 11-2

回転トゲ 崩れる階段 逆さトゲ このゲームの最難関フロア

『悪魔城ドラキュラ』で最も難しい面。それがこのエリアだ。

気をつけなくてはならないのは、エリア前半に登場する崩れる階段と、後半の逆さトゲだ。

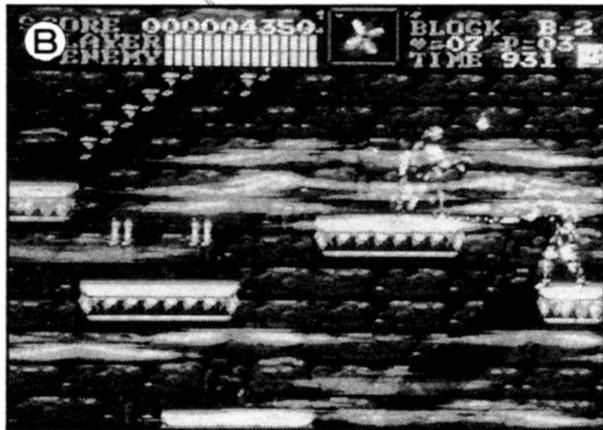
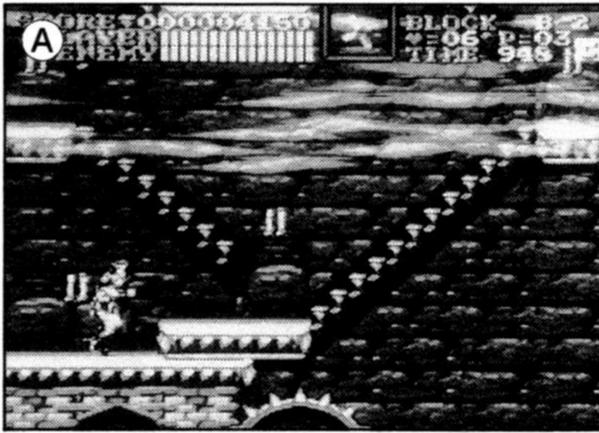
崩れる階段は、その名のとおり。シモンが一步でも足をのせると、下のほうから徐々に階段が崩れていくのだ。途中で立ち止まれば、下へ残骸もろとも落ちてしまうし、まちがえて階段に乗ってしまおうものなら、崩れてしまい二度と上へ登れなくなってしまう。こうなってしまうのは、下から追いかけてくる回転トゲの餌食とならざるをえない。気をつけよう。

逆さトゲのほうは、画面をよく見ているしかない。これが登場する場面では霧が流れているため、トゲの発見が難しい。注意してね。

また空中を移動する足場は、適切なものに乗っておかないと苦しい展開となる。特にこれが出てくるところには、逆さトゲが必ずある。どれにのるのがベストかを調べておこう。自分の乗っている足場より一段下にある足場は、多少の距離が離れていても歩いて落ちるだけで乗り移れる。これを知らないとクリアできないぞ。

一番上まであがった所の左にあるロウソクは小肉だ。次のフロアに行く前に体力を回復させよう。

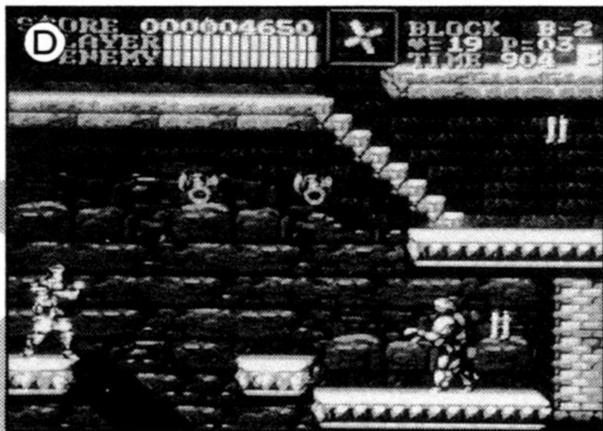
→ここがスタート地点。階段は、シモンがのると、下から崩れはじめる。しかも、下からは回転トゲが追いかけてくるんだから、焦らずにいられない



