

ソーサリアン for iOS向けシナリオ

神剣ジャイアントスレイヤー
シナリオ4 「最後の巨神」

作 Salvador

はじめに

「神剣ジャイアントスレイヤー」は、「ソーサリアン」システムのシナリオとして書かれています。シナリオは4部構成のオムニバス形式となっており、各シナリオでそれぞれのストーリーは独立していますが、最終的に全4話で完結するように構成されています。シナリオ4「最後の巨神」は、その第4話です。

カディアンの子供の予言通り、封印されていた巨神が暴れだしカレダ村を壊滅させた。ソーサリアンは伝説の剣「ジャイアントスレイヤー」を手に入れ、巨神を再び封印しなければならない。しかし、あまりに良くできた迷宮、解決が約束されたような伝承にソーサリアンは疑問を感じるのだった……。

今度はソーサリアンから人間を学ぼうとする貪欲な巨神チッタを通じて、「人間とは？」という最終テーマに迫ります。

第1章 概要

1.1 イン트로ダクション

巨大なモンスターがカレーダ村を襲う事件が発生した。村は度重なる襲撃で壊滅状態に陥ったという。今のところ、モンスターの標的はカレーダだけだが、いつ他の地方に被害が広がるか分からない。カレーダ村の村長の報告によると、モンスターはラナ湖の対岸にある遺跡から現れるという。遺跡はかつて地上で暴れていた巨神、タイタンを祭った所である。もしその伝承が本当で、暴れているモンスターが復活したタイタンだったとすると、一兵団を投入しても倒す事は不可能と思われる。そう判断した王は、歴戦の勇士ソーサリアンに事件の解決を依頼した。

1.2 登場人物

ここでは主な登場人物の名前・年齢・性格・シナリオ中の役割などを記します。

- チッタ(年齢不詳) : 巨神族の末裔タイタンの仮の姿。たびたび少年の姿を借りてソーサリアンの前に現れる。彼はソーサリアン達の冒険を見て楽しんでいるかのようだ。
- ゴイル(625) : “巨神の墓”を護るドワーフ族の賢者。チッタとは顔見知りだという。人間には無関心。
- ビル(60) : カレーダ村の村長。村の存亡を心配している。

ソーサリアン for iOS向けシナリオ 神剣ジャイアントスレイヤー

1.3 登場モンスター

ポイントについては「第2章 ステージ構成」、「フェイズ」「イベント」については「第3章 シナリオ」を参照してください。
サイズはプレイヤーキャラクターを1とした場合の比率です。

- ミスト・バンパイア : 吸血鬼は霧になってどこへでも入り込む、という伝承はこの怪物から始まった。本物の霧に混じって獲物に近づく。
サイズ:1/4/属性・風/有効元素・地水火風/有効攻撃:武器・魔法/経験値:300
発生条件:フェイズ1~8、ポイント006
登場する場面:遺跡の入り口付近で登場する。
行動パターン:霧に混じっている為、敵を見ることができない。プレイヤーキャラは突然ダメージを受ける。
- 洞窟トロール : トロール族の中でももっとも原始的な種族。こん棒を使って攻撃してくる。
サイズ:1.5/属性・地/有効元素・地水火風/有効攻撃:武器/経験値:350
発生条件:フェイズ1~8、ポイント008/ポイント016
登場する場面:遺跡に登場する。
行動パターン:プレイヤーキャラを追ってくる。
- ミラー・デーモン : 異次元世界に生息する魔人。生態は全て謎だ。
サイズ:1.5/属性・霊/有効元素・霊/有効攻撃:武器・魔法/経験値:400
発生条件:フェイズ7、ポイント032
登場する場面:鏡の世界に登場する。
行動パターン:プレイヤーキャラを追ってくる。
- サイクロプス : 一つ目の巨人。遺跡内では罠として配置されている。
サイズ:2/属性・地/有効元素・地水火風/有効攻撃:武器/経験値:450
発生条件:フェイズ7、ポイント033
登場する場面:ジャイアントスレイヤーを護っている。
行動パターン:プレイヤーキャラを追ってくる。
- タイタン : 復活した伝説の巨神。本シナリオのボスモンスター。その肉体はいにしえの時代に滅びたが、巨神の魂は遺跡をさまよい続けていた。復活後の巨神は遺跡の石や土で実体を形成している。かつて神の一員だったこともあり、通常の間人がこの巨神を倒すことは不可能と考えられる。
サイズ:6/属性・地/有効元素・無し/有効攻撃:無し/経験値:10000
発生条件:フェイズ8、ポイント021~ポイント034
登場する場面:シナリオの最後に登場する。
行動パターン:武器・魔法共に全く効かない。ラナ湖に誘い出し、眉間にジャイアントスレイヤーを刺すと倒せる。

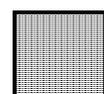
1.4 登場アイテム

- 過去への鍵 : 遺跡内にある金属のプレートを開ける鍵である。
冒険での役割:金属プレートを開錠できる。
掛かっている星:火0 水0 木0 月1 太0 金0 土0
- 現在の鍵 : 遺跡内にある金属のプレートを開ける鍵である。
冒険での役割:金属プレートを開錠できる。
掛かっている星:火1 水0 木0 月0 太0 金0 土0
- 未来への鍵 : 遺跡内にある金属のプレートを開ける鍵である。
冒険での役割:金属プレートを開錠できる。
掛かっている星:火0 水0 木0 月0 太0 金0 土1
- 血の結晶 : 赤い宝石。何に使うかは不明だ。
冒険での役割:涙の結晶と組合せ、遺跡の状態を変化させる事ができる。
掛かっている星:火1 水0 木0 月1 太0 金0 土1
- 涙の結晶 : 青い宝石。血の結晶と形、大きさは同じである。
冒険での役割:血の結晶と組合わせ、遺跡の状態を変化させる事ができる。
掛かっている星:火0 水1 木1 月0 太1 金1 土0
- ジャイアント・スレイヤー : かつて巨神を封印したとされる神剣。伝承では遺跡のどこかに隠されているというが……。
冒険での役割:タイタンを倒す事ができる。
掛かっている星:火2 水2 木0 月0 太2 金2 土2

第2章 ステージ構成

2.1 凡例

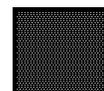
次ページからのマップは、下記のような模様で構成されます。



市街地



森林



洞窟



迷宮



水(河川、湖など)



湿地帯

001

イベントポイント。プレイヤーキャラクターが触れるなどした場合にイベントが発生するポイントです。「第3章 シナリオ」ではポイントごとにイベント内容の記述があります。

