



ブランドイッシュ

Brandish 3

Spirit of Balcan

— スピリット・オブ・バルカン —

新米冒険者たちへ

伝説を生んだ剣士、アレス

ファン待望の『ブランディッシュ』シリーズの3作目が、いよいよ発売されるぞ。1作目が登場したときから、今までにないスタイルのRPGとして話題を呼び、今なお固定ファンも多いこのシリーズ。その魅力は、マップのなかにちりばめられた数々のトラップや謎を、まるでパズルを解いていくような感覚で楽しめる、という点にある。

さらに別の魅力としては、背景に流れるストーリーと、プレーを進めていくうちに少しずつ明らかになっていく数々の謎がある。それらはプレーヤーを惹きつけ、アレスを通して、ゲーム世界との一体感を持たせてくれるのだ。無口で顔もはっきりせず、あまり目立たない主人公、アレス。でもそのおかげで、かえって自分とキャラクターを

重ね合わせてプレーすることができるのかもしれないね。

さて、今回の付録だが、このシリーズを初めてプレーする人にとっては、特に助けになるはずだ。ゲームを始める前に、一度最後まで目を通しておくことをおすすめする。

ではまず、前2作と『3』のストーリーから、簡単に紹介していこう。

Story of Brandish

『1』にて

かつて、偉大なるドラゴンに守られた、ビートルという名の小国が存在した。その国の王ビスタルは、邪心と野望を抱き、触れてはならない力に触れてしまう。その結果、ビートルは一夜にして地底の奥深くへと沈み、滅んだ。

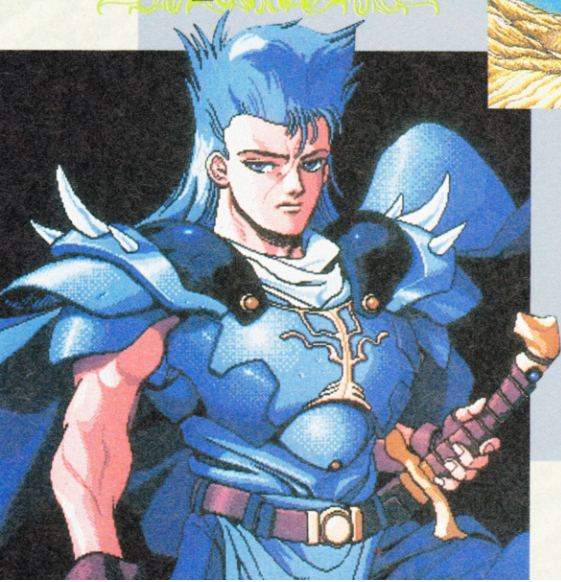
それから1000年もの月日が流れ、人々の記憶からは、そんな国があったことすら消え去っていた。だが、放浪の剣士アレスは、まるで



何かに引き寄せられるように、ビートルの国が沈む地下深くへと落ちていったのである。そこには巨大な塔がそびえ立っていた。アレスは地上へと戻るため、その塔を上ぼっていくのだが……。

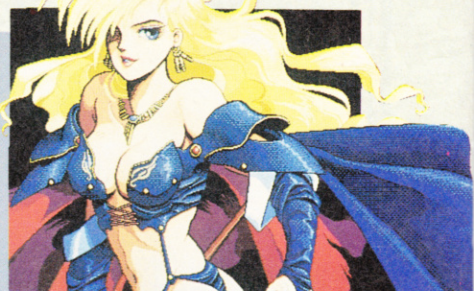


『2』にて



パノウルドの地底にある古代ビートルの塔から、プラネット・バスターを持ち帰ったアレス。その剣は“すべてを制する力の源”の一部だった。そして、その力を手に入れようとするブンデピア国王のワナにはまり“監獄島”に閉じこめられてしまう。

アレスを捕らえたのは、ライバ



ルであり、かつては一緒に戦ったこともある、傭兵カールだった。なんとか監獄島を脱出したアレスは、奪われたプラネット・バスターと自分の誇りを取り戻すため、単身ブンデピア城に乗り込んだ。

そして、1年後……

フィベリアを舞台に、新しい冒険が始まる

過去多くの国王がそうであったように、小国フィベリアの王もまた、自らの野望に取りつかれ、邪悪なワナに陥ってしまった。きっかけは、城の蔵書室から発見された一冊の本、『歴史書の別冊』と呼ばれたその本によれば、城の地下には闇の神の魂が封じられているという。本を解読した魔導師ガウアーの話術に乗せられ、王は神の魂を、自分の力として利用しようとした。だが、逆に邪悪な魂に身体を乗取られ、それまで平和だったフィベリアの国を、醜く変貌させてしまったのだ。

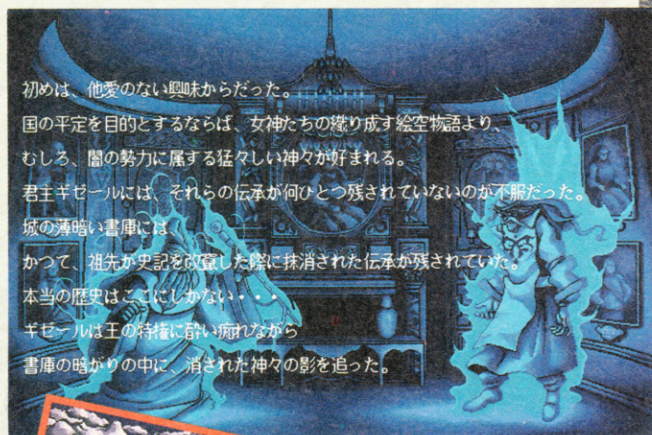
それを救ったのは、大魔導師バルカンだった。ひとりの剣士の力を借りて、

変わり果てた王を討ち取ったバルカンではあったが、彼もまた力尽き、倒れてしまったのである。だが、その場にただひとり残された剣士は知っていた。これですべてが終わったわけではないことを。なぜなら、この国の地下に封じられていた闇の神を、眠りから覚ましてしまったのだから……。