←壁からレンガドールが出現。手前から鞭でやっつけて、移動するように。このエリアでは、焦りが死を招くことになる。おちついてプレイすること



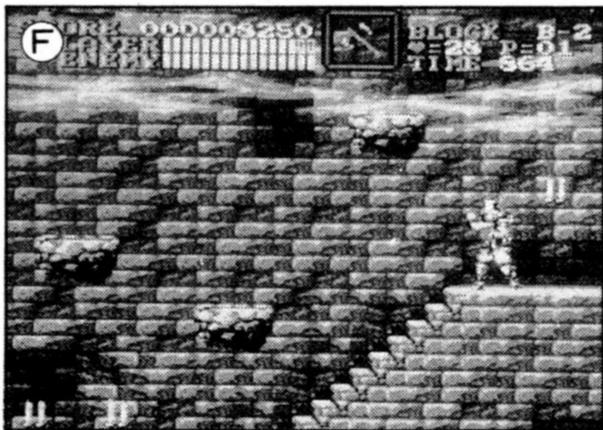
→三連続の階段では必ず+ボタンの上を入れておくこと。そうすれば、階段から次の階段へ乗り移ることができる。落下中に鞭を振ればロウソクも叩ける



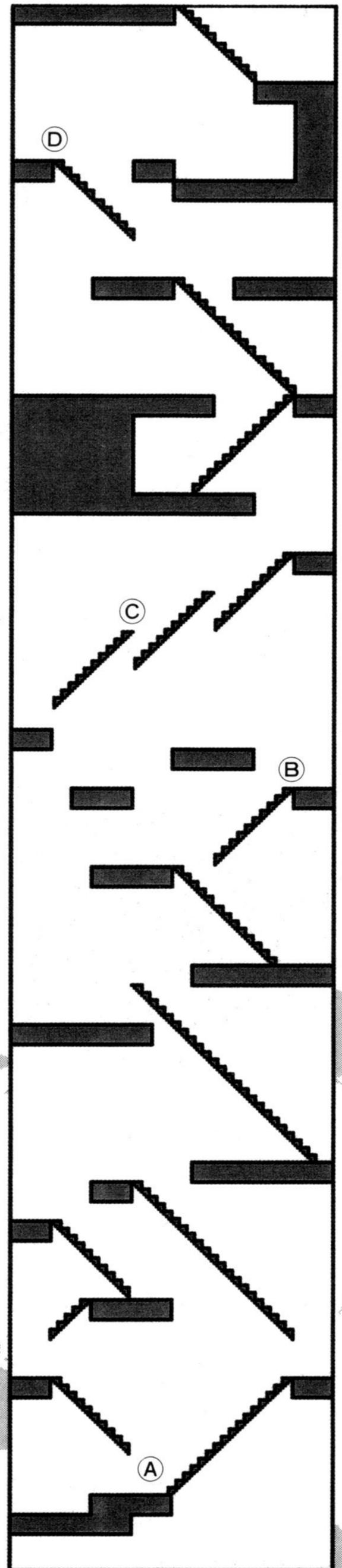
←写真ではすでにレンガドールが出現しているけど、本当はシモンが対岸へ渡ってから。弾かれても大丈夫なように、着地点から一段下の足場で戦いたい



