



最新Role-playing Game



クムゾンII

愛と勇気のHANDBOOK

CONTENTS

2	システム&背景
4	エピソードNo.1 戦士ゴーバスの冒険
7	エピソードNo.2 僧侶リーマの冒険
10	エピソードNo.3 魔法使いマーロンの冒険
13	エピソードNo.4 女戦士ナターシャの冒険
16	メインストーリー 聖なる勇者の冒険
20	アイテム&マジックetc.
22	デザイナーズ・インタビュー
24	まとめ&プレゼント

EDITION & WRITING/Michihito Shimada "DAMASHI"

ILLUSTRATION/Akihiro "NICO-MART" Kimura

ART DIRECTION/Kouji "GANS" Kondo

PRODUCE/Tetsuya "BROOKLYN" Watanabe

SPECIAL THANKS TO :

Tadashi "XTAL SOFT" Nakatsuji

Chihiro "XTAL SOFT" Fujioka



GRADIUS II

ハンドブック

パーティーのメンバーそれぞれに短いプレ・クエストがついていたり、ストーリー重視のとっても素直なRPG。ゲームシステムや背景設定にも十分に神経が行き届いていて、変に気がまえることなくプレイできるのは、すぐれた特徴と言える。マニアックな外見のものが増えてゆく中で、ていねいに作られた良質の一品だ。しかも、全体的にストーリー、マップともボリューム・アップ。そのすべてをお伝えすることはできないが、メンバーそれぞれの冒険を中心に、“役立ち情報”をめざしてまとめてみたゾ。

XTAL SOFT PC-8801SRシリーズ (VA共通)
¥7,800円 3月10日発売予定

クリムゾンとの新たな戦いが…!!



各キャラごとのクエストが、そのままプロローグ兼メンバーの準備運動となっている。

続編、パートIIというよりは、前作をベースにした発展形という感じがな？ システムの部分的な手直しばかりでなく、ストーリーにも工夫を凝らして、とてもていねいに作られているのは好感が持てる。ゲームの世界への導入に、パーティーのメンバーとなるそれぞれの人物についてのエピソードを持ってきているのは新鮮だ。いわゆるパートII的な展開も見当たらず、単独のゲームとして十分楽しめるのはイイね。



宿は体力、魔力の回復の場で、宿賃は全国共通。

パートIIの作られ方

パートIIのハンドブックを作ろうというのに、第1作をプレイしていないというのではお話にならないので、しばらくの間だが、プレイしてみた。時間の関係で、残念ながらコンプリートするまでは行かなかったが、おおまかな印象はつかんだつもりだ。

大切なのは、ストーリーの関連性とシステムの変化。とくにストーリーは背景設定が共通であるため、つい同じ場所、人物、アイテムとかを、前作とは時間を前後にずらして登場させるケースが多い。これは、前作をプレイしているユーザーにとっては、久しぶりに旧友に会えたようなうれしさがある

し、その存在自体がヒントとなっていることもある。

ただし、ほとんどが脇役だったり、無理に登場させられたためにメインのストーリーから浮いてしまっていたりで、効果的に使われている例は少ない。これは、パートIのストーリーを組み上げるときに、パートIIのことを考えていないからだ。きちっとストーリーが完結していれば、そのゲーム自体は魅力のあるものとなるけれど、パートIIが作りにくい。無理にストーリーを関連づけようとすると、不自然なものになりやすいわけだ。

かといって、最初から連続したストーリーを想定してゲームを作ったとすると、今度はパートIの印象がすっきりしないものとなる。ベストセラーとなったゲームのパートIIというものの評判がよくないのには、こういう理由がある。

つまり、パートIIといっても「同じシステム、同じ背景で、ストーリーさえ変えればよい」というふうに、簡単には考えられないのだ。たとえば、同じ背景設定で新しいシステムに挑戦するという手がある。冒険の舞台となる地形や遭遇するモンスターに親近感を持たせておいて、革新的なシステムの違和感や操作に対する不慣れをユーザ

ーのほうで乗り越えてもらうわけだ。あるいはその逆で、操作を共通にしておいて、より凝ったストーリーやトリックに挑戦してもらうというのも考えられる。両方とも変えてしまったなら、全然別のゲームになってしまうから、わざわざパートIIとする必要はないわけだけど、どちらか一方しか変更しないと、手を抜いていると感じてしまうね。いずれにしても、パートIならばゲーム全体で評価されるところを、パートIIでは「どこが違うか」とか「どこが新しいか」に焦点が合ってしまうので、よほどのことがないかぎり、いい評判は得られない。

『クリムゾン』で、パートIからパートIIに受け継がれた部分というのは、



2階のお坊さんの正体は……、なんて楽しみも。



まだ みじゅくな せんしだが
おおいに たすけとなりましょう

感動の再会(?)場面。戦闘がずっとラクになる。「操作が簡単で、ゲームそのものがわかりやすい」というところだ。もちろん、背景設定は変えられていないし、時代設定もパートIのちょうど1世代あとという無難な線だ。

これは、強烈な印象はないけれど、じつは重要なポイントなのだ。パートIをプレイしていて気がついたのだけれど、キー操作も明快だし、冒険の目的も単純、キャラも適度に成長を続けてくれる。何をしてもいい見当もつかないというような状況にはあわない。つまり(ここが大切なのだが)プレイを止めてしまうような要素が少ない。

このことは、ストーリーを持ったゲームにはとても重要なことだと思う。アクション性とかパズル性のように、繰り返すことに意味のあるゲームならば、時間をおいてからでもまた楽しめるし、飽きたり行き詰まったりしたら、いつでもプレイを中断できる。けれども、RPGのようにキャラへの思い入れやストーリーへの理解度が問題となるゲームでは、できるだけ長い間プレイを続けていきたいのだ。

集めた宝玉やアイテムが画面の装飾に加えられたり、モンスターのデザインが斬新なことなどもあるけれど、ボクとしては、「パートIの特徴は?」と聞かれたならば、このバランスのよさをあげておきたい。

キャラの個性を強調

さてさて、前置きが長くなってしま

った。まずパートIIの背景設定から見ていこう。

時代はパートIより50年ほどのちの話。先の冒険を達成した勇者たちはまだ生きているのだが、それぞれもうそのような年となり、各地で隠居生活を送っている。その時代に、パートIで倒された敵とは違う、別のクリムゾンが再び活動を始めたが、彼らは戦える状態ではなく、運命は新しい5人の勇者を選んだというわけだ。

この5人は、伝説の予言によって結ばれているのだが、生まれてこのかた顔を合わせたことはなく、お互いの存在すらも知らない。世界のあちこちに遠く離れて育ち、年齢も職業も異



半島に建っているのは魚人の館。風景がキレイだ。なった者たちだ。

ゲームの前半で、この5人がどのように冒険にかかわっていくのか、そして最後の勇者が前の4人を見つけ出していく過程が描かれる。この設定は興味深いもので、それぞれが職業に見合った短いクエストを与えられるのだが、手に入る武器、遭遇するモンスターなどの環境が異なっている。クエストの舞台も、山だったり草原だったりするし、ただ目的地へ行けばいいものや、途中で使命を果たさなければならぬもの、着いた先で使命を与えられるものなど、バリエーションもいろいろだ。

このミニ・クエストは、RPGの数あるパターンの特徴を表現しているだけでなく、それぞれの主人公となるキャラの(職業の)特徴まで表している。プレイを進めるうちに、それぞれのキャ

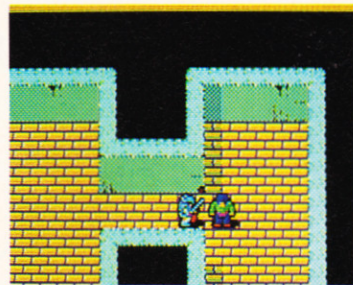
ラに愛着もわくし、どの武器でどのくらいのダメージを与えられるかという戦い方なんかもわかってくる。

5人目の勇者というのが、プレイヤーキャラにあたり(こいつにだけは自分の名前がつけられる)、ミニ・クエストを達成すると、そのまま仲間を探す旅につながっていく。中盤のこのあたりはプレイしていて楽しいのだが、いまいち最終の敵であるクリムゾンとの関係が希薄なのが残念だ。

システムのほうは、とくに大きな変更はなされていないが、戦闘にオートモード(ちょっと便利すぎるけれど)が加えられたり、町の外でのセーブが許されるなど、よりやさしく、よりプレイしやすい方向に修正された。マップが広くなり、ストーリーも大きくなった分、複雑になってしまうことを避け、すべてのユーザーにゲーム全体を楽しんでもらえるようにとの配慮だろう。

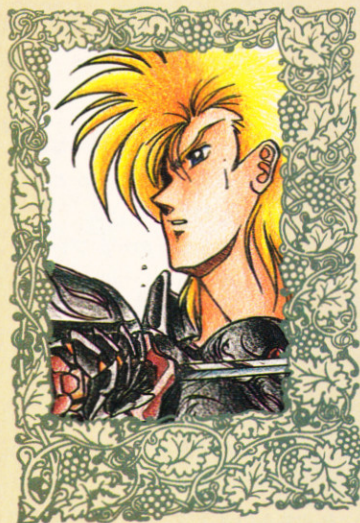
RPG大得意のプレイヤーにとってはやさしすぎるくらいバランスだが、ストーリー展開に強引なところがないので、いったん手をつけたならば、最後までプレイしてしまいたくなるだろう。マイクロボートの代わりに加えられた乗り物にまつわるイベントが、なかなか巧妙に隠されていて楽しめる。