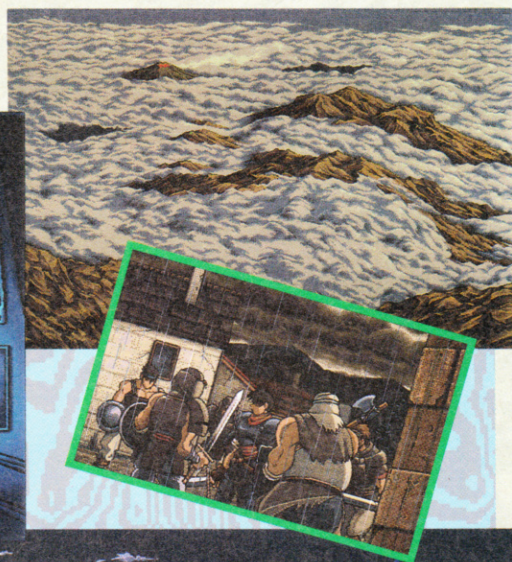
それから8年。小国フィベリアにあるタントールの街に、4人の男女がたどり着いた。ひとり、流浪の剣士アレス。彼には特に目的があったわけではないが、そのゆく先には、必ず冒険が待ち受けていることだろう。

そのアレスを、師匠の仇として8年も追いつけている魔法使いのドーラ。彼女にとって、タントールは師匠バルカンと修行の日々を過ごした懐かしい地である。そして武闘家のアンバーは武者修行のために、暗殺者ジンザは魔導師ゾールを暗殺するために、それぞれの思惑でこの地に降り立った。

まもなく、彼らはある事件に巻き込まれていく。それは、この国の運命を左右する暗い影であり、新しい危険と冒険の、始まりでもあった。



初めは、他愛のない興味からだった。国の平定を目的とするならば、女神たちの織り成す絵空物語よりむしろ、闇の勢力に属する猛々しい神々が好まれる。君主ギゼールには、それらの伝承が何ひとつ残されていないのが不満だった。城の薄暗い書庫には、かつて、祖先が史記を改竄した際に抹消された伝承が残されていた。本当の歴史はここにしかない……ギゼールは王の執意に屈し、城下町から書庫の暗がりの中に、消された神々の影を追った。



選べるキャラクターは4人!

『3』の一番大きな特徴という、やはりプレイヤーキャラクターを選択できるようになったことだろう。アレスに加え、前の2作で活躍(!?)したドーラ、『2』の武闘会で登場したアンバー、それに、ひときわ異彩を放つジンザ。プレイヤーは、この4人の中からひとりを選んでプレーすることができるのだ。

基本的なマップは同じだが、ストーリーやアイテムなどは、それぞれ微妙に違って来る。できれば、4人全員でクリアしたいものだね。

シリーズを通しての主人公であるアレス。パノウルド、ブンデピアでは、結果的に世界を救う活躍を見せている。無口で地味な感のある剣士だが、8年前の事件の真相に一番近い人物なのではないだろうか。また、戦闘において、優れた剣技を持つ彼は刀剣類や斧、ナックル、それに、盾も武器として使うことができる。目立った技はないが、魔法もそれなりに使いこなせるし、体力もあるので、戦闘で後れを取ることは少ないだろう。ただし、身体自体の防御力を上げることはできないので、防御は、盾や鎧に頼らなければならない。

剣士
アレス



◆賞金稼ぎであり、賞金首でもあるアレス。彼には敵が多いのだ。

魔導師
ドーラ



◆彼女の容姿につられる男は多いだろうが、たいていは後悔するはめに。恐い女性なこと。



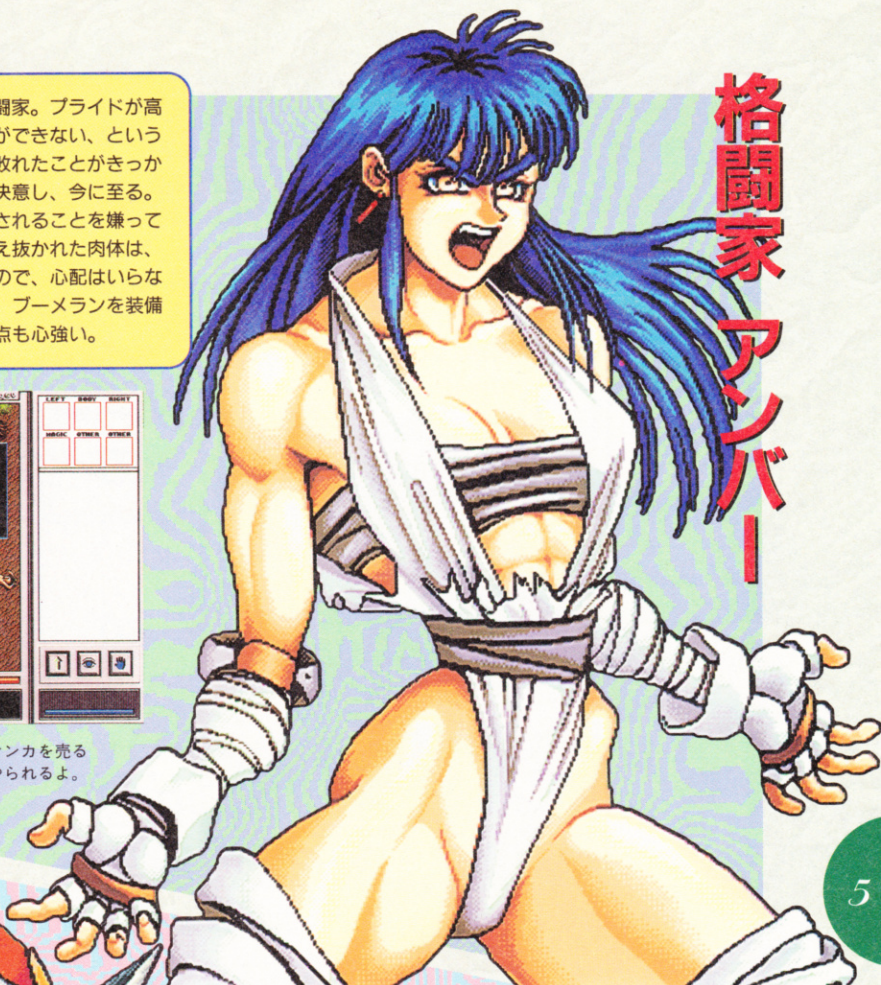
高位魔法や召喚魔法まで操る美人魔法使い、ドーラ。魔法の腕はかなりのものだが、天性の運の悪さ(?)とドジのおかげで、前作ではすっかりボケ役になってしまった。しかしそのおかげで、アレスより人気があるというから、わからないものだ。彼女は、魔法の師匠であったバルカンの仇をとるために、アレスを8年間も追いつけている。鞭やナックル系を武器にできるほか、高位魔法と精霊召喚魔法が使える杖も装備できる。ドーラの使う魔法は強力だが、防具はマントくらいしか装備できないので、接近戦は不利だろう。