→左の階段のところへは、金具への「巻きつけ」以外にも、浮遊する足場をうまく使ってジャンプのみでも渡ることができる。こっちはほうが楽なんだよ



←エリアの最後。手前の足場が、この位置にきたときにジャンプで乗り移ろう。すぐに頭上からトゲの山が現われるので、左へ左へと移動していいこう

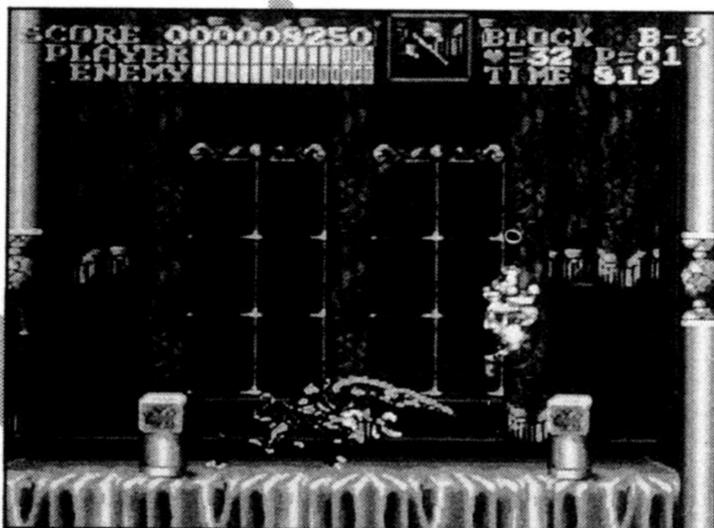


STAGE 11-3

ボス・キャラ3連戦 ドラキュラはもう目前だ

いよいよドラキュラの側近である3大ボスとの対決。まずは3大ボス1号であるベリガンだ。

ベリガンは2つの攻撃方法を持っており、ある程度のダメージを与えると2段階目の攻撃となる。ダメージを1回与えると上空へ飛んでいき、ダメージを受けたときにシモンのいた場所へと落ちてくる。同じ場所でぐずぐずしていると、ベリガンが降ってくるぞ。落下後はしばらく攻撃を与えらることはできない。1段階目の攻撃は槍によるレーザー攻撃。これはしゃがんで鞭で叩けばOKだ。2段階目の体当たり攻撃は、左右にある足場によって攻撃しよう。鞭を当てたら、いそいで反対側の足場にのること。



← 3大ボスその一、ベリガン。頭でつづく、木つつき攻撃が怖い。

3大ボスの2号はギャイボン。こいつもベリガン同様、2つの攻撃方法を持っており、ある程度のダメージを与えることにより変化する。1段階目の上空からの炎攻撃は、簡単にさけられるはず。左右の足場やジャンプをうまく使い叩いていこう。ときどき、ギャイボンが急降下してくるときがある。急降下後は天井から石が落ちてくる。左右にある足場のそばにシモンをおき、石が降ってきたら極力、足場にのってかわすようにしたい。下にいるとギャイボンの撃つ炎にあたってしまうからだ。炎は空中で撃つもの、地上のものどちらでも鞭で破壊できる。2段階目は、上空から3方向に炎を撃ってくる。敵の飛行軌跡をよく見て、攻撃を受けない場所を捜してみよう。大抵は左右の足



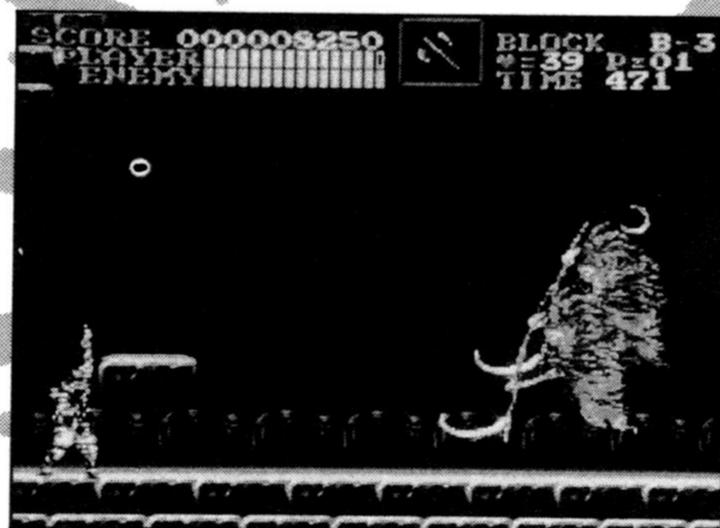
← その二、ギャイボン。天井からの岩に気をつければ、手こずることはない。

場にシモンをおけば、ダメージを受けないですむはずだ。このときに撃ってくる炎も鞭で消せるよ。

ギャイボンを倒したあとには、小肉は1つしか出現しない。あまりに大きなダメージを受けてしまうと、次の死神に苦勞することになる。敵の攻撃はなるべくならば、受けないようにしましょう。

3号は死神。手に持つ大鎌と鎖鎌を使って攻撃してくる。左にある足場と画面の端にシモンをおき、鞭を上に掲げてみよう。これだけで飛んでくる鎖鎌をよけることができる。死神が画面右下で引力攻撃をはじめたらチャンス。すかさず近づいて叩くべし。引力が死神にむかっているの、あまりに近づくのは危険だ。引力攻撃は死神が鎌を2回投げると終了する。1回目の鎌はジャンプでかわし、2回目は無視して画面左の前述のポイントへ逃げる。この繰り返しだ。