それでは、それぞれの主人公ごとにミニ・クエストの展開を追いかけてながら、ゲーム全体の特徴をとらえていくことにしよう。



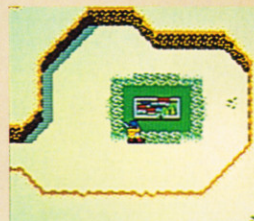
ここは モービウスはかせの
けんぎゅうしょだ

科学的なものが、いくつも登場するんだ、これが。



エピソードNo.1

戦士ゴーバスの冒険



谷の行き詰まりにあるアーバンの村。



装備を何も持っていないので、大事な資金なのね。

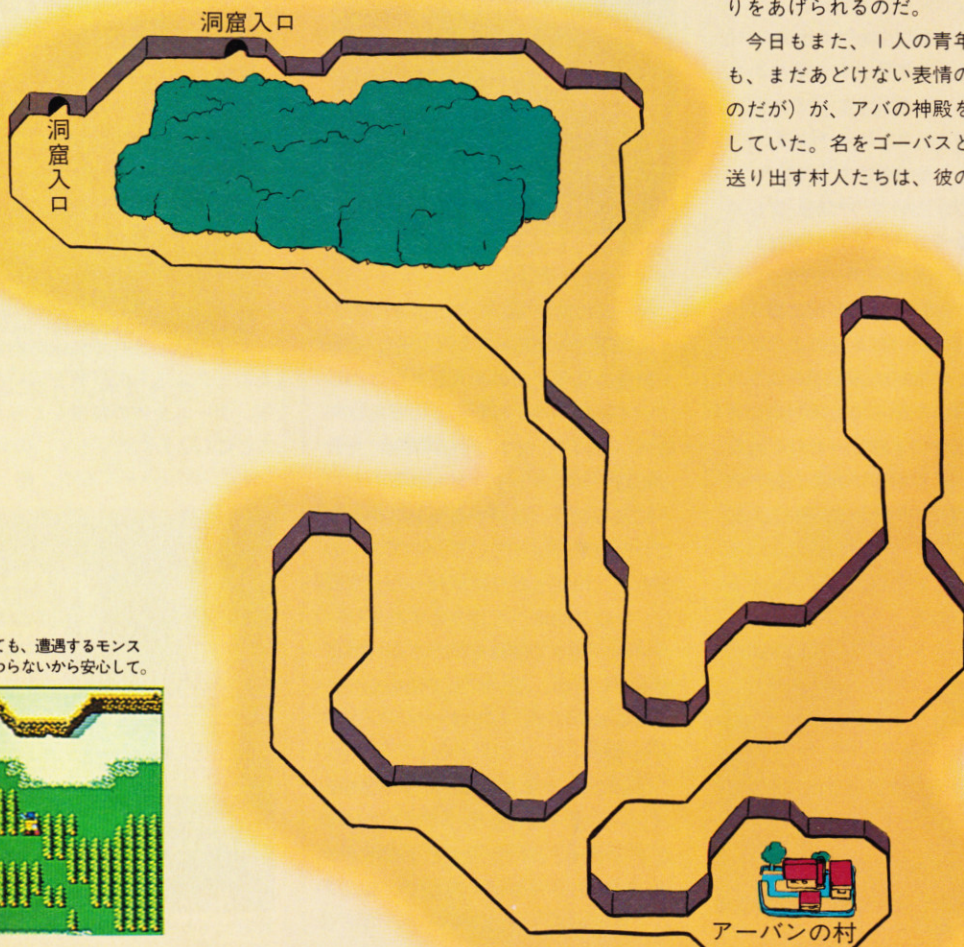
最初のクエストだ。プレイヤーはここからキャラを育てる儀式を始める。

戦士への通過儀礼

人里離れた山奥の、本当に狭い谷間にあるアーバンの村は、はるか昔から強い戦士を育ててきたことで知られていた。この村に生まれた者は、子供の

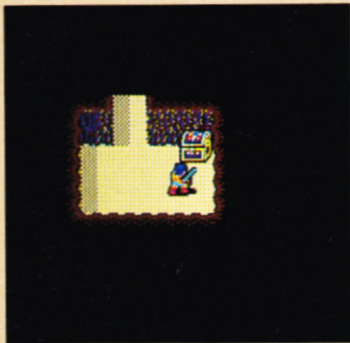
ころより強靱な戦士となる訓練を受けて育つ。そして、その卒業試験とも言ふべき、成人の儀式を通り抜けた者だけが、戦士の村の総本山、アバの神殿での修行を受けることができ、アーバンの村を故郷とする戦士として、名乗りをあげられるのだ。

今日もまた、1人の青年（といっても、まだあどけない表情の残る若者なのだが）が、アバの神殿をめざそうとしていた。名をゴーバスという。彼を送り出す村人たちは、彼の両親を除い



森に入っても、遭遇するモンスターは変わらないから安心して。





死者の洞窟には、いくつか宝箱が隠されているゾ。て、いつもと変わらぬようすであった。が、ただ1人、谷間の小屋に住む老人だけは、彼の運命の星を読み取って、彼の訪れを待ちわびているのだった。

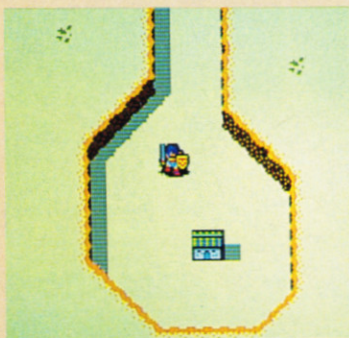
長らく村で師範を務め、今は隠居して静かに暮らしているその老人の名は、アーノルドという。先の冒険でクリムゾンを倒した3人の勇者のうちの一人である。成人の儀式に向かう青年に神殿の鍵を渡す役を務めながら、予言の示す若者が現れるのを待っていたのだ。

今も大切に保管している光の玉は、新しい勇者の手に渡らなければならない。

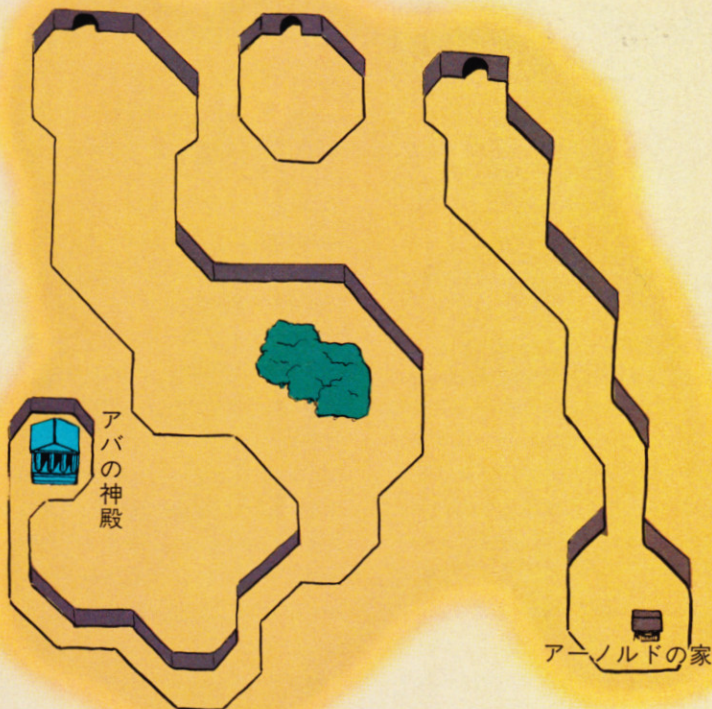
というやうなぐあい、ゴーストの冒険が始まる。ゲームのいちばん最初のクエストであるから、プレイヤーにとって最もプレイしやすい戦士を持ってきてあるのだろう。キャラクターのレベルは1から始まる。これは、ほかの4人のキャラも同様である。

多くのRPGと同様、最も安い武器と傷を治す（HPを回復する）薬を持って、モンスターの徘徊する村の外へと出かけてゆく。少ない所持金の中から、傷薬をできるだけ多く持っていくか、それとも唯一買える革の盾（それでも80GPする）を持っていくかだ。

傷薬が多ければ村に戻る回数が減り、より長く戦い続けることができるが、



洞窟内の分かれ道で、ここに出てこられるんだ。



薬もけって安くはない（宿に泊まったときの約2倍の値段だ）。防御が弱いぶん、よけいに薬を使わなければならないだろう。だが、薬を飲むタイミングをつかみ有効に利用できれば、戦える期間はけっこう長い。

盾を買ったとすると、残金で買える薬は5個？ 残念でした、正解は4個。なぜならば、最低でも宿賃の8GPは残しておかないといけないからだ。傷薬では、毒や恐怖に侵された体は回復しない。毒に侵されると、1歩移動することに1HP減ってしまう。また恐怖に侵されると、まったく戦うことができなくなってしまう。どちらの状態も、そのままではゲームを続けることは不可能だから、どうしても宿に入る必要がある。だから、ゲームを始めた直後だけは、絶対に8GPを手もとに残しておかなければならないのだ。これを忘れると、いきなりゲームを続けることができなくなることがあるから、要注意。まあ、いざとなったら何かアイテムを売り払えばなんとかなるはずだが。

さて、何度かモンスターを倒せたとしても、レベル3ぐらいまでは遠出は避けたほうがいい。この短い冒険の間では、毒を受ける可能性はないのだけれど、なぜか遠いところほど、一度に

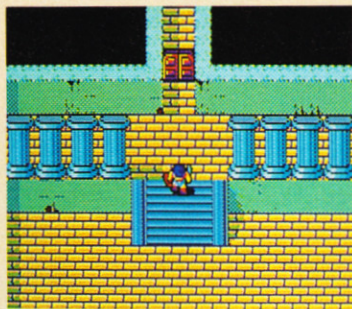
多数のモンスターと遭遇することが多いようだ。それから、洞窟に入るとモンスターの種類がガラッと変わり、突然強くなるので、これにも注意。

クエストそのものは、アバの神殿に



きずぐすり

HPを回復するだけのアイテムだが、治療の呪文を使えるようになるまではひたすらお世話になる。本当なら、いちいち村に戻って宿屋に入ったほうが安上がりなのだけれど、戦闘中にはそうもいかない。相手をすべて倒してしまわないと、経験値は得られないからだ。遠出をするときには持てるだけ、近場でも最低2個は持っていきたい。戦闘で15GP以上得られたなら、1個使っても元が取れる。



やっと神殿の入り口に着いた。鍵は持っているよね。入れれば終わりだが、あとあとのことを考えると、せめてレベル10を超えるぐらいのところまではガマンして育てておきたい。あるいは、アーバンの村で手に入る最高の武器と防具をそろえるまで、というような目安でもいいだろう。

これには、賛否両論があると思うのだが、ゴーストは戦士であり、あとでパーティーに組み込まれたときにも、主要戦力と考えていい。しかも、彼1人だけは魔法がまったく使えない。剣で戦う以外に、相手を倒す方法はない。

戦士はレベルとHPが命。どちらも、いくら高くても余計になるということはないんだ。

ゴーストのレベルが低くてもよい、つまりレベルアップさせずにクエストを終わらせてしまう場合というのは、戦士を必要とせずに魔法に頼って戦うか、それとも5人全員がそろってから、あらためてレベルアップの修行をするかの、どちらかということになる。じつは、パーティーのメンバーが増えても、各キャラが得られる経験値は分配されない。1人で戦ったときと同じだけ得られるんだ。

これは、このゲームの独特の処理で、人数が増えるほど戦闘はラクになってきて、しかも各キャラのレベルアップのスピードが遅くならない。むしろプレイのテンポは速くなってくるんだ。ただ言えることは、ゲームにまだ新鮮みが多く残っているうちのほうが、レベルアップのためだけの戦闘でも苦痛にならないものということだ。

メインのクエストでは、ゴーストと

リーマの2人だけは、始まってスグ簡単に手に入るようになっている。主人公がそこまでとり着けさえすれば、またレベルアップが始まるのだから、3人の戦士のうち、少なくともどれか1人だけ強いキャラがいれば、冒険そのものが行き詰まるようなことにはならないはずだ。

しかし、そういったギリギリのプレイは、かなりきびしい。

戦闘だけが楽しみのゲームではないから、レベルは高すぎるぐらいが楽しい。



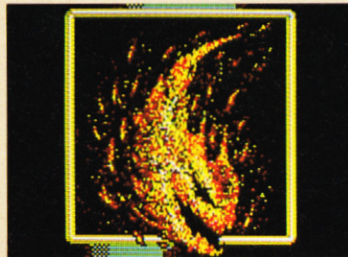
アバのしんでんに よくぞ まいられた
そなたを せいじんと みとめましょう
ゆうかんなる せんしとして つとめられよ