格闘家 アンバー

己の肉体を武器、防具にして戦う女格闘家。プライドが高く、自分より強い者の存在を許すことができない、という困った人だ。しかし、アレスと戦って敗れたことがきっかけとなり、武者修行の旅に出ることを決意し、今に至る。格闘家であるアンバーは、動きが制限されることを嫌って鎧を装備しようとしれない。しかし、鍛え抜かれた肉体は、鎧の必要性を感じさせないほど頑丈なので、心配はいらない。ナックル、モーニングスター、斧、ブーメランを装備できるが、素手でも十分戦えるという点も心強い。

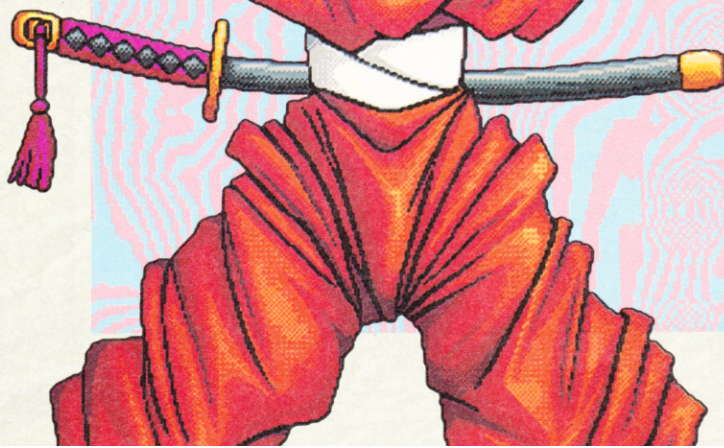


★ゲームスタート早々、街一番の暴れん坊にケンカを売るアンバー。最初っからこれじゃあ、先が思いやられるよ。



暗殺者 ジンザ

緋色の装束をまとった凄腕の暗殺者。その生い立ちや覆面の下にある素顔を知る者はいない。ジンザという人間をひと言で表わすなら、「己の道を阻む者があれば、たとえそれが女子供であろうとも容赦なく斬り捨てる非情の男」、とでもなるだろうか。暗殺者にとって最も大切なのは「隠密性」と「敏捷性」なので、ジンザは鎧を装備することはできない。が、鍛え抜かれた肉体は鎧に匹敵する防御力を誇り、刀剣、ナックル、鎖鎌を手にすれば戦士並みの戦闘力を発揮する。また、特殊能力「忍法」は強力な切り札になるぞ。



★ジンザは、驚くべき手際のできで屋敷に侵入した……。のはいいんだけど、扉をぶち破っていくのはどうかと思うぞ。

プレーしやすいニューシステム

『ブランディッシュ』のゲームシステムには独特の部分が多い。コマンドの選択などが一切なく、マウスひとつですべてを視覚的に操作できるのが、こ

のゲームの特徴だ。

『3』のシステムも、基本的には今までものを踏襲しているが、細かい点でいくつかの修正や追加がなされている

ため、プレーアビリティはさらに高くなっているぞ。ここでは、画面上にある各機能を解説している。よく読んで、そのシステムを理解してくれ。



1 ここには、プレーヤーキャラクターのステータスが表示されている。一番上から、それぞれキャラクターの耐久力、魔力、力、知能、魔法抵抗力、それにレベルを表わしている。意識して鍛えないと、なかなか上昇しない能力もあるので注意しよう。装備にだけ頼り過ぎるのはよくないぞ。

2 キャラクターが現在陥っている状態を表わすところ。呪われている間は魔法が使えず、毒に侵されていれば徐々に体力が減る。錯乱状態では、まっすぐ歩くことさえ難しい。

3 マップを表示する部分。ただし、ここに表示されるのは、そのステージ全体の4分の1だ。オートマッピングだし、カラーポインターを使って自由に印を書き込めるので、とっても楽チン。

4 各ユーティリティの操作部分。マウスの左右クリックを使い分けることで、休息、クイックロード、環境設定、オート移動、装備、クイックセーブといった6つの操作ができるのだ。オート移動は、トラップの自動回避やドアの自動開閉、モンスターとの自動戦闘機能も付いていて便利。

5 メイン画面。斜め後方から見た立体画面で、マウスカーソルの位置や右クリックによって、移動や戦闘を切り換えて行なう。[カナ]キーを押せば、操作ガイドも表示されるぞ。

6 何かを調べたりすると、メッセージが表示される部分。会話などはメイン画面に表示されるので、ここは意外と見落としがちだが、ちゃんと注意して見ておくようにね。

7 現在キャラクターが装着している武器や防具、アイテムなどが表示されている。敵と状況に合わせて装備を変更し、必要なものはすぐに使えるようにしておこう。

8 キャラクターの持っているアイテムなどが表示される。数多くの武具やアイテムが登場するので、すぐに持ち切れなくなってしまうかもね。そんなときは、道具屋に預けよう。