死神を倒すと、新たな通路への道ができる。いよいよドラキュラとの対決だ。



← その三、死神。写真の位置で鞭を上に向けておけば鎖鎌には当たらない。

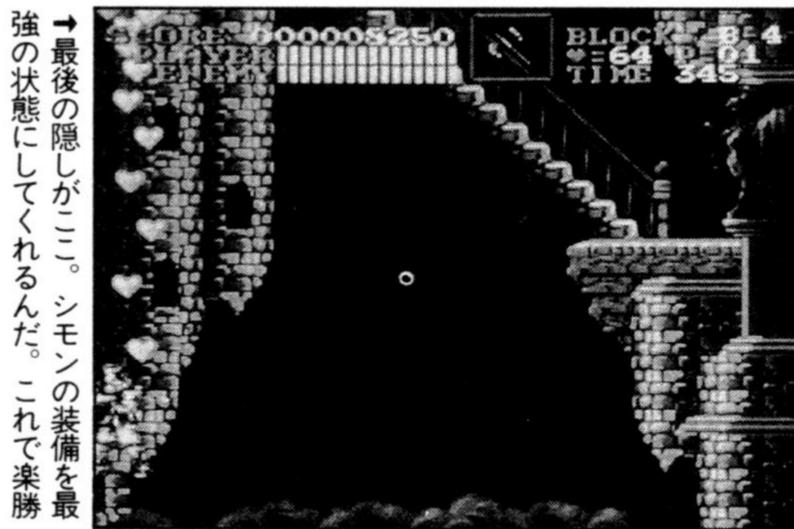
STAGE 11-4

ドラキュラとの最終決戦 十字架を駆使して 死を与えよ

いよいよドラキュラとの最終決戦だ。

ドラキュラの間に入る前の1画面しかないフロアでは、何もない左にえいとジャンプすると隠し部屋(?)へ渡れる。ここではシモンをフルパワーアップしてくれるぞ。最強状態にしてから戦いにいこう。

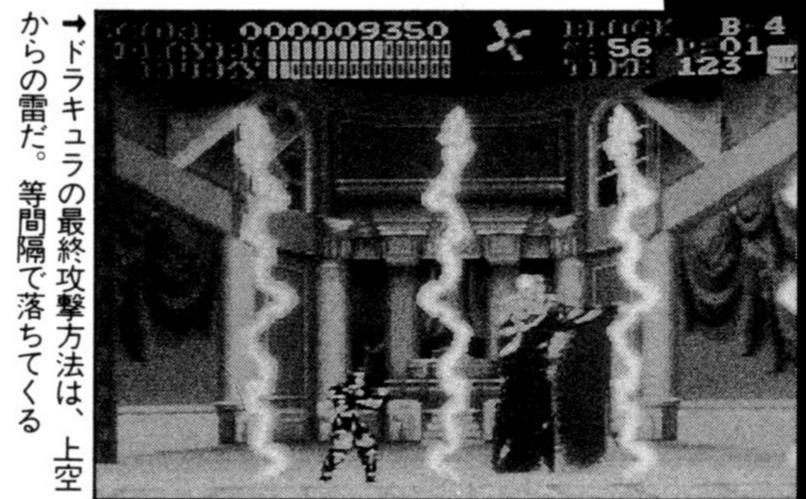
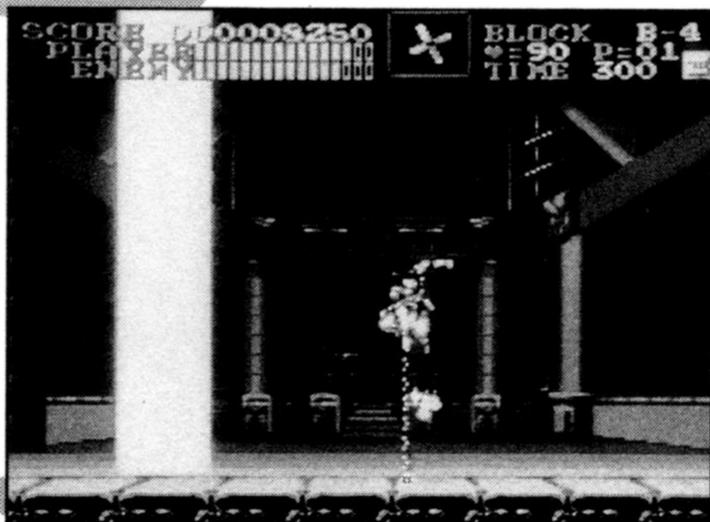
さすがに最後の敵だけあり、ドラキュラは様々な攻撃でシモンを傷つけようとする。こちらもそ