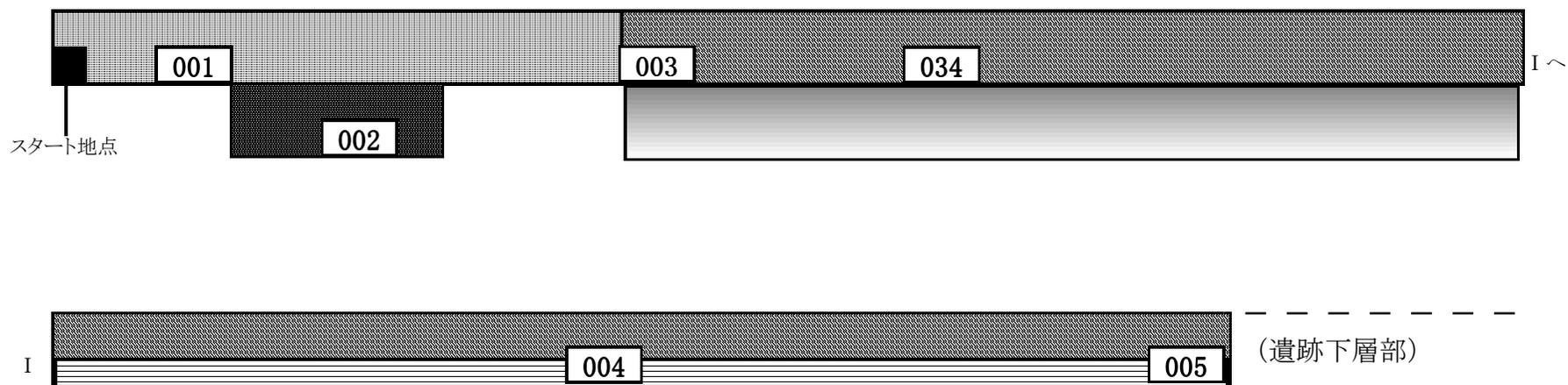
A

扉または洞窟の通路。アルファベットの大文字と小文字が対応しており、プレイヤーキャラクターはAならa、Bならbへ移動します。扉にトラップが仕掛けられている場合、シナリオ中にトラップの内容の記述があります。

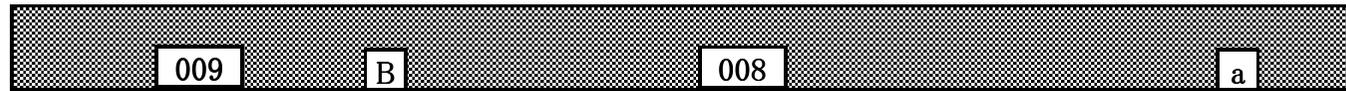
2.2 マップ

ここでは、本シナリオのマップ概要、イベントポイントの大きな位置を示します。
なお、ここで示されるマップはシナリオ設計上必要な部分についてのみ掲載している為、シナリオの進行と関わらない部分(階段のみの画面など)は省略しています。
各ポイントで発生するイベントの詳細は、「第3章 シナリオ」項を参照願います。

①カレーダ～ラナ湖～湿地帯



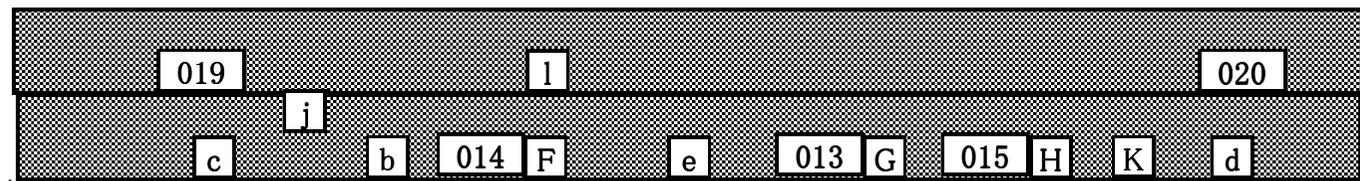
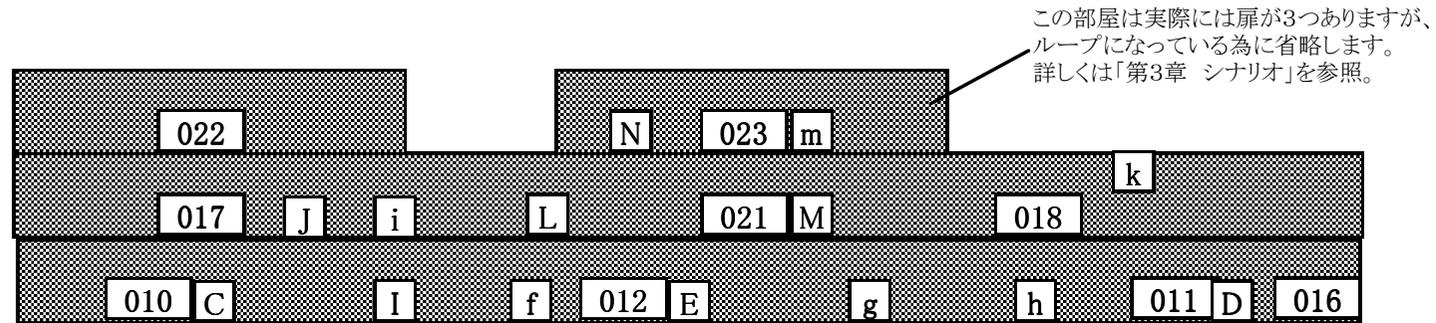
②遺跡下層部



(湿地帯)