目的達成！ あとはただ勇者の出現を待つだけだ。

モンスターチェックNo.1

ほかのキャラのページと見比べてもらえばわかるのだが、モンスターは弱くない！ 職業が戦士であることと、レベルアップが必須のキャラであることから、あえて強いモンスターが配置されている。最初のミニ・クエストは、それぞれのキャラに対応して、細かくバランス調整と演出がなされているので、プレイそのものは容易なはずだが、全員がそろったときに、意外と感覚が惑わされてしまっているゾ。

あくりょう 40HP



STR=30、DEF=20、DEX=18。部屋を暗くしていると、すごいキレイなんだけど、戦うとこれが強いんだ。倒すにはよい武器が必要だ。

マウマウ 25HP



STR=20、DEF=10、DEX=8。外皮はいかにも柔らかそうだが、HPはそれほど低いわけではない。よく見ると愛敬のある顔をしているんだけどネ。

マッドゾンビ 40HP



STR=35、DEF=25、DEX=20。こいつからは、最上の装備で戦わないと危ない。ナイフを逆手に持っているところなんか、いかにもゾンビらしい。

デッドワーム 45HP



STR=23、DEF=15、DEX=10。HPから推測すると、この姿でそうとう巨大ななのかもしれない。防具がそろわないうちは、複数に相手にしたくない。

ゾンバリアン 52HP



STR=40、DEF=33、DEX=25。ゾンビの親玉かな？ 鎧に剣という姿でここで死んだということは、生前はアバの神殿をめざしていた若者の一人……!?



エピソードNo.2

僧侶リーマの冒険



忍耐への試練

比較的短い期間（それでも一般の常識から言ったらずいぶん長い時間なのだが）で、修行の終了を言い渡されたリーマは、鍛練の場を新しい師匠のもとに移すよう命じられた。それは、前例のないことではなかったが、きわめて異例の指示といえた。リーマのように、僧となってからまだ数年しかたっていない者が、高僧のもとへ修行に

出されることなど、この寺では始めて以来のことではないかと思えた。

リーマを見送る、先輩の僧たちの顔にも、なにやらただならぬ決意が感じられた。近い将来、何かとてつもない事件が起こるのではないか、そんな漠然とした不安を胸に、ライラスの村へ向かう道を下り始めた。

2人目のキャラクターは、僧侶である。彼らは、超人的な修行によってある種の術を体得している。ただ、魔法使いたちとは異なり、解毒、恐怖の除去や体力の回復などを得意としている。死者をよみがえらせることができるのは、彼らだけであることを忘れてはならない。

さて、リーマのスタート地点は、寺院であって村ではない。したがって、HPを回復してくれる宿屋もない。先輩の僧たちとも会話はできるが、なんの処置もしてくれない（修行に送り出し

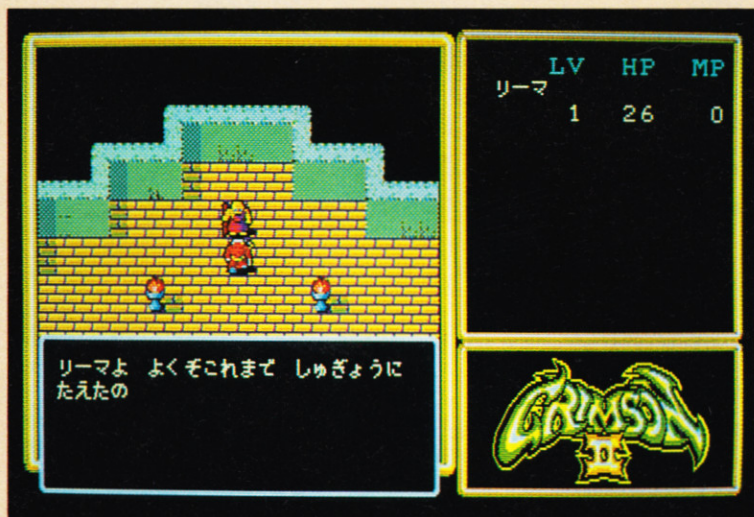
こうして わかきせんし ゴーバスは
そのときが おとずれるまで しんてんに
とどまるの だった

おなじころ やまおくの じいんにて
しゅぎょうを かさねる わかき そうが
いた

たのだから当然といえるが、それにしても冷たい）。

こんなところにおいても、何の役にも立たないので、まずライラスの村へ、しかもできるだけ早く移動しなければならない。途中で、いっさい戦闘はしてはいけない。まだレベル1のリーマは、何の呪文も使えない。まわりにいるモンスターは、メガニラスとハンドスパイダーの2種類だけだが、悪いことにどちらも毒を持っている。

リーマのすべきことは、いちはやくライラスの村に入り、毒消しの薬を手に入れることなのだ。しかし、村に着いたからといって安心はできない。所



このお師匠さん。短剣と50GP持たせてくれるんだけど、結構苦勞するぜ！



初めのうちは、じっと座っているけれど……。



宿に寄ったならば、お客にも話しかけてみることに！



どくけし

ゴーバスの傷薬と同様、おそらくリーマが最もお世話になるアイテムだ。呪文が使えるようになるまでは、これナシではとても外を歩くことはできない。呪文を覚えてからも、レベルの低いうちはそうそう何度も使えないわけだから、やっぱり薬を持って歩くことになる。MPの回復は、宿に泊まらないとできないんだ。経験値がたまってレベルが上がったら、すぐに宿に飛び込もうね。

持金はたったの50GP。買える薬の数は限られている。武器は持ってきた短剣でなんとかしなければならない。

山奥の寺に長く住みすぎて金銭感覚がマヒしているのか、それとも僧侶というのはもともとケチなのか、などとグチを言っているだけでも始まらない。これが修行の内容なのだと思って、現状を受け入れなければならないだろう。

GPを手に入れる手段はただ1つ、モンスターを倒すことだけ。しかし、モンスターと戦うと、毒を浴びせられる可能性がある。なんとか毒に侵されず

にモンスターを倒さなければならないのだ。

結局のところ、この状況に正しい答えを見つけることはできなかった。そこで、取った方法は、村のそばから離れず、2匹以上のモンスターと出会ったときには、即逃げるといったものだ。

両モンスターとも、HPが低いので、1匹だけだったらリーマの短剣でも十分に倒せる。それが2匹となると、毒を浴びせられる危険があるので、絶対

に戦わない。幸い、リーマは逃げ足は速いほうらしい。1匹倒してはセーブする。ダメージを受けているならば、ただちに宿に入る（そのためには、最初の戦闘で必ず勝っていないといけない。なぜならGPが足りないからだ）。

モンスターが弱いので（一般的なRPGの法則どおり）、得られる経験値もGPも少ない。とても毎戦闘後、宿に直行というわけにはいかない。レベルが上がるまで、余裕のない戦闘は、絶対に避けなければならないのだ。

それから大切なことを1つ。毒を受けている状態では、セーブすることが許されない。これは、村から遠いところという状況でセーブしてしまうと、どんなことをしてもゲームを続けられなくなってしまうからだ。これはデザイ



この山はイベントがありますよというマーク。



恐ろしの森は、意外に広いのだよ。





薬をもらいに行ったら、お使いに行かされた。

ナーの親心なのだね。

リーマの場合、プレイが楽になるのは、レベルアップしてポイズン・キラーの呪文が使えるようになってから。もちろん、いちばん最初に使えるようになる呪文だ（そのあたり、ゲームのバランスとりにぬかりはない）。

ゴーバスのように、ただ戦ってればいいというパターンから、急にしんぼう強いプレイを要求されるから、最初はとまどうかもしれないけど、ここ

だけはじっくりと腰をすえてプレイすること。このミニ・クエストの並べられた順番自体が、一種のトラップとなっているのだ。

治療や解毒をつかさどる重要なキャラであることと、2番目の冒険であることから、クエストはすんなりとは終わらせてくれない。ちょっとした人助けと、それにまつわる迷路の探索をさせられる。これをクリアしていないと、目的の道場に着いても、次のキャラには進めない。

リーマのレベルアップをどのあたり

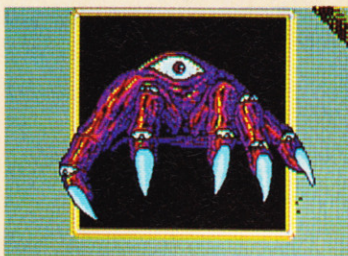
で止めるかについてだが、これは各人の好きなどころでいい。なぜかという、死者の復活まで、すべての呪文が使えるようになるためには、そうとうの経験値が必要で、ここではモンスターが弱すぎて時間がかかるからだ。それに、要所の町には、先輩の僧が先まわりをしていて、リバイバルのサービスを受けられる（有料）。

とりあえず、ポイズン・キラーからネオメディカルあたりまで使えれば、それほど困った状況に陥ることはないと思う。

モンスターチェックNo.2

この冒険に登場するモンスターは、最も強い「悪魔の篇」でさえ、やっと20HPしかない。レベルアップしてGPをため、ライラスの村で最高の武具で身を固めれば、ほとんど怖いものナシだ。ところが、最初はうれしかったモンスターの弱さが、今度は経験値稼ぎの足かせとなる。でも、しんぼう強く戦闘を重ねれば、そこそこのレベルまで行くだろし、聖なる衣を買えたら、さっさと次のキャラに進むもよし。

ハントスパイダー12HP



STR=6、DEF=4、DEX=3。見た目のオドロドロしさのわりには、めっぽう弱い。戦闘中にたびたび毒液を吐きかけてくるので、嫌な相手だ。

メガニラス 10HP



STR=4、DEF=4、DEX=3。こいつも毒液を吐くので、戦うときは薬の用意をすること。いかにも弱そうな姿だけれども、本当に弱いんだ。

タンニーター 18HP



STR=10、DEF=7、DEX=7。こいつは、強かったのか弱かったのか、なぜか印象が薄くて覚えていない。人間の舌が好物なのかな？

あくまのつた 20HP



STR=8、DEF=4、DEX=5。洞窟の中で会うとなんかブキミ。生きているのはつたのほうで、ガイコツはいわゆるせえ木なんですね。

ブレム 15HP



STR=9、DEF=6、DEX=4。やっぱり脳ミソのバケモンなんだろう？ 後ろに引つ張っているのは、シッポなんだろう？ それとも脊髄？



生まれた家をあとにして冒険への第一歩を踏み出す。

魔法使いへの弟子入り

大洋に浮かぶ小さな島。最初の勇気ある航海者たちが移り住んできたときには、すでにそこには魔法使いたちが住み、4つの塔が建っていたという。もはや、昔話でしか語られないようなころのことである。