9 ここでは、移動、調べる、操作する、といったように、キャラクターの行動パターンを切り替える。慣れれば、ここを利用するより、マウスの右クリックを使ったほうが早い。

10 敵と接触した場合などには、ここに相手の名前が表示される。ヒットポイントも下のゲージで表示されるので、戦闘のときには、敵の強さのしたいの目安にしよう。

より洗練されたマップシステム

このゲームの便利なマップシステムについては、すでに知っている人も多いだろう。オートマッピングに加え、プレイヤーがカラーポインターを使って、自分でトラップやアイテムがあった場所を書き込めるようになっていたのだ。しかも『2』では、オート移動

というシステムも搭載されていた。

これは、今までに通った場所であれば、キャラクターを指定した地点まで自動で歩かせることができるという便利なものだ。ただし、ドアが閉まっていたり、敵と接触したりするとキャラクターはそこで止まってしまうし、ト

ラップがあってもズイズイ進んでしまい、落とし穴に落ちたりもしていた。

だが、『3』ではそういった点も改善されているぞ。自動回避、自動戦闘、自動開閉という新システムを搭載し、オート移動がさらに使いやすく、便利なものになったのだ。

便利なオート移動

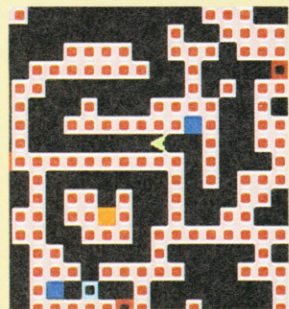
一度通ってきたところを振り返りたいときや、目的を果たして地上に戻るときなど、いちいちキャラクターを操作するのがおっくうな場合があるよね。そんなときに便利なのが、オート移動機能だ。右の画面で移動先を指定すれば、キャラクターは自動的にそこまで移動してくれる。



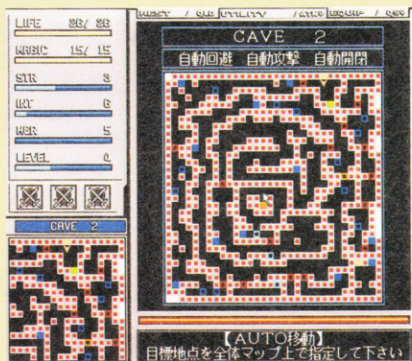
▲マップには、ポインターを使って印を付けられる。重要な場所には目印を忘れずに。

その際は、次の3つの条件を指定できるぞ。まず、自動回避を指定しておけば、トラップを自動的に避けてくれるようになるので、余計なダメージを受けずにすむ。一度引っ掛かったトラップはもちろん、地面にヒビが入っていて、明らかに落とし穴とわかるような場所も回避してくれるから、ありがたいね。

自動戦闘は、行く手を阻むモンスターを自動的に倒してくれる。ただし、薬や魔法は使ってくれないので、強敵とはち合わせした場合は危険だ。比較的安全な地帯を通るときにだけ指定しよう。自動開閉は、扉などを勝手に開けてくれる。ただし、特殊な開け方をしなければならない扉は無理なので、こちらも注意が必要だ。



▲『3』では、キャラクターの向きが常に表示されている。おかげでメイン画面を見ずに進むことも可能だ。



▲マップを完成させれば、オート移動をフルに利用できる。戦闘も回避も勝手にやってくれるので便利だ。頼り過ぎはよくないけどね。



▲強い敵の多い場所や、自動では回避できないトラップのあるステージでは、オート移動を使うのは避けたほうがいだろう。

4人の特殊技、大公開!!

アレス



▲装備した盾を敵に打ちつける！ 盾の攻撃力しだいでは、ヘタな武器よりよほど強力だ。

プレーヤーキャラクターが4人になった『3』では、キャラクターがそれぞれの特殊技を持っている。しかし、相変わらず地味なアレスには、ほかの3人のような派手な技は用意されていないのだ。うーん、残念。でもそれはやっぱり、真なる主人公だからこそじゃないかな？

まあ、優れた剣士であるアレスには、特殊技なんて必要ないのかもしれないね。ただ、ひとつだけアレス独特の技があるので、それを紹介しておこう。特殊技というほどのものではないかもしれないが、武器を全部使いきっちゃったときなどには、便利な技だぞ。



▲ほとんどの武器は、使うごとに耐久力が減っていく。全部なくなってしまうたら、あとは盾でも攻撃するしかない。

ドーラ

ドーラは接近戦こそ苦手だが、鞭や、たくさんの魔法が使えるから、その戦闘は結構派手なものになる。

なかでも召喚魔法は、なかなか強力だ。方法は、杖を装備して左クリックをし続け、身体が光り始めたら右クリックする。そうすると、装備している杖の種類によって、アースエレメンタルやウォーターエレメンタルといった4タイプの精霊を呼び出し、戦わせる



▲杖の種類によって、各種の魔法が使えるぞ。たとえば“風精の杖”の場合、かまいたちの魔法に加え、エアーエレメンタルが召喚できる。



ことができるのだ。

また、ドーラにはもうひとつ笑える技がある。出し方は、素手の状態で敵

精霊召喚魔法



▲一度召喚した精霊は、勝手に動き回って、魔法を飛ばしながら敵をやっつけてくれる。

の後方から側面から攻撃をするだけだ。敵が人間か人型モンスターなら、その顔にドーラのビンタが炸裂するぞ。



▲恐るべし！ ドーラのビンタ攻撃。男性の場合、精神的ショックのほうが大きいんだよね。



▲ドーラの強力な魔法も、杖があつてこそ。魔法を使いきってしまう前に、魔法屋へ急ごう。魔

アンバー

格闘家だけあって、アンバーは多くの特殊技を持ったキャラクターだ。その特殊技のほとんどは、右手にナックル系武器を装備したときに使用可能になり、どれも強烈な威力を秘めている。なかでも“バーニングラッシュ”は、インパクトも威力もある特殊技なので、