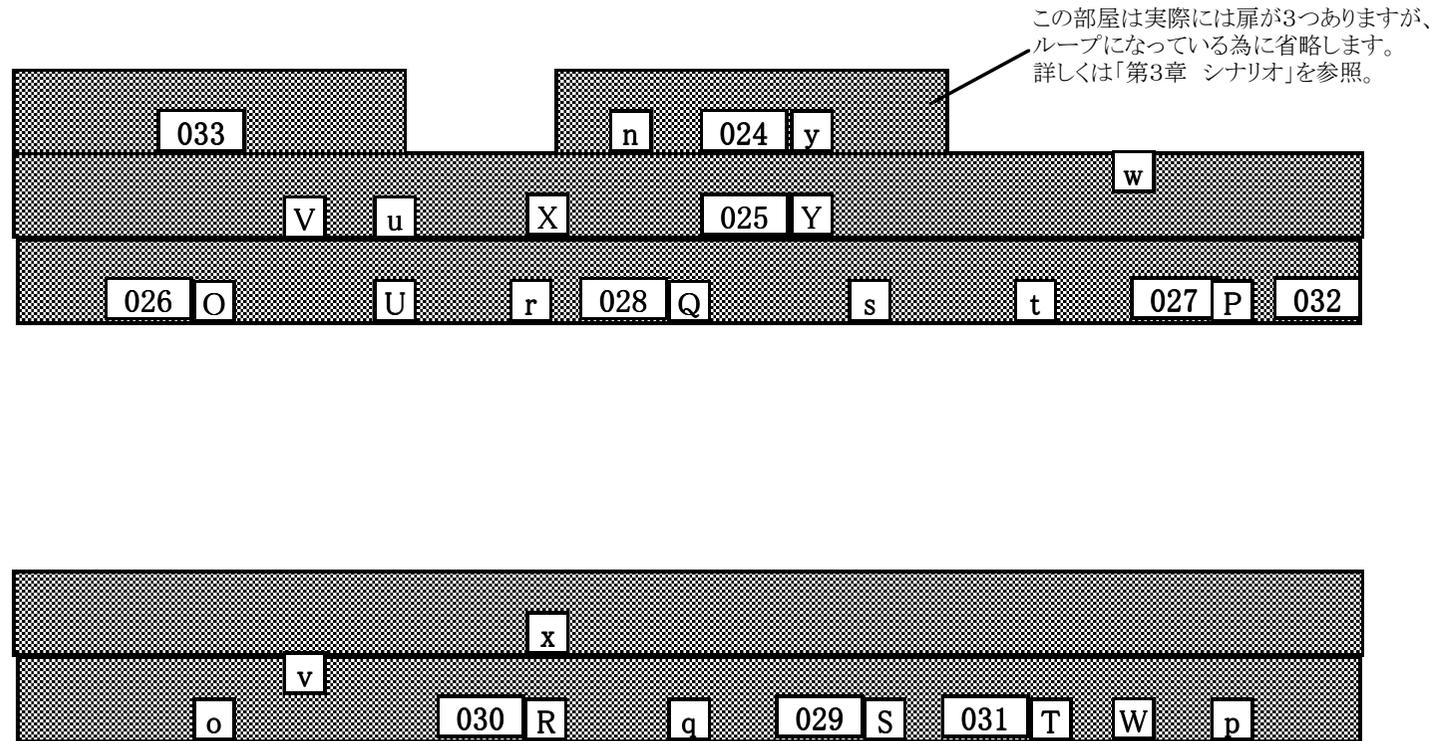


③遺跡上層部



(遺跡下層部)

④鏡の世界



第3章 シナリオ

3.1 ストーリー

ソーサリアンはカレーダ村に到着した。

元々貧しい村だったが、巨神の襲来でさらに荒廃が進んだようだ。

村長のビルに話を聞いてみた。

「よく来て下さいました。遺跡からやってくる巨神によってこの村は壊滅してしまいました。ほとんどの村人は家を出て避難壕の中に隠れて暮らしています。何故か巨神は家や建物ばかり破壊して帰っていくのです。家を直してもすぐまた壊されてしまうのでもう誰も直そうとしません。村を捨てていく者も出始めました。何とか助けてください。

情報は何もありませんが、この地方に伝わる伝承があります。何かの役に立つかも知れません。」

『かつて男は日々血を流し、鍛錬に鍛錬を重ね、戦士と呼ばれる人となる。

そして今、戦士は巨神に立ち向かう。戦士は全てと引き換えに、神剣を得、巨神を倒す。

戦士、勇者と呼ばれる人となる。

しかし勇者は知っている。未来永劫、涙が流れぬ日は無いことを。』

この村はラナ湖に面しており、遺跡は対岸にあるということだった。ラナ湖を渡し舟に乗って渡り、霧の深い湿地帯を抜けると巨大な石造りの遺跡が建っていた。

ソーサリアンは遺跡に入った。湿地帯から流れ込んだのか、遺跡内にも霧が立ち込めている。しかしこの霧は違う。血を吸う霧、ミスト・バンパイアだ。この怪物は普通の霧と見分けがつかない。怪物を倒しながら探索を続けていくと、隠し扉を見つけた。ここから上へ上れるようだ。

さらに探索を続けると、一人の老ドワーフが住んでいた。

「ワシはゴイル。この遺跡の管理人みたいなもんじゃ。ワシの部族は昔からこの遺跡の管理を運命づけられている一族なのじゃ。ワシが死んだら次の者が選ばれることになっとる。」

ゴイルに巨神の事を聞いてみた。

「ああ、奴の事はよく知っておる。知っているもなにも、ここは奴の墓なのじゃ。お前達・・・元は神であったタイタンに太刀打ちできるとでも思っておるのか？ まあできないこともないんじゃが・・・。とにかく、人間の村がどうなろうがワシは知ったこっちゃないよ。全ては神の意思。これが自然なのじゃ。」

ソーサリアンはとにかく探索を進めることにした。しばらくすると、小さな少年の姿を見かけた。しかし、少年はすぐ逃げてしまった。そんな事が何回か続いた。

ゴイルに少年の事を聞いてみた。

「そうか・・・チッタに会ったか。あの子はたびたび私の元へもやってくるからよく知っておる。・・・ふうむ。お前達、チッタに招かれたらしいの。すべてはあの子がこの遺跡に現れてから始まったのじゃ・・・。かつて地上で無法の限りを尽くしていたタイタンは、神剣ジャイアント・スレイヤーを持つ勇者によってこの地に葬られた。しかし、タイタンは元々神の一族。肉体が滅びても精神は永くこの遺跡をさまよっておった。ワシの先祖はその勇者に恩を受けたドワーフの族長で、そんな神を永遠に護る為に一族は遺跡の管理をしておるといわけじゃ。

ところがある日この遺跡に、一人の子供がたどり着いた。名も知られておらぬその少年は死ぬ間際、こう祈った。『神様・・・この世では地獄ばかり見ていました。このまま人を呪いながら死んだらきっと魂はこの世に縛られてしまうでしょう。どうか僕の魂を天上界へ召してください。僕には何もありませんが、この目、耳、口、手足があります。この身体を差し上げます。』

かくして、少年の望みはかなえられた。巨神タイタンは魂を天上界に運んでやる代わりに少年の肉体を得た。そして・・・巨神は人間として生きていく道を模索し始めたのじゃ。・・・そこから先はお前達の方がよく知っておるだろう。チッタと名のる巨神は、少年の肉体を持つが人の心は持たない。そこで人間界に波紋を投げかけ、心を学ぶことにしたんじゃ。召還魔道士カディアンを操ってな・・・。

しかしチッタが事を起こすたびにお前達ソーサリアンが現れた。・・・チッタはそんなお前達にきっと何かを感じたのじゃ。そして、お前達からその何かを学ぶ為に、この遺跡に呼んだのじゃよ・・・。」