れに応じた対応策を知らなければならない。

最初は特殊炎による攻撃。これは鞭で叩くと4方向に、ジャンプでかわそうとすると上3方向へ分裂する。出現前に十字架を連射しておき、炎がきたらジャンプして下へ鞭を出せばかわすことができる。ドラキュラへの攻撃は十字架にまかせておけばいい。

2段階目は、炎の魔物を使つての攻撃だ。ドラキュラ本体は何もしてこないが、炎の魔物がシモンをしつこく追いかけてくる。魔物は鞭で倒せる



が、2匹より少なくなると、再び補充されるのできりが無い。しかも出現時には床から炎が吹き上がるので、ダメージを受けかねない。そこで炎は倒さずに、ジャンプでかわしながら、ドラキュラ本体を鞭で攻撃する。十字架では、うっかり炎の魔物を倒してしまいかねないからだ。魔物はシモンを左右に移動させていれば、1つにまとまってくれるのでジャンプでかわしやすい。

そして最終段階。これもわかってしまえばカンタンだ。上空から一定間隔で何本もの雷を落とす。雷は落ちてくるまえに上空にしばらく留まるので、そのあいだに落下地点を予測して安全な場所へシモンを移動させよう。あとは十字架や鞭でドラキュラをやっつけるだけだ。

各攻撃段階の合間には、小さな弾を放出してくる。これは鞭で叩くと小肉となる。ドラキュラのダメージゲージを減らさないかぎり、この弾は飛んでくるので、ここで体力を回復させてから、次の段階へのぞむようにすればカンタンになるよ。

HIPPON SUPER!が贈る ゲーム&ファンタジーノベルス

小説 弦奏王

手塚一郎・著/定価1100円



肉体と精神を支配する琴線。人は誰でもその弦を体内に持つという。主人公シャインはその琴線を自在に操つる弦奏師。漂泊の旅人シャインの愛と幻想のファンタジー。

小説ウィザードリィ

隣り合わせの灰と青春

ベニー松山・著/定価1010円



華麗なる筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界! コンピュータRPGの麻薬的興奮を活字で味わう! ゲームと同様、読み始めたら止まらない面白さの、幻想RPG小説!!

JICC ジック

小説 最後の竜に捧げる歌

手塚一郎・著/定価980円



少年アモンは竜を追っていた。竜はアモンの見ている前で、近くの森へと降り立った。そこでのヴィジルとの出会い…。それがすべての物語の始まりだったのだ!!

小説ウィザードリィシナリオ4

ワードナの逆襲

手塚一郎・著/定価1000円



悪の大魔導師ワードナが今、甦る。パソコン版のシナリオ4が小説としてここに登場した! ゲームを超えたRPG小説、ダークファンタジーの決定版がこれだ!!

書店にない場合は当社までお問い合わせ下さい。☎03-3234-4621 ※定価はすべて税込みです。

悪魔城ドラキュラのすべて

編集人 HIPPON SUPER!編集部 井上裕務

スタッフ 手塚一郎+ベントスタッフ、佐久間亮介、遊デザイン室、品川るみ+リムSTAFF、高橋政輝

発行 1991年12月25日

発行人 蓮見清一

発行所 JICC出版局

〒102 東京都千代田区麴町5-5-5

電話 営業部 03(3234)4621 編集部 03(3239)0237

振替 東京7-170829 (株)ジック

印刷製本 東京書籍印刷(株)

©1991 KONAMI

©1991 JICC出版局 Printed in Japan

乱丁、落丁本は小社メール室までお送りください。送料小社負担にてお取り替えいたします。

ISBN4-7966-0246-1



あくまじょう

悪魔城ドラキュラのすべて

TM

© 1991 KONAMI

- ◇不死王の復活
- ◇妖魔大全
- ◇吸血鬼の世界へようこそ
- ◇妖魔討伐のための基礎知識
- ◇ヴァンパイアハンターへの道・全ステージ攻略ガイド

ゲームボーイからスーパーファミコンまで
全てのTVゲーム情報をキャッチアップ!
スーパーTVゲームマガジン

HIPPON SUPER!