サプ
ライズ
ドール

■カーソルを“手”の状態にして敵を攻撃すると、この技が出る。落ちている物を拾おうとしているときに、突然敵が襲いかかってきた！ そんな場面で役に立つはずだ。



■人間型の敵の側面から攻撃すると、この技が決まる。



投げ

完全にマスターして、いつでも出せるようにしておきたいものだ。

また、斧を装備して1ブロック先の敵へジャンプすると、“スカルクラッシュ”という、物騒な名の特殊技が出る。斧の破壊力を生かした、豪快な攻撃だ。



■ナックル系武器を必要とする特殊技は、ナックルの種類ごとに化する。いろいろ試して新たな技を極めろ！

バーニングラッシュ



フ
ライ
ング
マ
ッ
シ
ャー



■ナックル系武器を右手に装備して、1ブロック先の敵へジャンプするとこの技が出る。移動中や、あまり敵にかまっていられないときに使おう。狂ったようにジャンプだ！



ジンザ

ジンザの特殊技は、使いどころや操作は難しいが、威力があってグラフィックもかっこいい。特に“暗黒幻舞”は、自分の分身を3つ作り出して敵を取り囲み、4方向からめった斬りにすると

いう特殊技。装備的な制限があるのでいつでも出せるというわけではないが、ぜひともマスターしてほしい技である。

また、気のこもった掌打を敵に叩き込む“蒼炎発勁”は、“暗黒幻舞”と操作が同じなので、序盤ではこちらのお世話になることが多いだろう。“瞬影斬”は、入り組んだ通路などで敵を待ち伏せて使えば、簡単に出来るはずだ。



■刀剣類を装備していると、普通の攻撃でも2回斬りつけるときがあるので、壊れるのがはやい。



瞬影斬

■右手に刀剣を持った状態で、敵の側面から攻撃すると、この技が出る。特に意識せずとも“瞬影斬”を出せるようになれば、一人前だ。



蒼炎発勁

■素手かナックル系武器を装備しているとき、敵の攻撃を受けた瞬間にマウスのボタンを左右同時クリックすると、この技が出る。



暗黒幻舞

■右手に刀剣を装備し、なおかつ“分け身の巻き物”を身につけているときに、“蒼炎発勁”と同じ操作をするとこの技が出る。超かっこいい技だ。

ショップ一覧

アレスの剣技、ドーラの魔力、アンバーの体術、ジンザの忍法……。4人の主人公たちは、それぞれが卓越した能力を身に付けている。しかし、優れた剣や強力な魔法はどこで入手する？ 身心ともに傷ついてしまったらどうや

って癒す？ いくら強くても、彼らは人間だ。人間である以上、たったひとりで生きていくことは不可能なのだ。

ここに紹介する各ショップは、主人公たちの冒険を円滑に展開させる上で必要不可欠な存在。プレイヤーがショ

ップの特性を熟知していれば、冒険もそれだけスムーズに進むというものだ。

このゲームには全部で6種類のショップが用意されているが、店のある土地によって、品揃えやサービスに多少の差があるということを忘れずに。

武器屋

ここではアイテムの売買と、武器の耐久力回復を行なうことができる。店の主人に武器を鍛え直してもらくと、疲弊した武器の使用限度回数が上昇し、わずかではあるが攻撃力もアップするのだ。ちなみに、防具も売っている。



道具屋

ここではアイテムの売買、アイテムの保管、アイテムの転送を行なうことができる。あまり必要性のないアイテムは、まとめて預かってもらうといいだろう。アイテムの転送を頼めば、どの街の道具屋にでも転送してもらえるぞ。



魔法屋

ここではアイテムの売買、杖の魔力回復、神聖力の付加を行なうことができる。武器に神聖力を付加してもらえば、邪悪なアンデッドモンスターを完全に破壊できるようになるのだ。また、魔法の杖や指輪はここで買える。



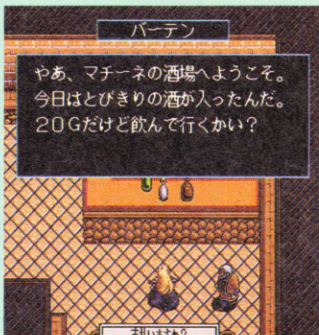
医者

ここでは、呪い、毒、混乱の予防と、体力魔力の回復を行なうことができる。予防をしてもらえば、毒や呪いを一定回数防げるので、冒険に出かける前をお願いしておくといいだろう。体力魔力の回復は、特に必要ないはずだ。



酒場

ここでは、情報を集めたり、酒を飲んだりすることができる。イベントは酒場で発生する場合が多いので、街に到着したら、まずは酒場をのぞいてみよう。酒場というくらいだから、当然酒を飲めるんだけど……。飲み過ぎ注意。



闇屋

ここでは、アイテムの売買、武器の耐久力回復、杖の魔力回復を行なうことができる。が、わかりにくい場所(ダンジョンの奥深くなど)に店があり、店によって売っている物も、受けられるサービスも異なるので気をつけてほしい。