信じ難い話だった。しかし、ゴイルの次の一言で本当である事が分かった。

「誰から聞いたって？・・・直接本人からきいたのじゃよ。全ては神の意思じゃ。逆らう事などできん。」

とすると、村を襲う巨神を倒す事はできないのだろうか。

「いいや。この遺跡にはかつて巨神を倒した神剣、ジャイアント・スレイヤーが隠されている。勇者の資格を持った者なら必ずや見つけ出す事ができるじゃろう。・・・そう言えばチッタは客人が来たらこれを渡せと言っておった。」

そう言うと、ゴイルは『過去への鍵』を手渡した。

「チッタの考えはワシも全て理解しているわけではない。しかし、この鍵が謎を解くきっかけになってくれるじゃろう。」

『過去への鍵』は遺跡内のいくつかの金属プレートを外す事ができた。『過去への鍵』で外す事のできたプレートは3枚で、3枚のプレートの中には村長から聞いた伝承の一文、「かつて男は日々血を流し」「鍛錬に鍛錬を重ね」「ついに戦士と呼ばれる人となる。」がそれぞれ書かれていた。プレートの横には扉がついている。ソーサリアンはプレートの一文が文章になる順番に、扉をくぐってみた。すると、最後の扉をくぐったとき、扉の横には赤い宝石がはめ込まれていた。これは『血の結晶』だ。

『血の結晶』は遺跡のプレートのある階よりさらに上の階層の、4つの穴に収まる大きさだった。『血の結晶』をはめ込んだ穴によって、上の階層の状況が変化しているようだった。

一番左の穴にはめたとき、上の階層で“神の剣へ続く印 \T\B”というメッセージを見つけた。

一番右の穴にはめたとき、上の階層で“鏡の世界へ続く印 TB\\”というメッセージを見つけた。

また、左から3番目の穴にはめたとき、上の階層で『未来への鍵』を手に入れることができた。さらに、残りの穴に『血の結晶』をはめたとき、『現在の鍵』を手に入れたが、この鍵はプレートの鍵穴には合わなかった。

残りの金属プレートは『未来への鍵』で開けることができた。プレートの中には「勇者は知っている」「未来永劫」「涙が流れぬ日は無いことを。」というメッセージがそれぞれ書かれている。伝承の通り、その文章を並べ、プレートの順に扉を通った。すると3つ目の扉の脇に『涙の結晶』をみつけた。

『涙の結晶』もまた、“4つの穴”に収まる形をしている。『血の結晶』と組み合わせる事で、さらに遺跡に変化が発生することが分かった。

そして、“神の剣へ続く印 \T\B”に従い、『涙の結晶(T)』『血の結晶(B)』を配置した状態では、プレートの鍵穴は『現在の鍵』に合うように変化する事がわかった。過去と未来の間にある伝承の一文の通りに扉をくぐると、チッタのいる部屋にたどり着いた。部屋の中心には光を放つ剣が置かれている。これが、ジャイアント・スレイヤーのようだ。

それにしても何とよくできた迷宮なんだろう。宝を隠すためというより、謎を解いてもらうために迷宮があるような錯覚に陥る。

ジャイアント・スレイヤーに手を伸ばすと、チッタは笑った。

「へへへ……。その剣は鏡に映っているだけだよ。剣は鏡の中の世界にあるんだ。」

鏡の縁には“鏡の世界へ続く道 LRLL”というメッセージがある。鏡の中の世界……急いで、“4つの穴”に戻り“鏡の世界へ続く印 TB\”に従い、宝石を配置した。すると遺跡の上の階層は、扉をくぐっても同じ場所に戻ってしまう部屋に変化した。

そこでLRLL、つまり左、右、左、左、の順に扉をくぐると、少し様子が違う部屋に着いた。ここは、“鏡の中の世界”だ。

宝石の配置を変え、“神の剣の部屋”へ突き進む。そこにはミラー・デーモン、サイクロプスという強力なモンスターがいたが、なんとかそれらの怪物を倒し、ついに『ジャイアント・スレイヤー』を手に入れた。

『ジャイアント・スレイヤー』を手を持ち、再びチッタの部屋に行った。

「あ、神剣を手に入れたんだね。じゃ、最後のゲームだよ。」

そういって、チッタは巨神タイタンに変身を遂げた。タイタンには魔法も効かず、弱点を言われる眉間にも剣は届かない。

作戦を変更し、巨神を遺跡の外におびき出すことにした。

遺跡を出る前に、ゴイルに今までの話をしてみた。

「ふうむ……。そうか。チッタはお前達と知恵比べをすることに楽しさを感じておるに違いない。はやくそのジャイアント・スレイヤーで巨神を葬り去るのじゃ。そのとき、チッタの望みはかなうのじゃろう……。奴の急所は眉間じゃ。」

ソーサリアンは湖に巨神を誘い出し事に成功し、ついにタイタンの眉間にジャイアント・スレイヤーを突き刺した。

タイタンはバラバラに崩れ、湖底に沈んだ。そして、チッタの最後の声が聞こえる……。

「あー楽しかった。ありがとう、ソーサリアン。またあそぼうね。」

3.2 フラグについて

このシナリオには、大きく分けて「フェイズ」「イベント」の2種類のフラグがあります。

フェイズ・・・シナリオの状態を示すフラグ。

いくつかのイベントをクリアすることでフェイズは進んでいきます。このフェイズの状態により、イベントの発生／非発生を制御します。

本シナリオのフェイズ数:8

イベント・・・イベントの完了／未完了を示すフラグ。

本シナリオでのイベント数:24

次ページ以降でフェイズ、イベントの更新タイミングを詳細説明します。

3.3 フェイズ1 初期状態

ここでは、フェイズ1で発生するイベントの詳細説明を行います。
説明はイベントポイントごとに行います。イベントポイントの位置は「第2章 ステージ構成」を参照願います。

ポイント001 村長ビルの家／カレーダ村

①ビルとの会話・1回目

ビル「よく来て下さいました。遺跡からやってくる巨神によってこの村は壊滅してしまいました。ほとんどの村人は家を出て避難壕の中に隠れて暮らしています。何故か巨神は家や建物ばかり破壊して帰っていくのです。家を直してもすぐまた壊されてしまうのでもう誰も直そうとしません。村を捨てていく者も出始めました。何とか助けてください。