この島の魔法使いたちは、およそ愛想がよく、たとえ難解な本を読むことに没頭しているときでさえ、村人から頼まれれば嫌な顔ひとつせず、雨乞いをしたり、作物の豊作を願ったり、難破船の荷物を呼び寄せたりした。村人たちも、必要以上に彼らをわずらわせたりはせず（何かを依頼するためには、



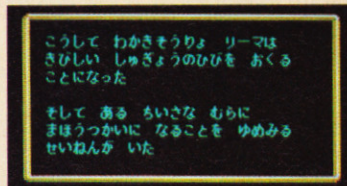
故郷マーリブの村。周囲を海に囲まれた小さな島だ。

エピソードNo.3

魔法使いマーロンの冒険

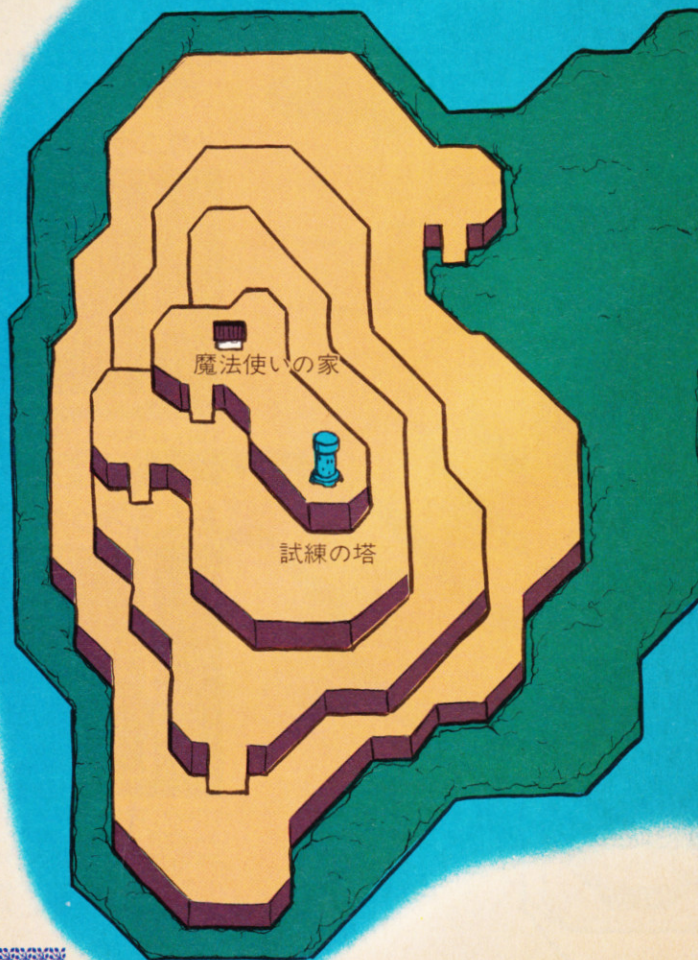


2つの塔は海底トンネルでつながっているのだ。高い山の頂上近くまで登らなければならなかったからだ（、お互いの平安を乱すことなく日々を過ごしていた。



10年に1度ほどの頻繁さで、魔法使いは弟子を取るのが、慣例となっていた。だが、魔法使いはじきじきには弟子を選ばず、挑戦者が試練の塔から戻るのをじっと待つだけであったという。今年も、1人の青年が決意を新たにしました。名はマーロン。

この冒険の舞台には、村が2つある。



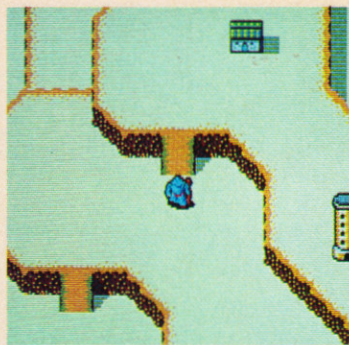


いやあ、ごもっともなことでございますね。それというのも、エリアが明確に2つの部分に分かれているからだ。ストーリー上はたいした意味はないのだが、しいてあげるとすれば、プレイヤーが弱いモンスター相手に延々と戦い続け、装備をよくしてからクエストに挑むことを妨げようとしている。最初の塔の地下通路を抜けなければ、高い装備を

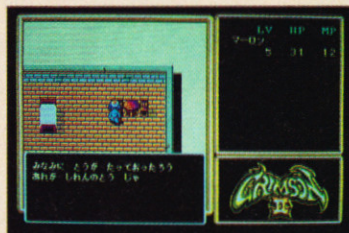
売っている店にたどり着けない。また、かりにモンスターから逃げまわりながら次の村に着いたとしても、こちら側の店では、安い防具は売っていない。まず、手前の島で、革の胸当てを手に入れてから、北の島に渡ったほうが無難だ。

そういう意味では、作意の強いストーリーだけれど、(この冒険の)主人公が山の頂上から自分の故郷の島を振り返るシーンなど、思わずニヤリとさせられるイベントも用意されている。ここは、ゲームを通じていちばん好きなところだ。

モンスターは、僧侶のときよりは強いけれど、戦士のときほど強くはないといったところ。戦闘の魔法をあやつれる魔法使いの立場が、よく表れている。しかし、数値だけ見ると弱そうなモンスターも、マーロンのパラメータ



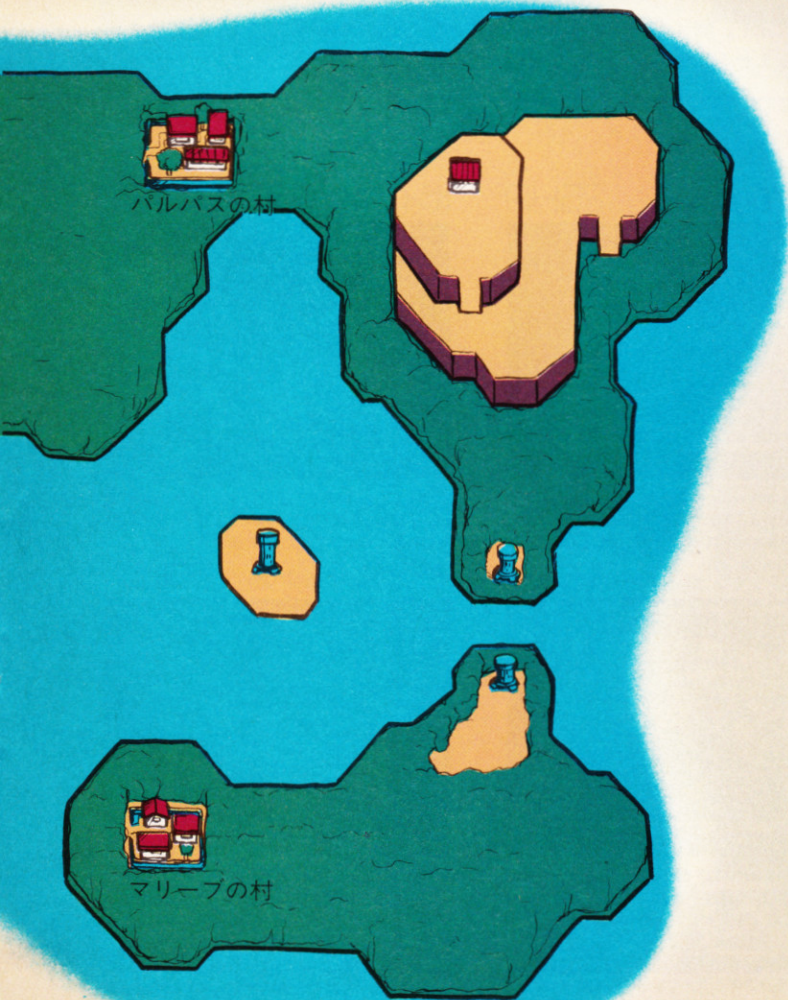
やっと魔法使いの家にとどり着いたが……。



ハイツ、来るときに見ました。あそこに行くわけね。

一が高くないために、手ごわい相手となる。早く高価な防具を手に入れないと、試練の塔に行き着くまでに、かなり苦戦をしいられることになる。

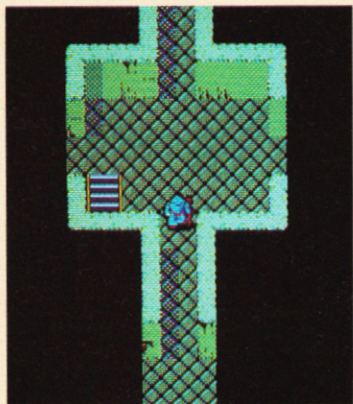
もし、なかなかうまくプレイできないようならば、いったん塔の攻略はあきらめて、山の周辺でキャラを鍛えることをおすすめする。塔に入る前に、



まりよくのつえ

アイテムは、薬にかぎらずすべて「どうぐ」のコマンドで使うことができるのに気づいていたかな。たいていは、「振りまわしてみたけれど、何も起こらなかった」という結果しか出てこないけどね。パートⅠでは、魔法はすべてマジックアイテムの形で与えられていたよね。それで、パートⅡはというと、新しく魔法のシステムが組み込まれているけれど、いくつか残っているんだよ。試してごらん。





試練の塔には、ダミーの階段がたくさんあるゾ。

レベル5～7ぐらいまで上げておくと、楽に行って帰ってこられるだろう。

キャラを鍛えるときに、隕石のかけらを買っていくのも手だ。今までそれほど必要という場面はなかったけれど、このクエストでなら、山の中腹でHPギリギリまで戦い、帰りはワープという戦法がとれる。これならば、長い帰り道でモンスターと遭遇する心配をしなくてすむから、案も最後の1個まで使いきってしまっても大丈夫だ。

試練の塔に入るときにも、隕石のかけらを持って入って、クエストをコンプリートする前にいったん村に戻るのもいいだろう。最後にかせいだGPで、最高の装備をそろえておけば、本編に入ったときに、ただちに戦力となる。もっとも、ここで使ってしまうと、ほかのキャラの装備にあてるといことも考えられる。

それから、掲載したマップを見て気がついたと思うが、2つの島の間に、もう1つ小さな島がある。この場所は、巧妙に設定されていて、キャラが海岸沿いに歩いたのでは、画面内に入らない。さすがにずいぶんあとになるまで気がつかなかった。どうやってこの島へ行くのかは、自分で考えてみよう。ここのモンスターは、けって弱くはないので、できれば5人そろってからのほうがいだろう。

おっと、宿屋の客について書くのを忘れていた。村人との会話は、半分くらいがヒント、残りの半分がイメージをふくらませるための演出だ。なかに



ゼンゼン、レベルが上がりまわったゾ!