アイテム紹介

ここで紹介しているアイテムは、比較的ゲーム序盤で手に入り、どのキャラクターでも使用することができるものばかり。今回初めて『ブランディッシュ』

をプレーする人はもちろん、バリバリのブランディッシャーも復習のつもりで目を通しておくように。武器や防具に関しては、装備できるものがキャラ

クターによって大きく異なるので、掲載は控えさせてもらった。アイテム探しもゲームのおもしろさの一要素。武具データは自分の目で確かめてくれ。

巻物 類



“ファイア”や“ヒール”などの魔法が書き込まれている巻物。巻物を所持していれば、魔力の許す限り魔法を使うことができる。ドーラの必須アイテムだ。

指輪 類



魔法が封じ込められている指輪。それぞれに使用回数が設定されているが、使っても魔力は減らないので便利。威力も、巻物の魔法より1.5倍強い。

護符 類



身に付けると、様々な恩恵(魔法反射、対炎攻撃)を得ることができる。防御力を増す“耐撃護符”は、ゲーム序盤で入手可能なので、絶対に見逃さないように。

H.ポーション



体力を回復する効果がある飲み薬。安価なので買いためておくといいだろう。冒険中にもたくさん見つかるので、不足の心配はないはずなのだが……。

M.ポーション



魔力を回復する効果のある飲み薬。ドーラやシンザには欠かすことのできないアイテムだ。しかし、H.ポーションよりも高価なので、乱用は避けるように。

毒消し



キャラクターの“毒”の状態を直す薬草。毒に侵されると、体力がジワジワと減少していき、やがては死に至ってしまう。そうならないためにも常備しておこう。

鉄球



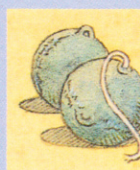
落とし穴を暴くためのアイテム。落とし穴のなかには、普通の地面と見分けがつかないものもある。そんなときは、この鉄球で確かめてみるといいだろう。

木槌



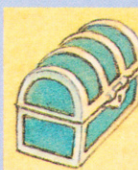
木槌でぶん殴れば、もろくなった壁を叩き壊すことができる。ゲームを進める上で必要不可欠なアイテムだ。だが、壊せる壁を発見するのが結構大変……。

爆弾



床に置くと、数秒後に爆発する危険なアイテム。取り扱いには注意が必要だが、うまく利用すればこれほど心強いアイテムもない。対ボス戦での連発が有効。

異次元箱



異次元とつながっている箱。中に12個もアイテムを収納することができるので、ゲーム中盤以降はとても重宝する。予備の武器や巻物などをしまっておこう。

悪魔の叫び



耳にした者に恐怖心を植え付ける効果のある楽器。戦う力が残っていないときや、どうしても戦闘を避けたいときに使えば、そのありがたみがわかるはず。

針金



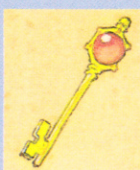
宝箱や扉にかけられた鍵をこじ開けるためのアイテム。一度使用すると壊れてしまうし、針金では開けることのできない鍵もたくさんあるので、注意。

幻視地図



ゲームの舞台であるフィベリア国のどこに、自分が位置しているのかを示してくれる地図。特に必要ではないが、プレーの雰囲気盛り上げてくれる。

鍵 類



キャラクターの行く手を阻む扉を開けるためのアイテム。スイッチやプレッシャープレート、針金で開かない扉には、その扉に対応した鍵が必要なのだ。

砂岩板



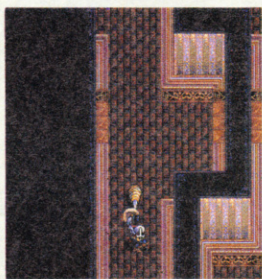
ゲーム序盤を脱するために必要なシナリオアイテム。どのキャラクターでプレーしていても、砂岩板を入手しなくては、状況の進展は望めないのである。

各キャラクターの戦い方

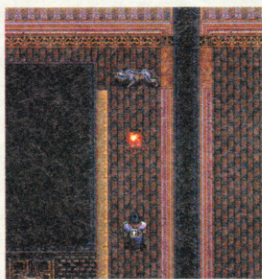
アレス・トラノス

やはり、アレスの戦い方といえばひとつしかないだろう。もちろんそれは、武器を構え、鎧に身を固めての白兵戦だ。

こう書くと単純なように思えるだろうが、実はそうではない。ダメージを受けやすい接近戦では、できるだけ深手を受けないようにしなければならぬからだ。敵や戦闘場所に合わせて攻撃に工夫を加えたり、魔法と組み合わせたりするのは大切なこと。基本的には、敵の後方や側面から攻撃を仕掛けるようにし、常に防御の体勢をとっておこう。



■基本は側面からの攻撃。正面きっての戦闘では、盾を有効に使い。

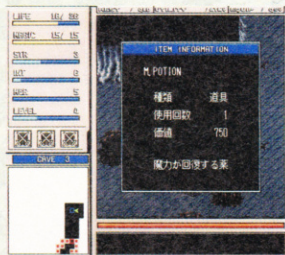


■離れたところから魔法を飛ばし、少しでも敵の体力を減らしておく。

ドーラ・ドラゴン

魔法攻撃が中心のドーラだが、ザコ相手に魔法を使い過ぎるのは考えもの。なぜなら、マジックポイントの回復はライフのそれより遅いからだ。敵の少ないステージならゆっくり休息も可能だが、そうでなければ、回復は薬に頼ることになる。また、杖の場合には魔力の残量にも注意せねばならず、そうそう魔法を浪費するわけにはいかない。

敵が弱い序盤のうちに、接近戦にも慣れておこう。



■ザコ相手なら、ナックルでもなんとかなる。今後に備えて、腕力も鍛えておこう。

■休息しても、なかなか魔力は回復しない。薬は、常に多めに持ち歩くように。

アンバー・ガルシア

プレイヤーが選択することのできる4人のキャラクターは、武器を装備していなくても敵を攻撃することはできる。しかし、素手状態でのアンバーの攻撃力は、その中でも特に強力だ。だから、斧やモーニングスターを装備して格闘技のスタイルを崩すよりも、ナックル系武器を装備したほうがいだろう。ただし、ゲームスタート時は防御力が低めなので、戦闘の際はしっかりした防御を心掛けよう。



■アンバーの攻撃パターンはとても豊富だから、見ているだけでも楽しいぞ。

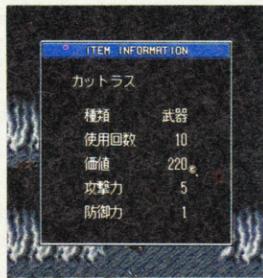
■装備できる鎧が少ないから、このように固まってしまうと非常にきびしいぞ。



尾白甚佐エ門

重い鎧を装備できず、格闘戦もアンバーほど得意ではないので、ゲーム序盤はつらい展開になるかもしれない。比較的入手しやすいバグナクやカットラスをうまく活用して、防御主体の戦闘を心掛けねばならぬだろう。