他に情報は何もありませんが、この地方に伝わる伝承があります。何かの役に立つかも知れません。」

『かつて男は日々血を流し、鍛錬に鍛錬を重ね、戦士と呼ばれる人となる。

そして今、戦士は巨神に立ち向かう。戦士は全てと引き換えに、神剣を得、巨神を倒す。

戦士、勇者と呼ばれる人となる。

しかし勇者は知っている。未来永劫、涙が流れぬ日は無いことを。』

②ビルとの会話・2回目以降

ビル「この地方に伝わる伝承があります。何かの役に立つかも知れません。」

『かつて男は日々血を流し、鍛錬に鍛錬を重ね、戦士と呼ばれる人となる。

そして今、戦士は巨神に立ち向かう。戦士は全てと引き換えに、神剣を得、巨神を倒す。

戦士、勇者と呼ばれる人となる。

しかし勇者は知っている。未来永劫、涙が流れぬ日は無いことを。』

ポイント002 避難壕／カレーダ村

①サバン「恐ろしい……。巨神は全てを破壊し尽くすのです。」

②レイ「私は親戚のいるロプキスに移住しようと思っているんです。ここを捨てるのは忍びないのですが……。」

③ニーダ「こわいよお……。はやく誰か何とかしてくれえ。」

④モマイリ「こんなところに長くいると子供の身体が心配です。」

⑤ノーラ「チッタ兄ちゃんどこいったんだろ。ときどきやってきてあそんでくれるんだよ。」

⑥ソル「伝承では確かにこの地方に巨神が封印されていると聞いていたが……まさか本当だったとは……。」

ポイント003 ラナ湖／渡し舟

渡し舟を使って湖を渡ることができる。

ポイント004 湿地帯

深い霧が掛かっている。このフェイズでは何も起きない。

ポイント005 遺跡の入口／湿地帯

①遺跡の前に行く・1回目

メッセージ「巨大な石造りの遺跡がある。ここから巨神がやってくるといわれている。」

②遺跡の前に行く・2回目以降

特に何も発生しない。

ポイント006 入口付近／遺跡

ミスト・バンパイアが攻撃してくる。ミスト・バンパイアは本物の霧と見分けがつかない。

ポイント007 隠し扉

①隠し扉を調べる・1回目

隠し扉のある所は、少し壁の様相が他の壁と違っており、注意して見れば場所がわかる。

メッセージ「隠し扉を見つけた。」

この扉には「凍結の罠」が仕掛けられている。罠の解除には**AGL12**以上が必要。

②隠し扉を調べる・2回目以降

扉は普通に開く事ができる。

ポイント008 隠し扉の奥の通路／遺跡

洞窟トロールが攻撃してくる。

ポイント009 ゴイルの部屋

①ゴイルとの会話・1回目

ゴイル「ワシはドワーフのゴイル。この遺跡の管理人みたいなもんじゃ。ワシの部族は昔からこの遺跡の管理を運命づけられている一族なのじゃ。ワシが死んだら次の者が選ばれることになっとる。」

メッセージ「ゴイルに巨神の事を聞いてみた。」

ゴイル「ああ、奴の事はよく知っておる。知っているもなにも、ここは奴の墓なのじゃ。お前達・・・元は神であったタイタンに太刀打ちできるとでも思っておるのか？ まあできないこともないんじゃが・・・。とにかく、人間の村がどうなろうがワシは知ったこっちゃないよ。全ては神の意思。これが摂理なのじゃ。」

②ゴイルとの会話・2回目以降・イベント1.、2.、3.のいずれかが未完了のとき

ゴイル「自然の摂理に逆らうのは馬鹿な事じゃ。人間はわからんのう・・・。」

③ゴイルとの会話・2回目以降・イベント1.、2.、3.が全て完了、イベント4.未完了のとき

ゴイル「そうか・・・チッタにそんなに会ったのか。あの子はたびたび私の元へもやってくるからよく知っておる。・・・ふうむ。お前達、チッタに招かれたらしいの。すべてはあの子がこの遺跡に現れてから始まったのじゃ・・・。かつて地上で無法の限りを尽くしていたタイタンは、神剣ジャイアント・スレイヤーを持つ勇者によってこの地に葬られた。しかし、タイタンは元々神の一族。肉体が滅びても精神は永くこの遺跡をさまよっておった。ワシの先祖はその勇者に恩を受けたドワーフの族長で、そんな神を永遠に護る為に一族は遺跡の管理をしておるといわけじゃ。

ところがある日この遺跡に、一人の子供がたどり着いた。名も知られておらぬその少年は死ぬ間際、こう祈った。

『神様・・・この世では地獄ばかり見ていました。このまま人を呪いながら死んだらきっと魂はこの世に縛られてしまうでしょう。どうか僕の魂を天上界へ召してください。僕には何もありませんが、この目、耳、口、手足があります。この身体を差し上げます。』

かくして、少年の望みはかなえられた。巨神タイタンは魂を天上界に運んでやる代わりに少年の肉体を得た。そして・・・巨神は人間として生きていく道を模索し始めたのじゃ。・・・そこから先はお前達の方がよく知っておるだろう。チッタと名のる巨神は、少年の肉体を持つが人の心は持たない。そこで人間界に波紋を投げかけ、心を学ぶことにしたんじゃ。召還魔道士カディアンを操ってな・・・。

しかしチッタが事を起こすたびにお前達ソーサリアンが現れた。・・・チッタはそんなお前達にきつと何かを感じたのじゃ。そして、お前達からその何かを学ぶ為に、この遺跡に呼んだのじゃよ・・・。」

ゴイル「・・・この遺跡には勇者が巨神を倒した神剣、ジャイアント・スレイヤーが隠されている。その剣を手に入れば巨神を倒す事も可能じゃろう。やってみるがよい、チッタもそれを・・・そう言えばチッタは客人が来たらこれを渡せと言っておった。」

『過去への鍵』を得る。イベント4.完了。

ゴイル「チッタの考えはワシも全て理解しているわけではない。しかし、この鍵はチッタからの挑戦と受け取ってよいじゃろう。」

④ゴイルとの会話・2回目以降・イベント4.が完了しているとき

ゴイル「この話を誰から聞いたかじゃと？・・・直接本人からきいたのじゃよ。全ては神の意思じゃ。逆らう事などできん。」

ポイント010 金属プレートの部屋1

- ①金属プレートを調べる・イベント4.未完了のとき
メッセージ「プレートには鍵穴がある。」
- ②金属プレートを調べる・イベント4.が完了しているとき
メッセージ「『過去への鍵』を使ってプレートを開けた。」
メッセージ「かつて男は日々血を流し」
イベント5.未完了のとき、イベント5.完了。

ポイント011 金属プレートの部屋2

- ①金属プレートを調べる・イベント4.未完了のとき
メッセージ「プレートには鍵穴がある。」
- ②金属プレートを調べる・イベント4.が完了しているとき
メッセージ「『過去への鍵』を使ってプレートを開けた。」
メッセージ「鍛錬に鍛錬を重ね」
イベント6.未完了のとき、イベント6.完了。