は、まったくのジョークもある。役に立つ情報は、宿の部屋にいる客から聞き出せることが多い。新しい村や町に入ったならば、必ずチェックしよう。

蛇足だが、ストーリーの進展に従って、村人の会話の内容が変わっている。仲間を集めるついでに、それぞれの故郷のマップを全部まわってみるとオモシロイ。笑えるのもいくつかあるゾ。

蛇足ついでにもう1つ。試練の塔の中に、いくつか開けられない扉があったはずだ。それぞれのキャラが、何色の鍵をもらっているか覚えているかな? そう、2度目に来たときには、もう開けられるはずさ。

モンスターチェックNo.3

ここでは写真のほかにも、メガニラスとハンドスパイダーに遭遇する。やっぱり毒には気をつけよう。僧侶のように呪文が使えないので、毒消しか特効薬をつねに持っていきたい。特効薬は値が高いけれど、HPをそのレベルの最大値まで上げてくれるし、毒や恐怖も取り除いてくれる。ポインタウルスはマウマウの使い回しだけれど、色使いがうまくて、ちゃんと別のモンスターに見えているのには感心した。

デビルウイング 27HP



STR=20, DEF=12, DEX=10。こいつこんなに胴体が太くて、飛べるんだろうか? 体力はあるけれど、動きはニブイようですね。

スライムゾンビ 25HP



STR=7, DEF=5, DEX=3。ゾンビがスライムでも食ったのか、それともただの腐ったスライムなんだろうかね? でも、あまりバカにしないように。

グロノイド 32HP



STR=17, DEF=14, DEX=15。塔の中で出会うということは、魔法使いが「生み出した」モンスターなんだろうね。どちらかというとイモシミたい。

ポインタウルス 10HP



STR=6, DEF=4, DEX=4。マウマウの色違い。キンキラ色のくせにマウマウよりぜんぜん弱い。なにしろメガニラスの次に弱いモンスターだ。

どうめいじゅう 30HP



STR=15, DEF=10, DEX=20。こちらの攻撃が当たったときと、向こうの攻撃が当たったときだけ、チラッと姿が見える。毛玉に足が生えてるみたい!!



エピソードNo.4

女戦士ナターシャの冒険

どを挑んだ者があったが、だれ一人勝てる男がいなかったことがわかった、いつしか行われなくなった。

少女は、裏山（といっても、そうとうの高さを誇っている）の頂上に住む老婆と懇意にしているようすだった。

その老婆は、名をイザベラといった。

このクエストは、予感を受けた少女が、その真偽を確かめるために予言者ノアを訪れるという設定になっている。この予言者は、自分の身を数々の危険（その力を恐れる者、あるいは、信じない者）から守るために、迷路をめぐらした塔に住んでいる。周囲にはモンスターが徘徊する場所だけに、ふつうの人々には近づくことさえできないというわけだ。塔の内部にまでモンスターが配置されていて、その頂上までたどり着ける者こそ真の勇者であり、またその勇者を迎えに来られる者は、伝説によって予言された者でなければならない。

うーん、本物のクエストらしくなってきたでしょ。実際、この4番目の冒

しゅびよく まほうつかいの でしとった
マローンは にちや しゅぎょうに はげむ
の だった

それでは ふたいを やまおくの もりに
ひとり くらしている しょうじょせんしの
こやへ うつそう

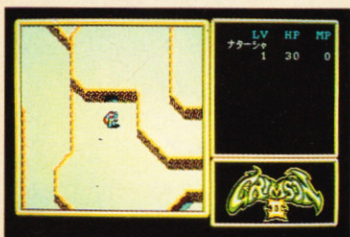


住み慣れた森の家を捨て、冒険の準備のために村へ。

頼もしい乙女の出陣

その女戦士が、いつごろからその山のふもとの草原に住み着いていたのか、ミドレーンの村人はだれも知らなかった。彼らにわかっていたのは、その少女が悪者ではないということと、村の誰もが太刀打ちできないほどの剣の腕前であること、そしてたくいまれな美貌の持ち主であることだけだった。冒険を志す者たちにとっては、はなはだ不十分な情報だったが、村人にとっては、それ以上の知識は必要ではなかった。

月に1度は、獣の皮や木の実などと日用品を交換にやって来るが、そのため市の立つ日には、村じゅうの男たちが集まってくる始末である。以前には、興味本意で腕相撲や素手による闘技な



山を登っていくには、洞窟を通らなければならない。



予知夢を見て、旅立ちの決意をするナターシャ。

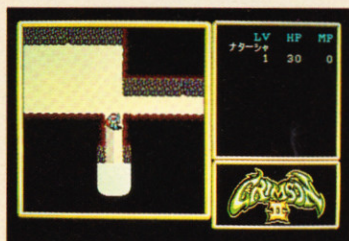
険の舞台は、歩ける（歩かなければならない）面積が最も広く、迷路にもトラップがしかけられている。

2番目の冒険と同じく、スタート地



ゆうしゃのけん

店で売っているアイテムの中で、最も高価なものがこれ。強力なのだがマジックアイテムの倍近くもする。これを扱える戦士はパーティーの中に3人もいるわけだから、すぐにでも3本ほしいところ。まあ、そんなに無理をしないでも、主人公のおさがりを手渡してゆけば、そのうちそれぞれのキャラが自分に合った剣を見つけるだろうから、そのぶん、防具にお金をかけたほうが利口だろう。



迷子になることはないけれど、なんとなくこわい。

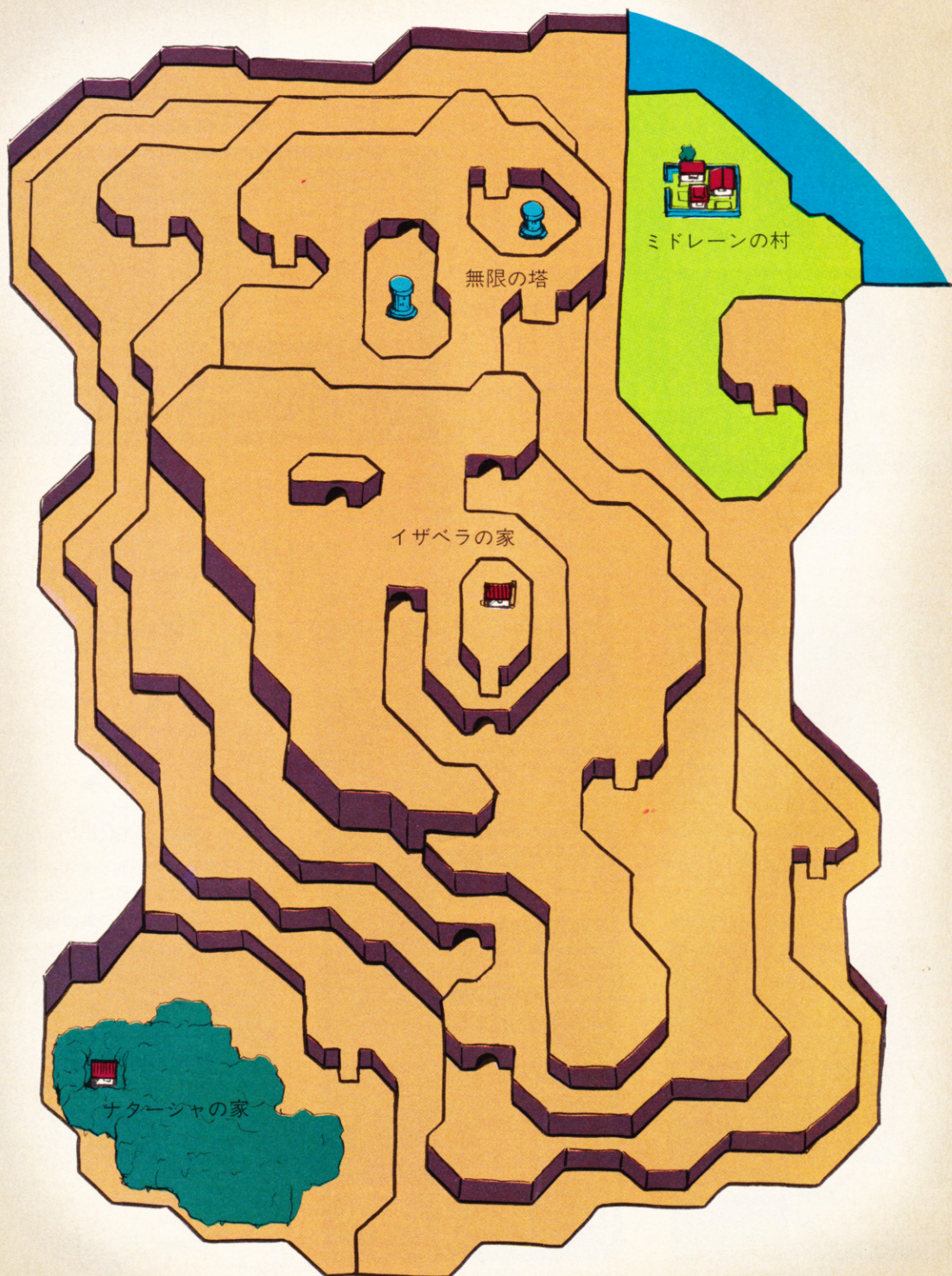


イザベラに会い、重要なアイテムをもらう。

点と村が遠く離れているので、キャラは最初から武具を与えられている。所持金も多いのだが、買い物できる場所が、マップのほぼ反対側だから、まずはそこまで移動しなければならない。

といっても、モンスターはそんなことはおかまいなしに襲ってくるので、冒険を始める前に、まずセーブしておく。どうせイッキに終わらせられるような簡単なクエストではない。

目的の塔以外にも、途中の山道や頂上に上がる部分に、洞窟が配置されている。出たり入ったりするたびに、遭遇するモンスターの種類が変わるので、戦い方や薬の在庫には、つねに気をつ





ここを通らないと、もう一方へは行けないんだもん。

かっている必要がある。ルートもマップを縦横に使っていて、そうとうの道のりを歩かされる。隕石のかげらを多用するか、それとも長い道の往復を覚悟するか、キャラの成長と合わせてブレイの方針を立てる。

レベル5で、治癒と毒消しの両方の

呪文が使えるようになるが、無限の塔に挑戦するには、それではまだレベルが足りないだろう。道のりが長いぶん、モンスターとの遭遇回数が多くなってくるので、細かくセーブしながら進むよりも、ダメだとわかったら素直にもう一度村まで戻って出直すようにするほうが確実のようだ。

値段の高い武器は、確実に効果が高いので、GPがたまるとたびに、どんどん買い換えてゆくこと。不用になったアイテムは、道具屋にて8割弱で買い取ってもらえるから、頻繁に売買してもそれほど損はしない。買い取りは半額というRPGの変な相場でさんざん苦労さ

せられた人は、ここぞとばかり売り買いしてしまおう。装備を替えるときには、先に道具屋をまわって現金化してからというのは、これは言うまでもなく常識かな。装備が貧弱だと、いつまでたってもクリアできないゾ。



ふう、やっと会えた。ここでとりあえずひと休み!!