だが、ジンザは案外魔力が高いので、魔法や巻物を手に入れてからは、積極的に戦うようにしたほうがいいぞ。忍法の効果はどれも強力だし、忍法や魔法を使わないと、魔法効果に関係深い能力値「INT」が成長しないからね。



■カットラスは値段が安いから、装備しっぱなしでもかまわない。



■魔法や忍法はガンガン使おう。ただし、魔力の残量には注意。

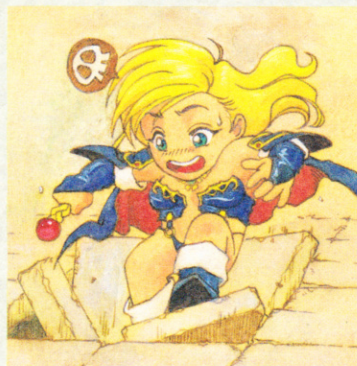
トラップの傾向と対策

凝りに凝ったトラップと仕掛けは、『ブランディッシュ』のウリだ。なかには結構凶悪なものもあるが、そのほうがかえって「クリアしてやる」、という気持ちになるから不思議だよね。

とはいえ、いつも死んでばかりではさすがにつらい。単なるトラップならまだしも、クリアしないと先に進めない仕掛けになっている場合もあるので、コツを覚えるまでは、なかなか大変なのだ。特に、このシリーズを初め

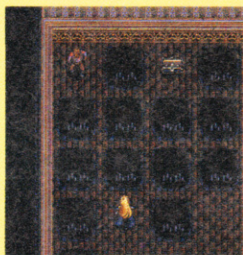
てプレーする人にとっては厳しいはず。

そこで、主に序盤で登場するトラップや仕掛けを系統別にまとめて、それをクリアするためのコツを伝授しよう。基本さえマスターしておけば、中盤以降に登場する複雑な仕掛けも、意外とすんなり解けたりするもの。「3」では、前作以上に手応えのある仕掛けがたくさん用意されているので、まずはこれを読んで、序盤のステージで腕を磨いておこうね。



落とし穴系

トラップの代表格である落とし穴は、このゲームの世界でも重宝されているようだ。ほとんどは、ただダメージを与えるための落とし穴になっているが、なかには下の階へ通じるもの、何かと組み合わせさせてスイッチの代わりになるものなど、様々なパターンが見られる。なんとなく怪しい場所にある落とし穴は、何かの仕掛けになっている場合が多いぞ。そんなときには、ふたつの方法で試してみよう。ひとつは、その穴の近くにあるメッセージプレートを探してみるこ



と。ふたつめは、その穴に落ちてみることだ。

岩石転がり系

すっかりおなじみとなったこのトラップ。狭い通路を、巨大な岩石が転がってくるタイプだ。たいていは、捕まると一発で昇天してしまうので気をつけよう。このトラップを回避するには、一生懸命逃げ回り、追いつかれる前に素速く横道に隠れなければならない。もしくは、落とし穴に飛び込んだりとか。また、この岩石を利用して、その先にある壁を崩す、というパターンもあるはずだ。それ以上先に進めなくなり、スイッチを押せば岩石が転がりそうな場合などは、意を決してそのスイッチを押してみよう。



プレート系

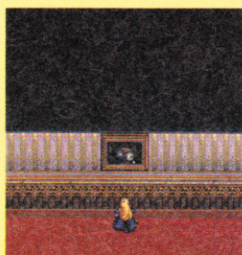
床に何枚かのプレートがあり、その近くにヒントらしきメッセージがある場合。これも、よく見られる仕掛けだ。単純なものは、プレートを踏めばどこかの扉が開閉するタイプで、これは簡単にクリアできる。複雑になってくると、ヒントがナ



ゾナゾになっている、その答えのとおりプレートに配列を作るタイプなどもある。たとえば、謎かけの答えが「サンゴ」だった場合、プレートで「35」の形を作ったりするわけだ。順列組み合わせで解けるものならいいが、こればかりは、頭をひねってもらうしかないね。

スイッチ系

スイッチと扉を組み合わせた仕掛けは、ゲーム中に一番多く見られる仕掛けとトラップだ。スイッチを入れる順番や組み合わせによって動作するものや、スイッチを入れることによって、何かの機械を作動させるものなど、いろいろなタイプがある。



しかし、スイッチが見えてさえいれば、とりあえず押してみればいいので、それほど悩むことはないだろう。この系統の仕掛けで一番困るのが、スイッチが見えてないタイプだ。そんなときは、崩れる壁か、ヒントが書かれたメッセージプレートを探してみよう。

序盤のステージをチョコっと紹介

このゲーム、基本的には迷路状のマップをひとつひとつクリアしていくタイプの、いわばパズルのようなRPGだ。ゲーム全体で見ると膨大な数に上るマップ数だが、ダンジョンや屋敷、

森林や砂漠など、ステージの背景もバリエーションに富んでいるので、まず飽きることはない。しかし、難易度は前作よりもさらに高くなっているようなので、初めてプレーする人は、慣れ

るまでが大変かもね。

そこで、序盤のふたつのステージを、簡単に紹介しておこう。前作をクリアしている人でも、今回はちょっと勝手が違うようだから、十分注意しよう。

CAVE

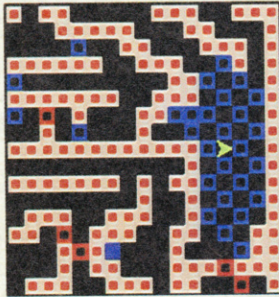
最初の目的は、ボレアの洞窟にある砂岩板を見つけ出すことだ。砂岩板は洞窟の一番奥、地下4階にあり、そこにはブラッド・ジェルという、スライムのお化けみたいなのが巣食っているぞ。