ポイント012 金属プレートの部屋3

- ①金属プレートを調べる・イベント4.未完了のとき
メッセージ「プレートには鍵穴がある。」
- ②金属プレートを調べる・イベント4.が完了しているとき
メッセージ「『過去への鍵』を使ってプレートを開けた。」
メッセージ「ついに戦士と呼ばれる人となる」
イベント7.未完了のとき、イベント7.完了。
- ③プレートの横の扉を通る・イベント5.、6.、7.完了、イベント11.未完了のとき
ポイント010、ポイント011の順でプレートの横の扉を通過してきた場合
扉を通過した後に、扉の脇に『血の結晶』を見つける事ができる。
イベント11.完了。
- ④プレートの横の扉を通る・イベント11.が完了しているとき
何も発生しない。

ポイント013 金属プレートの部屋4

- ①金属プレートを調べる・イベント14.未完了のとき
メッセージ「プレートには鍵穴がある。」
- ②金属プレートを調べる・イベント14.が完了しているとき
メッセージ「『未来への鍵』を使ってプレートを開けた。」
メッセージ「『勇者は知っている』」
イベント8.未完了のとき、イベント8.完了。

ポイント014 金属プレートの部屋5

- ①金属プレートを調べる・イベント14.未完了のとき
メッセージ「プレートには鍵穴がある。」
- ②金属プレートを調べる・イベント14.が完了しているとき
メッセージ「『未来への鍵』を使ってプレートを開けた。」
メッセージ「『未来永劫』」
イベント9.未完了のとき、イベント9.完了。

ポイント015 金属プレートの部屋6

- ①金属プレートを調べる・イベント14.未完了のとき
メッセージ「プレートには鍵穴がある。」
- ②金属プレートを調べる・イベント14.が完了しているとき
メッセージ「『未来への鍵』を使ってプレートを開けた。」
メッセージ「『涙が流れぬ日は無いことを』」
イベント10.未完了のとき、イベント10.完了。
- ③プレートの横の扉を通る・イベント8.、9.、10.完了、イベント12.未完了のとき
ポイント013、ポイント014の順でプレートの横の扉を通過してきた場合
扉を通過した後に、扉の脇に『涙の結晶』を見つける事ができる。
イベント12.完了。
- ④プレートの横の扉を通る・イベント12.が完了しているとき
何も発生しない。

ポイント016 「4つ穴」の部屋

洞窟トロールが攻撃してくる。

部屋の中心にある4つの穴に、『血の結晶』、『涙の結晶を』はめる事で、フェイズが変化します。

ここでは、『血の結晶』を「血」、『涙の結晶』を「涙」、なにもはめない穴を「*」と示します。

穴にはめるパターンと対応するフェイズは下記の通り。

①「血***」

フェイズ2に遷移。

②「*血**」

フェイズ3に遷移。

③「***血」

フェイズ4に遷移。

④「**血*」

フェイズ5に遷移。

⑤「*涙*血」

フェイズ6に遷移。

⑥「涙血**」

フェイズ7に遷移。

⑦上記以外のパターン

フェイズ1に遷移。

ポイント017 隠し部屋1

このフェイズでは何も起きない。壁の色も周囲と同じで隠し扉の位置は分からない。

ポイント018 隠し部屋2

このフェイズでは何も起きない。壁の色も周囲と同じで隠し扉の位置は分からない。

ポイント019 隠し部屋3

このフェイズでは何も起きない。壁の色も周囲と同じで隠し扉の位置は分からない。

ポイント020 隠し部屋4

このフェイズでは何も起きない。壁の色も周囲と同じで隠し扉の位置は分からない。

ポイント021 隠し部屋5

このフェイズでは何も起きない。壁の色も周囲と同じで隠し扉の位置は分からない。

3.4 フェイズ2 探索1

ここでは、フェイズ2で発生するイベントの詳細説明を行います。
なお、ここで示されるポイント以外のポイントはフェイズ1と同様のイベントとなります。

ポイント017 隠し部屋1

- ①隠し扉を調べる・1回目
隠し扉のある所は、少し壁の様相が他の壁と違っており、注意して見れば場所がわかる。
メッセージ「隠し扉を見つけた。」
この扉には「石化の罫」が仕掛けられている。罫の解除には**AGL12**以上が必要。
- ②隠し扉を調べる・2回目以降
扉は普通に開く事ができる。
- ③隠し部屋の中を調べる
メッセージ「壁の石版に文章が書かれている。」
メッセージ「神の剣へ続く印 \T\B」

3.5 フェイズ3 現在の鍵

ここでは、フェイズ3で発生するイベントの詳細説明を行います。
なお、ここで示されるポイント以外のポイントはフェイズ1と同様のイベントとなります。

ポイント018 隠し部屋2

- ①隠し扉を調べる・1回目
隠し扉のある所は、少し壁の様相が他の壁と違っており、注意して見れば場所がわかる。
メッセージ「隠し扉を見つけた。」
- ②隠し扉を調べる・2回目以降
扉は普通に開く事ができる。
- ③隠し部屋の中を調べる
メッセージ「部屋の隅に鍵が落ちていた。」
『現在の鍵』を得る。**イベント13**.完了。

3.6 フェイズ4 探索2

ここでは、フェイズ4で発生するイベントの詳細説明を行います。
なお、ここで示されるポイント以外のポイントはフェイズ1と同様のイベントとなります。

ポイント019 隠し部屋3

- ①隠し扉を調べる・1回目
隠し扉のある所は、少し壁の様子が他の壁と違っており、注意して見れば場所がわかる。
メッセージ「隠し扉を見つけた。」
この扉には「呪いの罫」が仕掛けられている。罫の解除には**AGL12**以上が必要。
- ②隠し扉を調べる・2回目以降
扉は普通に開く事ができる。
- ③隠し部屋の中を調べる
メッセージ「壁の石版に文章が書かれている。」
メッセージ「鏡の世界へ続く印 TB\\」

3.7 フェイズ5 未来の鍵

ここでは、フェイズ5で発生するイベントの詳細説明を行います。
なお、ここで示されるポイント以外のポイントはフェイズ1と同様のイベントとなります。

ポイント020 隠し部屋4

- ①隠し扉を調べる・1回目
隠し扉のある所は、少し壁の様子が他の壁と違っており、注意して見れば場所がわかる。
メッセージ「隠し扉を見つけた。」
- ②隠し扉を調べる・2回目以降
扉は普通に開く事ができる。
- ③隠し部屋の中を調べる
メッセージ「部屋の隅に鍵が落ちていた。」
『未来への鍵』を得る。イベント14.完了。

3.8 フェイズ6 チッタ再会

ここでは、フェイズ6で発生するイベントの詳細説明を行います。
ここで示されるポイント以外のポイントは、フェイズ1と同様のイベントとなります。

ポイント010 金属プレートの部屋1

- ①金属プレートを調べる・イベント13.未完了のとき
メッセージ「プレートには鍵穴がある。」
- ②金属プレートを調べる・イベント13.が完了しているとき
メッセージ「『現在の鍵』を使ってプレートを開けた。」
メッセージ「『そして今』」
イベント15.未完了のとき、イベント15.完了。