モンスターチェックNo.4

このクエストから、マジックを使って攻撃してくるモンスターが出現してくる。いよいよ敵さん（デザイナーのことかかな？）も本気を出してきたと考えていいだろう。確かに、ナターシャはよい装備を与えてやればそうとう強力に育ってくれる。ここを突破するともう、メイン・クエストに入るわけだから、ナターシャを育てるよりも、早くクリアしてしまいたいというのはわかる。だが、聖なる勇者が仲間を見つけてゆく順番は、ほぼ最初のミニ・クエストの順番だと思ってもらえればいいだろう。そう、ナターシャは最後のほうなんだ。主人公がナターシャと出会うころには、もうそうとうレベルは高いと思っている。ここはひとつ、もうちょっとガマンして鍛えておいたほうがいいと思うよ。

ドーバ 40HP



STR=20, DEF=12, DEX=10。後半になると増えてくるメカっぽいモンスター。こいつは、クリムゾンの側ではないようだけど。

へびむし 35HP



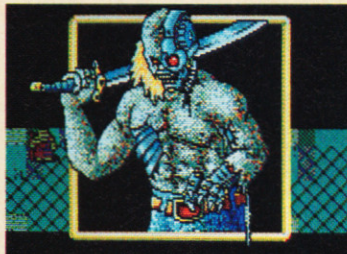
STR=36, DEF=27, DEX=18。足がたくさんあるからか、動きは速い部類に入る。背びれがあるとところを見ると、水中から陸上がったのだろう。

グロツナム 50HP



STR=28, DEF=20, DEX=18。口に並んだキバが凶悪だね。両肩のふくらみは、眼のように見えるけど、何なんだろう？ 全体に悪魔っぽい。

マッドボーグ 65HP



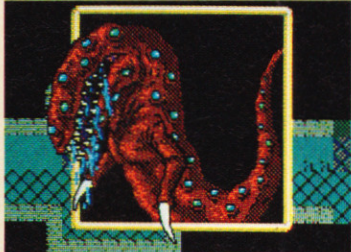
STR=32, DEF=20, DEX=15。壊れたアンドロイド。クリムゾンのスパイが戦闘で傷を負って、機能が狂ってしまったものと思われる。

モーロツク 60HP



STR=30, DEF=20, DEX=15。モンスターのデザインをした人は、一目が好きらしい。こいつも人間的な外見をしているから、野生ではないだろう。

ヤズー 30HP



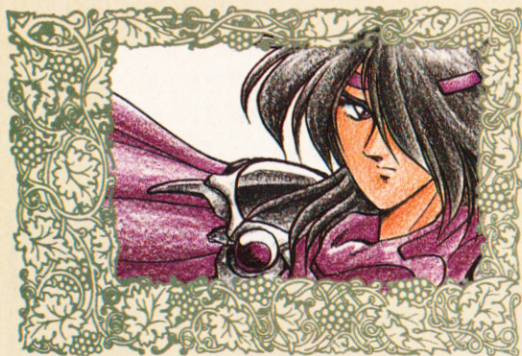
STR=20, DEF=18, DEX=15。なんとなくジメジメしたところが好きそう。HPが低いせいで悩まされた記憶がある。背中の斑点がキレイだけど。

スカルビット 30HP



STR=28, DEF=20, DEX=15。顔のガイコツがブキミじゃ。石化の魔法を使ってくるので、戦闘中にしばしば動けなくされてしまうぞ。





そして… 聖なる勇者の冒険が 始まる!



この勇者は朝寝坊らしい。長老の使いによって安眠を破られた。

災厄の予感と旅立ち

ノーボリの町には、クリムゾンを倒した3人の勇者の最後の1人が、ひそかに余生を過ごしていた。かずかずの冒険を経て、やっとここに落ち着き場所を見つけた彼は、昔の仲間と連絡をとることなく、村人に冒険談を語ることさえなく、静かに暮らしていた。いずれまた、新たな冒険が待ち受けていることは、手もとにただ1つ残された炎の宝玉から、漠とした予感を受けてはいたのだが……。

年を経るにつれ、大いなる時代の流れがもはや自分を必要としていないという不安がつのり、やがてそれは確信となった。ついに彼は、持てるすべての知識と技術、そして宝玉を息子に受

け継がせると、歴史に残らないようなささやかな冒険へと旅立っていった。

かつての勇者が姿を消してから、さらに数十年の月日が過ぎ去っていた。勇者が自分の過去を明かしていたただ1人の町の長老は、その間ずっと、勇者の息子と世界の状況の両方をじっと見守ってきた。

おりしも凶兆^{きようしやう}を告げる流星群が、夜空の一角に姿を現しつつあった。

いよいよ、メインキャラの登場である。役どころは「聖なる勇者」。戦士ではあるが、受け継がれた資質と訓練により、魔法使いと僧侶の両方の呪文のいくつかを使うことができる。キャラの性格としては、女戦士に似ているのだが、ナターシャがボイズン・キラーの呪文を使えるようになるのに対して、主人公は戦闘呪文の多い攻撃的なわりに、仲間を必要とする設定。オールマイティーなキャラではないが、戦闘能力は高い。ただし、呪文が使えるようになるのはレベル10からだ。

主人公は、まず自分のクエストを終わらせなければならない。このクエストは、ノーボリの町から大陸内部に通

おんなせんし ナターシャは ノアの
ゆげんを しんじ いたいなる ゆうしゃが
あられるのを まつのだった

そして うんめいのゆうしゃは いままでに
じぶんの しめいを しるどころであった!

じる道を開くという意味を持っている。この暗き森の通路を抜けないかぎり、ほかの町や地方を訪れることができないので、しばらくはここでレベルアップにはげむことになる。

システム的には、この暗き森からモンスターの配置されたチェックポイントが登場する。そのモンスターを倒せないかぎり、そのイベントがクリアできないわけだ。このパターンは、このあとゲーム全体にわたって繰り返されている。一種のレベルチェックで、ほ



ぎんのたんけん

とくに必要とか、重要な意味のあるアイテムとかではない。キャラが最初から持っているというだけの話。売り払うにしても、ただか80GPなので、そのまま使ったほうが得。武器を買い換えるよりもまず防具だ。武器は峠を越えた先の町に着いてから買えばいい。それと、クエストが始まった直後は武器も防具も装備していない状態なので、出かける前にチェックするのを忘れないように。



ノーボリの町を出て、暗黒の森へと進む。



街道をさえぎるように置かれたイベント。



見ているだけで寒気のしてくる画面の色使い。ノーマルの戦闘では、逃げ続けても冒険は続けられるが、いくつかあるチェックポイントは戦闘を回避していたのではストーリーは進行しない。

移動中にランダムで遭遇するモンスターと同様、現行のシステムの必要悪みたいなものだが、一本調子になりがちなストーリー展開に変化を与えるためと、パーティーの前に立ちふさがり敵を象徴する演出部分ということだ。プレイヤー側からすれば、チェックポイントのある場所は、その向こうに重要なアイテムやイベントがしまわれているというサインと受け止めていければいいのだ。

暗黒の森に出没するモンスターたちは、いちおう戦士が相手であるため、いくぶん強めであるが、エピソードが小さくまとめられているので種類も少ない。問題なのは、そのチェックポイントのモンスターだけだと思っているだろう。イベントをクリアした時点から、本当の冒険が始まるわけだし、仲間を集めながら徐々にレベルを上げてゆけばいいので、このエリアでのレベルアップには、ほとんど意味がない。

事実、大陸内部に出てしまったほうが、相手にするモンスターの強弱を選ぶ自由度が増してくるので、キャラを鍛えるのもラク。ノーボリの店でしか手に入らないアイテムというものもないので、再びここにもどってくる必要はない（ゲーム後半になると、簡単にもどってこられるようになるし……）。

イベントをクリアすることによって、主人公の活動範囲が広がっていくというのはお定まりのパターンであるが、それだけでは終わっていない。エピソード#3の試練の塔やエピソード#4の無



森には、何か所か洞窟が掘られている。限の塔にあるように、当人だけでは入ることができない場所が、後方に残されてゆく。仲間を集めるために、再び（プレイヤーにとっては）訪れたときに、やっとその部分の探索ができるわけだ。

ただ単にメンバーを増やすためだけに、歩き尽くした場所に舞い戻らされるのでは、プレイヤーとしてはおもしろくない。そこに何か新しい発見が待ち受けているとか、主人公が来たことで、何か変化が起こるというのであれば、新しいエリアを探索するのと同じ



光の像を取り戻すと、急にあたりは明るくなる。ように好奇心が刺激される。

せっかくなら、最初の4人のキャラの1人ぐらいはクリムゾンの手下に連れ去られて、プレイヤーから行方不明になったりしたら、もっとストーリーに変化が生まれたのと思う。キャラが最初に存在する場所を分けた効果は、十分にゲームの特徴として表れているから、これ以上複雑にする必要はないかもしれないけど。素直なストーリー展開に魅力のあるゲームだから、そういう部分を大切にプレイして欲しいと思うんだ。

モンスターチェックNo.5

ノーボリの町近辺では、ガンマーとモンガーという2種類のモンスターと遭遇するはずなのだが、残念ながらとうとう会えなかった。HPが25とか30だから、いわゆるカモだね。暗黒の森で、必死になって戦っていたので、気づかなかったのかもしれない。光の像を持っているのは悪魔のつめというやつ。レベル3くらいでは簡単にやられてしまうが、相手が1匹ならなんとか……。

よろいもぐら 43HP



STR=25, DEF=20, DEX=14。集団で襲われると、ちょっとキビシイものがある。名前のとおり防御力は高いようで、攻撃が当たりにくいのは困った。

メザヘッド 40HP



STR=23, DEF=10, DEX=17。ブルーの姿が怖い。どのくらい怖いかというと、テラーの魔法を使うので、すごく怖い。宿に帰って寝てしまおう！

マズゼミル 35HP



STR=22, DEF=15, DEX=16。1匹なら倒すのはたやすいが、複数いると調子に乗ってバシバシ攻撃してくるので、なんか腹が立つてる相手だ。

伝説によって結びつけられた 4人の仲間を探し出せ!



山脈をまわり込んで大河にかかる橋へ向かう。町から遠く離れるので不安。

大陸の探索へ

主人公が自分のクエストを終えると、とたんに活動範囲が広がる。世界の半分以上の面積を占める、いちばん大きな大陸の南端へ通じる道が開けるからだ。ここから大陸の北端までは、ずっと歩いていける。これだけ広い土地であるけれど、すぐに行ける町はたった2つしかない。

2本の河に挟まれた中央部にあるのが、エルパの町。ノーポリよりはよい武器を売っているので、ここを中心にして、しばらくの間レベルアップのた



この人も、最初は安いんだけどねえ!