■地下4階のボスキャラ、ブラッド・ジェル。ダメージを与えると分裂するが、またすぐにくっついてしまう。



最初の洞窟だというのに、いきなり落とし穴などのトラップが出迎えてくれる。さすがに強いモンスターは出てこないが、腕慣らしというには、ちょっと難しいかもしれないね。特に地下3階、鎖のスイッチを3つ見つけて、ドアの封印を解くと

■最初の洞窟だというのに、いきなり落とし穴だらけ。油断しているとあっという間にあの世ゆきだ。



いう仕掛けは、初心者にはちょっとつらいかも。最後のひとつは崩れる壁の奥に隠されているので、探してみよう。

砂岩板



広間の片隅に置かれてあった宝箱の中を調べると円盤状の砂岩板が出てきた。これが目当ての砂岩板のようだ。

VILLAMENT

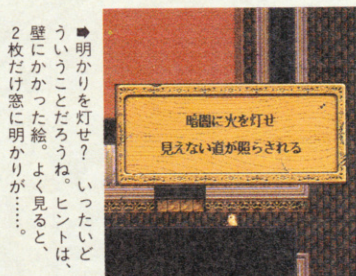
前の2作では、よほどのことがない限り、武器は買わなくてもすんだよね。ところが『3』では、いきなりこのステ

ージで武器が足りなくなる可能性がある。それほど敵が多いのだ。

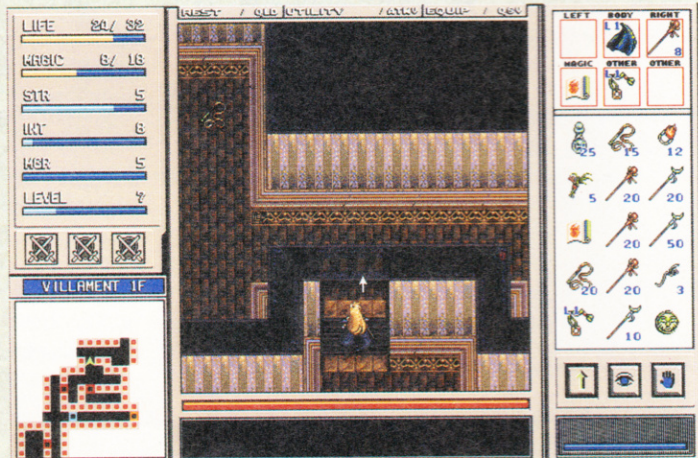
仕掛けにも凝ったものがあり、かなりの苦戦を強いられるはず。無理をせず、危なくなったら、一度タントールの街へ戻ったほうがいいだろう。武器や薬も、できるだけ用意しておいたほ

うがいいぞ。また、ちょっと値は張るけれど、2階には闇屋もあるので、いざというときには利用しよう。

このステージをクリアするコツは、まわりの状況をよく観察すること。各メッセージはもちろん、壁や床、現在の自分の向きなど、いろんな点に気を配ってプレーしないと、いつまでたってもクリアできないぞ。



■昔は冒険者だったという、ソンの闇屋。便利だけど、こうはなりたくないよなあ。どこにあるかは、自分で見つけてちょ。



■敵は強いし、武器は足りないし、やたらと広く感じる幽霊屋敷。でも、まだまだ先は長いのだ。

ログインからのメッセージを探せ!

町やダンジョンの壁にはめ込まれている「メッセージプレート」を、キミは知っているか? ゲームプレイの助けになるヒントや情報が刻まれている、例のアレだ。まさか一度も見たことがない、なんてことはないだろうな。そ

んなヌルいヤツには、とっておきの情報を教えるわけにはいかないから……。え、とっておき情報ってなんだって? よくぞ聞いてくれました。実は、全部で約100枚以上もあるメッセージプレートの中に、ログインからのメッセー

ジが3枚だけ隠されているのだ。そのメッセージをうまく組み合わせると……。あー、詳しくは下のコラムで。

**メッセージを
組み合わせろ!!**



★ゲームを解いた人なら、心当たりがあるんじゃないかな。ちなみに、メッセージプレートではないものにも……。



抽選で100名様に『ブランディッシュ』グッズをプレゼント!!



上記したように、ゲーム中に見つけることのできるメッセージプレートの中には、ログインからのメッセージが刻まれたものが3枚、用意されている。そのメッセージをうまく組み合わせると、ひとつの英文が完成するのだ。もちろん、英文の内容は『ブランディッシュ3』に関する質問なのだが、日本語に訳さない限りは、おそらく意味はわからないだろう。辞書を引くなり、英語ペラペラな友達をこき使うなりして、答えを考えてくれ。キミが『ブランディッシュ3』を隅々まで楽しんでくれた真のブランディッシャーなら、なんとなく見当がついているのでは?

3つのメッセージを発見し、英文を翻訳して、さらにその質問の答えがわかった人は、官製はがきにページ右下の応募券を貼り、郵便番号、

住所、氏名、年齢、電話番号、そして答えを明記して、下記のあて先まで送ってほしい。正解者の中から抽選で100名様に、『ブランディッシュ3』グッズをプレゼントしちゃうぞ!

気になるグッズの内容は、テレホンカード、ポストカード、マウスパッド、CD、スタッフジャンパー、左の写真のフィギュアなどなどもりだくさん。応募数が膨大な量になると予想されるため、どれが当たるかはこちらにまかせてね。締切は12月31日消印有効。時間はまだあるから、あせらずにがんばってくれ!

あて先

〒151-24

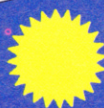
(株)アスキー ログイン編集部
「ブラ3メッセージを探せ」係

英雄伝説 空の軌跡

もうひとつの英雄たちの物語～白き魔女～

それは、小さな村から始まる物語
それは、小さな少年と少女の物語
子供たちが大人へと変わる瞬間
彼らは大きな冒険を経験する
いまだ忘れ得ぬ夢のため
もう一度だけ、あのころを思い出すため

それは伝説となる……



PC-9801シリーズ、PC-286/386シリーズ

定価 1万2800円

大好評発売中!