ポイント011 金属プレートの部屋2

- ①金属プレートを調べる・イベント13.未完了のとき
メッセージ「プレートには鍵穴がある。」
- ②金属プレートを調べる・イベント13.が完了しているとき
メッセージ「『現在の鍵』を使ってプレートを開けた。」
メッセージ「『巨神を倒す』」
イベント16.未完了のとき、イベント16.完了。

ポイント012 金属プレートの部屋3

- ①金属プレートを調べる・イベント13.未完了のとき
メッセージ「プレートには鍵穴がある。」
- ②金属プレートを調べる・イベント13.が完了しているとき
メッセージ「『現在の鍵』を使ってプレートを開けた。」
メッセージ「『戦士は全てと引き換えに』」
イベント17.未完了のとき、イベント17.完了。

ポイント013 金属プレートの部屋4

- ①金属プレートを調べる・イベント13.未完了のとき
メッセージ「プレートには鍵穴がある。」
- ②金属プレートを調べる・イベント13.が完了しているとき
メッセージ「『現在の鍵』を使ってプレートを開けた。」
メッセージ「『戦士は巨神に立ち向かう』」
イベント18.未完了のとき、イベント18.完了。

ポイント014 金属プレートの部屋5

- ①金属プレートを調べる・イベント13.未完了のとき
メッセージ「プレートには鍵穴がある。」
- ②金属プレートを調べる・イベント13.が完了しているとき
メッセージ「『現在の鍵』を使ってプレートを開けた。」
メッセージ「『神剣を得』」
イベント19.未完了のとき、イベント19.完了。

ポイント015 金属プレートの部屋6

- ①金属プレートを調べる・イベント13.未完了のとき
メッセージ「プレートには鍵穴がある。」
- ②金属プレートを調べる・イベント13.が完了しているとき
メッセージ「『現在の鍵』を使ってプレートを開けた。」
メッセージ「『戦士、勇者と呼ばれる人となる』」
イベント20.未完了のとき、イベント20.完了。
- ③プレートの横の扉を通る・イベント15.、16.、17.、18.、19.、20.完了しているのとき
ポイント010、ポイント013、ポイント012、ポイント014、ポイント011の順でプレートの横の扉を通過してきた場合、扉を通過すると、「ポイント022 チッタの部屋」へ入る

ポイント022 チッタの部屋

部屋の上の方がバルコニーのようになっており、そこにチッタがいる。

①部屋に入る・イベント23.未完了のとき

チッタ「やあ、迷宮探索、楽しんでるかい？」

②イベント23.が未完了のとき、部屋の中央にはガラスの箱の中に光る剣があるように見える。

剣を調べたとき、

チッタ「へへへ……。その剣は鏡に映っているだけだよ。剣は鏡の中の世界にあるんだ。」

さらに、剣を調べたとき、

メッセージ「鏡のふちに“鏡の世界へ続く道 LRL”という文字を見つけた。」

③イベント23.が完了しているとき、鏡に剣は映っていない。

部屋に入ったとき、

チッタ「あ、神剣を手に入れたんだね。じゃ、最後のゲームだよ。」

BGM「タイタン」に変わる。

チッタは消え、タイタンが出現する。

フェイズ8へ遷移。

3.8 フェイズ7 鏡の世界

ここでは、フェイズ7で発生するイベントの詳細説明を行います。
ここで示されるポイント以外のポイントは、フェイズ1と同様のイベントとなります。

ポイント021 隠し部屋5

①隠し扉を調べる・1回目

隠し扉のある所は、少し壁の様相が他の壁と違っており、注意して見れば場所がわかる。

メッセージ「隠し扉を見つけた。」

この扉には「石化の罫」が仕掛けられている。罫の解除には**AGL15**以上が必要。

部屋の中には扉があり、「**ポイント023 鏡の回廊**」へ繋がっている。

②隠し扉を調べる・2回目以降

扉は普通に開く事ができる。

ポイント023 鏡の回廊／行き

この部屋には3つの扉があり、左右どちらの扉を通過しても真ん中の扉へ出る。

真ん中の扉をくぐると「**ポイント021 隠し部屋5**」に戻る。

①左、左、右、左の順で扉を通過したとき

BGM「鏡の世界」

「**ポイント025 隠し部屋5／鏡の世界**」へ行く事ができる。

②上記以外

永久ループのように同じ場所に出る。

ポイント024 鏡の回廊／帰り

この部屋には3つの扉があり、左右どちらの扉を通過しても真ん中の扉へ出る。

真ん中の扉をくぐると「**ポイント025 隠し部屋5／鏡の世界**」に戻る。

①右、右、左、右の順で扉を通過したとき

BGM「遺跡」

「**ポイント021 隠し部屋5**」へ行く事ができる。

②上記以外

永久ループのように同じ場所に出る。

ポイント025 隠し部屋5／鏡の世界

ミラー・デーモンが攻撃してくる。

「鏡の世界」は、壁の色が違うくらいで元の世界と遺跡の構成はほとんど同じ。

この部屋は、元の世界との対応から「隠し部屋」という名がついているが、隠し部屋ではない。

部屋には扉が一つある。

①扉を調べる・イベント22.がオンのとき

「ポイント024 鏡の回廊／帰り」へ繋がっている。

②扉を調べる・イベント22.がオフのとき

メッセージ「扉はかたく閉じられている。」

ポイント026 金属プレートの部屋1／鏡の世界

①金属プレートを調べる

メッセージ「プレートの鍵穴にはどの鍵も合わない。」

②プレートの横の扉を通る・イベント21.がオンのとき

ポイント031、ポイント027、ポイント030、ポイント028、ポイント029の順でプレートの横の扉を通過してきた場合、

扉を通過すると、「ポイント033 神剣の部屋」へ入る。(※この順序は元の世界で「チッタの部屋」に入る手順の反対。)

③プレートの横の扉を通る・イベント21.がオフのとき

特に何も発生しない。

ポイント027 金属プレートの部屋2／鏡の世界

①金属プレートを調べる

メッセージ「プレートの鍵穴にはどの鍵も合わない。」

ポイント028 金属プレートの部屋3／鏡の世界

①金属プレートを調べる

メッセージ「プレートの鍵穴にはどの鍵も合わない。」

ポイント029 金属プレートの部屋4／鏡の世界

①金属プレートを調べる

メッセージ「プレートの鍵穴にはどの鍵も合わない。」

ポイント030 金属プレートの部屋5／鏡の世界

①金属プレートを調べる

メッセージ「プレートの鍵穴にはどの鍵も合わない。」

ポイント031 金属プレートの部屋6／鏡の世界

①金属プレートを調べる

メッセージ「プレートの鍵穴にはどの鍵も合わない。」

ポイント032 「4つ穴」の部屋／鏡の世界

ミラー・デーモンが攻撃してくる。

部屋の中心にある4つの穴に、『血の結晶』、『涙の結晶』をはめる事で、イベントが変化します。

ここでは、『血の結晶』を「血」、『涙の結晶』を「涙」、なにもはめない穴を「*」と示します。

「鏡の世界」では元の世界とパターンが反対になります。この部屋に初めて入ってきたときは、元の世界で「涙血**」とセットしていたはずなので、鏡の世界では「**血涙」となっています。