めの戦闘をするといい。もう1つの町は、大陸の北端近くにある、アルタイル。ここには戦士の剣・盾・鎧とか、鉄かぶとなどのより上級の武具がある。大陸の中心部が山岳地帯となっているから、いったん東海岸側に出てから歩いていくとすると、かなりの道のりとなる。十分レベルをかせいでからでなければ危険だろう（この大陸だけでも、9つのエリアに分けられてい

て、モンスターの種類が違う）。

大陸の地勢を詳しく見ていくと、たったいま出てきた「暗黒の森」を含めて、4つの「山マーク」が見つかるはずだ。これは、そこにサブマップがあります、という表示なんだね。

南部の河と湖に挟まれた山岳地帯の中心に、ライラスの村やイリアス山のあるエリアがある。エルパの町の南側は山にはばまれているので、湖の反対側へ迂回していかなくてはならない。

大陸の中央部には、山岳地帯に囲まれた湖がもう1つあり、真ん中に島がある（ここには「勇者の塔」というものが建っている）のだが、地上を歩い



イベントマークに入るときは、つい身がまえてしまう。



にしへのほうの しまに へんな むらが
あってな にんげんは ひとりも いなくて
どうぶつ ばかりなんだ

西のほうといっても、ここは海から遠いんだけど。



エルパの町は、このあたりでいちばん大きな町だ！
てはたどり着けない。

さらに北に目をやると、細長い湾を囲むように山脈が延びているが、手前側が海岸まで届いていないので、内側へと入っていける。行き着く先は、アバの神殿とアーバンの村。

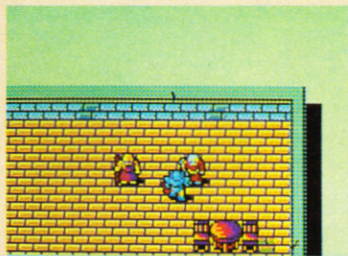
西海岸の半島の先と、北端の半島の



聖なる勇者と戦士ゴーストとの出会いだ!



生命の危険がないとわかっていれば、気分も来だね。



わたしは リーマ つれていってください
きっと おやくにたつて みせます

僧侶が冒険に同行してくれると心強い。

先にも、1つずつ建造物が見える。また、アルタイルの東側の海岸に立つと、遠くバルバス／マリーブ諸島が見えるはずだ。この島々を訪れるには、船が必要だ。ということは、この大陸のどこかで、船が手に入るはずなんだ。

メンバーを拾い集める順番は決まっていないが、どうしても行きやすい場所（モンスターの弱い）からまわることになるので、メンバーの並ぶ順序は

決まってきてしまう。そのままでも、戦闘でとくに不都合があるというわけではないのだが、どうしても自分で順序を決めたいとか、デザイナーの意図したとおりにゲームを進めるのが嫌だという人は、主人公のキャラを思いっきり成長させてしまおう。

各メンバーが待っているエリアでは、モンスターの種類は変わっていないので、ある程度レベルを上げてしまえば、行った先で振り返りにあう心配はない。問題なのは船を手に入れるイベントで、そこをひとりでクリアできるまでにレベルを上げたいわけ（この大陸上では、そのモンスターがいちばん強い）。



プレイのポイントなどいろいろ!



戦闘のシステムが単純きわまりないので、プレイヤーは薬や魔法を使うタイミングにだけ注意を払ってればいい。あとは、メンバーのレベルと、行き先のモンスターの強さの判断、そして買い物の順番だろうか。ストーリーそのもので困ることは少ないけれど、会話の内容は簡単なメモをとっておこう。

アイテム

買うのが基本だが、重要なものは売ってない

▶たんけん	40
こんぼう	65
どうのつるぎ	160
はがねのむち	250
かわのたて	80
かわのむねあて	400

▶ぎんのたんけん	100
はがねのむち	250
まりよくのつえ	1450
いなずまのつえ	3400
まどうのたて	1940
せいなるマント	2880

▶はがねのむち	250
てつおの	320
てつのやり	640
かしのきのたて	440
はがねのたて	1680
くさrikかたびら	1200

▶たんけん	40
こんぼう	65
ぎんのたんけん	100
はがねのむち	250
かわのむねあて	400
せいなるころも	2800

▶てつおの	320
てつのやり	640
はがねのつるぎ	1320
ゆうしゃのけん	6240
かしのきのたて	440
くさrikかたびら	1200

▶はがねのつるぎ	1320
ウォーハンマー	2200
せんしのけん	2930
ゆうしゃのたて	3600
はがねのよろい	3000
かわのぼうし	700

武器や防具、薬など日用品や生活必需品(?)は、すべて町や村にある店で買うことができる。いちばん関心のあるのは、やっぱり武具の値段だと思うので、およその町の武器屋の値段表を並べてみた。左上から右にアーバン、ライラス、バルパス。下の段に行って左からミドレーン、ノーポリ、そしてエルバの順だ。マリーブの店はたいしたもの置いていないので、省いてあ

る。価格は全国共通で、品切れもないかわりに、品ぞろえが少ないので特定の品物は、わざわざ置いてある店まで行かないと手に入らない。

道具屋での買い取り価格も、どこで売っても同じ。アイテムの売買ではお金はもうけられない。ゲーム中でGPを得られるのは、モンスターを全滅させたときと、迷路にときおり置いてある宝箱だけ。宝箱の中身は補充されない

し、数も決まっている。ボクは900GP以上入っていた宝箱はまだ見ていない。地道に戦ったほうが、収入は多いだろう。ちなみに、所持金の上限は65535GPで、レベルが30を超えるころには振り切ってしまうだろう。

宿賃もどこでも同じ、1人8GP。ただし、たとえ死体となっても、しっかり人数分取られる。死者の復活だけは、値段が釣り上がるけどね。

マジック

レベルが上がらないと、使わせてくれない

魔法の呪文は、全部で21個。ただし、それぞれのキャラが使えるものは限られていて、すべての呪文を使えるキャラはいない。

呪文は、大きく、攻撃魔法と防御魔法、治癒系と機能系に分類できる。RPGではほとんど常識に近いよね。僧侶は人間の精神と肉体にかかわる呪文が使

えて、魔法使いは戦闘に関係する魔法が得意だ。僧侶と魔法使いの呪文は、ダブっているものは1つもない。たとえば、リーマとマーロンの2人ともそ

マローンは レベルが上がった！
スパークの まほうを おぼえた

ろっていれば、ゴライアとビジョンの2つを除くすべての呪文をかけられることになる。ちなみに、ゴライアは勇者のみ、ビジョンはナターシャだけが使える呪文だ。

呪文を使うさいに消費するMPの値は、各人とも同じだが、それぞれMPの最大値が異なっているので、同じ回数を使えるわけではないのに注意。

僧侶、魔法使いとも、レベル30で最後の呪文を覚えるから、このあたりがとりあえずレベルアップの目安になるだろう。もっとも、ゲームのエンディング近くでは、全員レベル40を超えていたダマシのパーティーが全滅しかかったから、そのあたりでも安全圏とはいえないようだ。

MPの回復は、何度も書いているとおり、宿屋で寝るしかない。これ以外にMPを増やす方法はない。また、レベルが上がってMPの最大値が向上しても、宿屋に泊まらないかぎり増えないということも覚えておこう。レベルアップのときに「××の呪文を覚えました」というメッセージが出たからといって、さっそく使ってみようとしたらMPが0だったという情けないことも何度あった。

MPを使わないで魔法を使う方法がいくつかあるが、呪文の種類に限られる。まず、死者の復活（リバイバル）だが、これはいくつかの宿屋に僧が泊まっているので、お金と交換でかけてくれる。失敗することはないようだ。

それから、僧侶と魔法使いだけが持てる武器のなかに「魔力の杖」と「稲妻の杖」というものがある。戦闘時に道具を使うというコマンドで選ぶと、前者はファイア、後者はデストロイヤー

の呪文を放ってくれる。値段的わりに、さして強力な魔法ではないが、MPがなくなったときのために、護身用として持っていてもいいかもしれない。

プレイヤーが使えるわけではないのだけれど、モンスター側が使ってくるマジックについても触れておこう。

毒、恐怖、稲妻、炎は特殊な攻撃だけれど、マジックとはいえないかな。クロスファイア、デストロイヤー、ネオデストロイヤー、メデューサはプレイヤー側のものと同じ内容。それ以外だと石化というのがある。例の動けなくなるやつね。だいたいこんなところだ。

	MP	HP	MP
ダマシ	8	53	21
リーマ	9	34	22
ゴライア	5	60	0
マローン	6	24	18
ナターシャ	7	49	15

迷路など

基本的にマッピングしづらいところはあっても、迷子になって出られないほど複雑なものはない。平面の迷路はマップをかかなくても、勘を働かせて歩きまわっていれば、行きたいところに着ける。やばいなー、というのは塔などの立体迷路だ。何カ所も階段でつないでループが作ってあったり、階段を登ると行き止まりの部屋になっていたりと、やたらとムダに歩かされる。

迷って歩きまわるだけなら何の問題もないのだが、なにしろ頻繁にモンスターと遭遇するものだから、だんだんと薬の在庫が少なくなってくる。薬が

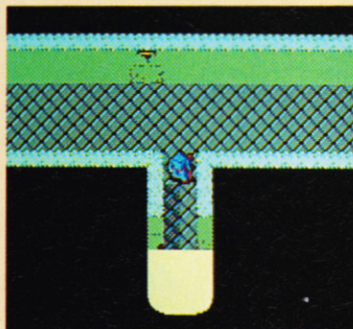
すべての道に足跡を残せ！ RPGの鉄則だ

なくなってから帰ろうとしても、最短距離で出口に戻れるとはかぎらない。かといって、薬をたくさんあまらせて戻ってきてもしかたがないから、つつい無理してキャラを死なせてしまう。

塔に入る前に、必ずセーブして、征服するまで何度も繰り返して挑戦する特攻戦術もあるにはあるが、どうせ何度も繰り返すものなら、かせいだ経験値はムダにはしたくない。塔の入り口まで戻ってくるのがめんどくさいが、事前に最寄りの町に寄っておいて、隕石のかけらを使うのが賢明かもしれない。初めのうちはムチャでも、だんだ

んとレベルアップしてゆくから、しまいには征服できる。

そういう地道な努力が好きでないという人には、モンスターと遭遇したらひたすら逃げまくる、という消極的な戦法もある。これがけっこううまくいくわけで、逃げるたびにこまめにセーブしていけば、かなり深いところまで行き着ける。ただ、その場合でも、最後にモンスターが待っているイベントのあるところでは、どうしても戦闘が強制される。もっとも、会うたびに人数が違うわけなので、何度も繰り返せば、1人だけのときがあるはず。



デザイナーに愛と勇気のインタビュー!てか!!

アミューズメントソフトライターという肩書きを持つ『クリムゾン』シリーズの作者、中辻正さんに広報担当の藤岡千尋さんをまじえての、発売直前緊急インタビューなのだ。進行は本文を執筆したダマシが務めます。「なんとしてでもゲームを終わらせてからインタビューするぞー」とか言って、ひたすら期日を遅らせていたのは「ワ・タ・シ」です。関係各方面に多大なるご迷惑をおかけしましたことを、誌上を借りましてお詫びするしだいでございます。えっ、早く始めろ?

1人1作主義!

——どもっ、ダマシです。いろいろワガママを言って、申しわけありませんでした。今日は、なぜかとも元気ですので、どうぞよろしくお願いします。

中辻(以下、中。敬称略)「あの、できれば顔写真は遠慮したいのですが。デザイナーはあまり表に出ないほうがいいんじゃないかと思っていますから……」

藤岡(以下、藤。敬称略)「彼は、恥ずかしがりやなんですよ」

——えーっ、せっかく1冊まるごとの別冊企画ですから、ばーっといきましょ、ばーっと! 渡辺さん、カメラはお任せしましたから。(陰の声 W) いいよー。

——それでは、まず製作期間なんかからお願いできますか?