ヒッポンスーパー

●毎月4日発売 定価490円

ゲームが100倍楽しくなる
HIPPON SUPER!編集部が贈る…

スーパーマリオワールドのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編

●発売中 定価800円

ドラゴンクエストIV マスターズクラブ

HIPPON SUPER!編集部・編

●発売中 定価780円

ウィザードリィ友の会総集編 4コマまんがスペシャル

HIPPON SUPER!編集部・編

●発売中 定価850円

コミック・ウィザードリィ外伝 「復讐鬼の城」前編

●発売中 定価980円 石垣環・作

ザ・ナムコブック 成沢大輔・著

●発売中 定価2500円

ダンジョンマスター・ファンブック

手塚一郎+ベントスタッフ・編

●1月発売予定 予価880円

メタルスレイダーグローリーファンブック

HIPPON SUPER!編集部・編

●発売中定価1300円

シムシティーのすべて

HIPPON SUPER!編集部・編

●発売中 定価800円

定価880円(本体854円)

ISBN4-7966-0246-1 C2076 P880E



あくまじょう
悪魔城ドラキュラのすべて™

© 1991 KONAMI

- ◇不死王の復活
- ◇妖魔大全
- ◇吸血鬼の世界へようこそ
- ◇妖魔討伐のための基礎知識
- ◇ヴァンパイアハンターへの道・全ステージ攻略ガイド

手塚一郎+ベントスタッフ・編

書名

[]

本書についてご感想をおきかせ下さい

小社刊行物でこれまでに
お読みのものがあればそ
の書名をおきかせ下さい

ご購入の動機

- | | | | | | | | |
|------------------|--------------------------|------------------------|------------------|-----------------|------------------|-----------------|------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| を新聞
を見て
広告 | を雑誌
を見て
広告
(誌名) | 読書
ん評
でを
(誌名) | め人
らから
れて薦 | 贈人
らから
れて | 容書店
を見て
で内 | の小
案社
内から | その他
() |

今後、出版する上でとりあげて欲しいモノや人を挙げて下さい。

()

最近お読みになった本の中で面白かったものの書名をお聞かせ下さい。

()

ご職業

- | | | | | | | | | | | | | |
|-----------------|-------------|-------------|------------------|------------------|--------|-------------|--------|------------------|------------------|--------|--------|--------------------|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | A | B | C |
| 学
生
(学校名) | 会
社
員 | 公
務
員 | 農
林
漁
業 | 自
家
営
業 | 医
師 | 自
由
業 | 教
員 | 会
社
役
員 | 工
員
店
員 | 主
婦 | 無
職 | そ
の
他
() |

恐縮ですが切
手を貼ってお
出してください

1 0 2 - □ □

東京都千代田区麴町

5-5-5

J I C C 出版局

愛読者カード係行

郵便番号 □ □ □ - □ □

☆難読地名及びお名前には必ずふりがなをおふり下さい。

ふりがな

ご住所

ふりがな

お名前

年齢

性別

歳

男・女

ご購入雑誌名

ご購入新聞名

0 1 2 3 4 5 6 ()
朝 毎 読 日 ス 地 そ
日 日 売 経 ツ ポー 方 の
日 日 売 経 ツ ポー 方 の
日 日 売 経 ツ ポー ツ 紙 他 ()

お買上げ書店名

市
町

書店

宝島を読んで

いる→(定期で・時々)

いない

バンドやろうぜを読んで

いる→(定期で・時々)

いない

HIPPON SUPER!を読んで

いる→(定期で・時々)

いない

別冊宝島を読んで

いる→(定期で・時々)

いない

田舎暮らしの本を読んで

いる→(定期で・時々)

いない

キューティを読んで

いる→(定期で・時々)

いない