藤「ゲームを実際に作っていた期間に限定しても、1年以上かかっています」

中「アイデアをまとめるのに、だいたい7カ月ぐらいかかってます。プログラミングも同じくらいでしょうか。その間にも、グラフィックを仕上げるのに半年はかかってしまいましたし、BGMには今回とくに力を入れましたから、フルに1カ月は……」

——製作スタッフは何人くらいなんですか?

藤「うちは、基本的に1本のゲームを1人が責任を持って作り上げていくんです」

中「シナリオとプログラミングは、いちおう全部私がやりました。あとはグラフィックが1人、音楽が

3人、デバッグとゲームバランスの調整を手伝ってくれたのが全部で4人、それだけです」

——プログラマーが1人だけというのは、大変そうですね。

最初からパートIIの予定が!

——シナリオもお書きになったとい

予定はありました」

——「I」と「II」のどこが違っているのか、具体的に話してもらえますか?

中「パーティーが5人になりました。それから、メンバーそれぞれにシナリオがついたことです。魔法を使えるようになりました。あとは、



左側がデザイナー/プログラマーの中辻氏。右は広報担当の藤岡氏。後ろの壁にはパッケージの原画。

うことですが、そうすると並行して作業を進めていたのですか?

中「いえ、「II」は完全にシナリオを作ってから、プログラムに移りました」

——ということは、パーティーのメンバーに、初めに1人ずつ冒険させる、というのは?

中「はい、「II」を始めるにあたり、いちばん初めに決めたことです」

——あのアイデアがパートIIを作るきっかけになったのかと思っていましたけど。

藤「1作目のときから、パートIIの

マップが4倍に広がっていることと、海に潜って海底を移動できること、そんなところかな」

——あの、海に潜っている間にかかる曲が、とても気に入っているんです。

藤「BGMは自慢できると思います。ぜひ、大きな音で、ステレオ対応の人は必ずステレオで聞いてほしいです」

——あと、ほかに「II」の売り部分といえますと?

藤「ウインドーからはみ出すグラフィックなんかも」

——そうでした！ わざわざワクが
かいてあって、モンスターの尻尾
なんかがほんのちょっとだけ外に
出ているんですね。あのはみ出し
加減が、じつにオチャメでいい
んです。

藤「それじゃ、ちょっとグラフィッ
クの担当者呼びましょうか？
おい、いしだー！」

石田（以下、石。敬称略）「はい」
——ども、ダマシです。モンスター
のグラフィックはとても楽しませ
ていただきました。

石「ありがとうございます。モンス
ターは、すべて私のオリジナルな
んです。ほかに似ないようにする
のに、ずいぶん苦労させられまし
た。はっきり言って力作ですから、
ゲームを買ってくださる方の期待
は裏切りません」

——種類も多いですね。

石「はい、全部で53種類。色を変え
たものも含めると、76体になりま
す。ファンタジーものに今まで出
てこなかったようなものを作るよ
うに心がけました」

——オリジナルでモンスターをデザ
インするのって、ものすごく大変
なんですね。よっぽどセンスが
ないと、とても見られるようなも
のをかけないんです。単に、グチ
ャグチャデロデロしたものなら簡
単、というか、だれが見ても同じ
ですけど。

石「今回、『II』では、モンスターを
大胆にでっかくしましたから、た
んのうしてください」

——ありがとうございました。

バランスをとるのが さすがに大変！

——で、シナリオの話に戻るんです
けど、キャラを個別に育てさせ、
あとで集めてパーティーとする形
式だと、ゲームバランスをとるの

が大変なはずなんですけど……。

中「それなんですけど、ただいま、苦
勞している最中です。1つずつの
ストーリーで出てくるモンスター
があまり強くないように、修
正を続けています。それと、一人
一人にそれぞれのイベントがあっ
て、それを目的にできるようにし
ました」

——あまり単純なものだと、ストー
リーを分けた意味がないですから
ね。かといってあまり長いのも困
るし、それとキャラの育ちすぎも。
中「そういったことを考えて、全体



中辻 正（なかつじ ただし）
担当：ゲームデザイナー
／プログラマー
代表作：バビロン、クリムゾン
年齢：なし 性別：♂
性格：なし
その他すべて謎の人物なのだ。

のバランスにも気をつかいました。
テンポ重視でゲームが展開するよ
うに苦労しました」

——そう、プレイしていて、なんと
なく感触がいいんです。引がかか
るところがないというか、詰まっ
たかなと感じる直前に、ふっと次
の目的地が見えてくる。

中「本当にそうなっていれば、大成
功なんですけど……」

——やさしすぎる傾向はありますが、
ゲームの長さも十分ありますから、
いいんじゃないでしょうか？

えっと、じゃ最後に広報の立場
から、コマーシャルなど、どうぞ。

藤「はい、『I』のユーザーさんから
いただいた意見で、改良すべきだ
と思ったところは、すべてクリア
しました。ぜひ『II』も見てくだ

さい」

——どうもありがとうございました。

● ● ●
さて、無事(?)インタビューも終
わり、しかも特別サービスでキャラ
が呪文を使えるようになるレベルの
一覧表ももらってきてしまいました。
表中の数字はレベルです。

魔法修得表				
	僧 侶	魔 法 使 い	女 戦 士	勇 者
スパーク		5		
ファイアー		13	8	12
クロスファイアー		16	20	
デストロイヤー		21		20
ネオデストロイヤー		25		
ゴライア				28
メデューサ		10		16
ビジョン			16	
バキューム	14			
シールド		7		
ターボ	12			
ストロング		19		
ポイズンキラー	2		5	
テラーキラー	3			
メディカル	5		3	10
ネオメディカル	8		12	25
スーパメディカル	20			
リバイバル	30			
バリアキラー		22		
バドーラ		30		
ホーム	10		14	



5人の勇者がそろったら クリムゾンの本拠地へ!



おや? その後ろに見えているものは、ひょっとして水の上に浮いているんじゃない까요?

**すべての準備が整う
までが、長いんだ**

仲間をパーティーに加えてゆく過程は、じつに楽しかった。というのも、行きはそうとう苦労するけれども、帰り道はメンバーが1人増えているわけだから、戦闘は楽勝。しかも、前半のクエストで十分にキャラを鍛えておいた副作用(?)で、どのメンバーも所持金がたくさんあったからだ。

1人メンバーを加えるたびに、それまでに蓄えたGPで足して、だれかに1ランク上の装備を買い与えることができたしね。みんな、いちおう手に入る最高の装備を身につけさせておいたか

ら、道具屋へ下取りに出しても、そこそこの金額が返ってきた(お金に困らないゲームって、プレイしていて暗くないから好きだぜ)。

さて、5人そろってからは、しばらくストーリーが進まなくなってしまった。海関係に見落としがあったのと、いろいろ勘違いも重なって、めずらしく混乱してしまった。

その間、何をしていたのかというと、それぞれのキャラの故郷を、まんべんなく、何度も探索し直していたんだ。やってみるとわかると思うけど、これが時間のかかる作業なんだ。距離が離れているというのものもあるけれど、なにしろ洞窟なんかが多いもんだから、やたらとモンスターと戦闘になって、思うところになかなか到着できないんだ。

それでも、まったく徒労に終わったかというときにあらず。じつに楽しかったんだね、故郷の人との会話が。

ダマシは、プレ・クエストではひととおりしか会話をしていなかったんだ。それで、会話の入れかえがいつなされたのかは確認していないのだけれど、

大半の人が、新しい会話を持っていたんだ。なかには、位置が変わっているキャラもいたりする。

せっかくだから何も書かないけど、こんな、ストーリー上はささいな部分に、1年〜数年の歳月の経過をしっかりと反映させているデザイナーの遊び心がうれしかったんだ。最終段階のストーリーも、緊張感の断続する対比がおもしろかったが、ダマシは村人キャラの後ろに見え隠れする生活のほうにひかれるものがあった。

というわけで、ダマシからの最後のヒントは「海」です。海そのものだけじゃないよ、考え方のパターンを探り出して、応用するんだ!



今まで速くからながめているだけだったけど、今から行くからねー、待ってるんだよ!

プレゼント!! 『クリムゾンII』スペシャルBGMディスク

わがままなダマシは、別冊製作記念に、クリスタルソフトの藤岡さんにねだって読者プレゼントを用意してもらったぞ。「クリムゾンII」の中で使われているBGMを、自由に選んで聞くことができる、特別版の音楽ディスク、これがなかなか楽しめる。

さっきも海底の曲を流してトリップしてしまった。インタビューページにもあるように「BGMには自信があります」という発言を、このディスクで確かめられるってわけだ。

対応する機種は、ゲーム本体と同じで、PC-8801SR以降シリーズ。ラジカセやステレオ対応のテレビモニターなど

に接続している人は、ぜったいにウレシイはず。

このBGMディスクを希望者のなかから厳正なる抽選をもって10名の読者にプレゼントしちゃう。

応募の方法だ。まず、はがきを1枚用意する。自分の住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号、性別、持っているパソコン、好きなゲームのジャンル、好きな音楽のジャンルを、ていねいにキレイに書くこと。それから、これがいちばん大事なんだが、忘れずにこの別冊ハンドブックの感想を書くこと。これが書いていないものは、抽選の対象外とするからね。

全部書き終わったならば、もう一度必要事項で書き忘れているものはないか確認して、以下の住所まで送る。

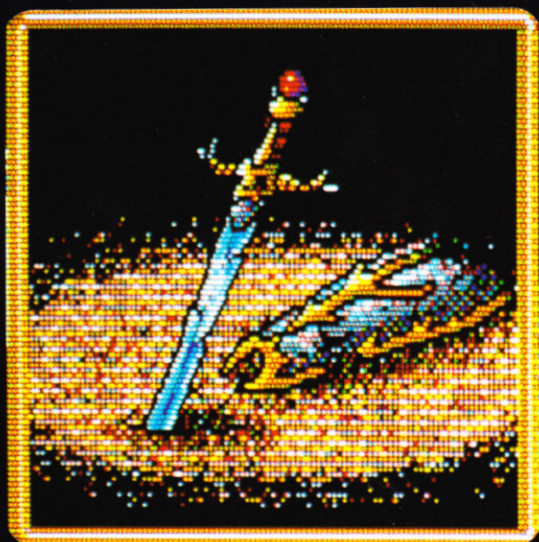
〒101 東京都千代田区神田神保町
3-3-7 昭和第2ビル
株式会社 POPCOM編集部
4月号別冊付録
『クリムゾンII ハンドブック』
BGMディスク・プレゼント係

応募の締め切りは3月末日(当日消印有効)。当選の発表はプレゼントの発送をもってかえさせていただきます。さあ、ものは試しというじゃないか!



クリムゾンII 愛と勇気のHANDBOOK POPCOM 4月号付録





愛と勇気のHANDBOOK

POPCOM4月号第1付録