穴にはめるパターンと対応するイベントは下記の通り。

①「**血涙」

イベント22.オン。イベント21.オフ。

②「血*涙*」

イベント21.オン。イベント22.オフ。

⑦上記以外のパターン

イベント22.オフ。イベント21.オフ。

ポイント033 神剣の部屋

サイクロプスが出現し、攻撃してくる。サイクロプスを倒すと5000exp.を得る。

①部屋中央の台座を調べる・イベント23.未完了のとき

サイクロプスを倒すと、部屋の中央にある『ジャイアント・スレイヤー』を取る事ができる。

イベント23.完了。

②部屋中央の台座を調べる・イベント23.が完了しているとき

メッセージ「巨神の眉間を狙うべし」

3.9 フェイズ8 巨神登場

ここでは、フェイズ8で発生するイベントの詳細説明を行います。
なお、以下に示されるポイント以外では、フェイズ1と同様の状態です。
記述の無いポイントについてはフェイズ1と同じイベントと考えてください。

ポイント001 村長ビルの家／カレーダ村

①ビルとの会話

ビル「ええっ！ また巨神が現れましたか！ 私も避難しなくては・・・。」

ポイント002 避難壕／カレーダ村

①サバン「恐ろしい・・・。もう我々の村は終わりです。」

②レイ「巨神がまた出たのですか。もう限界です。私は移住します。」

③ニーダ「また出て来たってえ？ そんな知らせいらないよお。はやく誰か何とかしてくれえ。」

④モマイリ「ノーラったら、そんな子この村にいるわけないのに・・・」

⑤ノーラ「チッタ兄ちゃんどこいったんだろ。ときどきやってきてあそんでくれるんだよ。」

⑥ソル「伝承ではジャイアント・スレイヤーを使って勇者が巨神を封印したらしいよ。」

ポイント003 ラナ湖／渡し舟

渡し舟を使って湖を渡ることができる。

ポイント004 湿地帯

深い霧が掛かっている。

①**イベント24.未完了**のとき

特に何も発生しない。

②**イベント24.完了**しているとき

タイタンが追って来る。背が高い為、眉間には攻撃が届かない。

魔法、武器ともに全く効かない。

ポイント005 遺跡の入口／湿地帯

①遺跡の前に行く・1回目

BGM「タイタン」に変わる。

タイタンが遺跡の上から飛び降りてくる。ソーサリアンのいる位置によってはダメージを受ける。

タイタンには、魔法、武器ともに全く効果が無い。背が高い為、眉間には攻撃が届かない。

イベント24.完了。

②遺跡の前に行く・2回目以降

タイタンが攻撃してくる。背が高い為、眉間には攻撃が届かない。

タイタンには、魔法、武器ともに全く効果が無い。

ポイント009 ゴイルの部屋

①ゴイルとの会話・1回目

ゴイル「ふうむ……そうか。チッタはお前達と知恵比べをすることに楽しさを感じておるに違いない。はやくそのジャイアント・スレイヤーで巨神を葬り去るのじゃ。そのとき、チッタの望みはかなうのじゃろう……。」

②ゴイルとの会話・2回目以降

ゴイル「巨神の弱点は眉間と言われておる。はやくそのジャイアント・スレイヤーで巨神を葬り去るのじゃ。」

ポイント010 金属プレートの部屋1

①金属プレートを調べる

メッセージ「『現在の鍵』を使ってプレートを開けた。」

メッセージ「「そして今」」

ポイント011 金属プレートの部屋2

①金属プレートを調べる

メッセージ「『現在の鍵』を使ってプレートを開けた。」

メッセージ「「巨神を倒す」」

ポイント012 金属プレートの部屋3

①金属プレートを調べる

メッセージ「『現在の鍵』を使ってプレートを開けた。」

メッセージ「「戦士は全てと引き換えに」」

ポイント013 金属プレートの部屋4

①金属プレートを調べる

メッセージ「『現在の鍵』を使ってプレートを開けた。」

メッセージ「**「戦士は巨神に立ち向かう」**」

ポイント014 金属プレートの部屋5

①金属プレートを調べる

メッセージ「『現在の鍵』を使ってプレートを開けた。」

メッセージ「**「神剣を得」**」

ポイント015 金属プレートの部屋6

①金属プレートを調べる・イベント13.が完了しているとき

メッセージ「『現在の鍵』を使ってプレートを開けた。」

メッセージ「**「戦士、勇者と呼ばれる人となる」**」

②プレートの横の扉を通る

ポイント010、ポイント013、ポイント012、ポイント014、ポイント011の順でプレートの横の扉を通過してきた場合、扉を通過すると、「**ポイント022 チッタの部屋**」へ入る

ポイント016 「4つ穴」の部屋

洞窟トロールが攻撃してくる。

このフェイズでは、『血の結晶』、『涙の結晶』が強力な力により穴から外す事ができなくなっています。

つまり、「*涙*血」固定となります。

①『血の結晶』を調べる

メッセージ「強力な力により、『血の結晶』を外す事ができない。」

②『涙の結晶』を調べる

メッセージ「強力な力により、『涙の結晶』を外す事ができない。」

ポイント021 チッタの部屋

部屋の上の方がバルコニーのようになっており、そこにチッタがいる。

①**イベント24.**が未完了のとき

BGM変わる。

タイタンが攻撃してくる。背が高い為、眉間には攻撃が届かない。

タイタンには、魔法、武器ともに全く効果が無い。

③**イベント24.**が完了しているとき

何も発生しない。

ポイント034 ラナ湖／中央の浮島

①**イベント24.**未完了のとき

特に何も発生しない。

②**イベント24.**が完了しているとき

タイタンが追ってくる。ここまで追って来ると、タイタンは肩まで湖に沈んでいる為、眉間に攻撃が可能となる。

タイタンの眉間への攻撃が一回でも成功したとき、

メッセージ「タイタンの眉間に『ジャイアント・スレイヤー』を突き刺した。」

タイタンの身体はバラバラに崩れ、湖底に沈む。BGM消音。10000exp.を得る。

メッセージ「チッタの声が聞こえる。」

チッタ「あー楽しかった。ありがとう、ソーサリアン。またあそぼうね。」

メッセージ「『神剣ジャイアント・スレイヤー』完。」

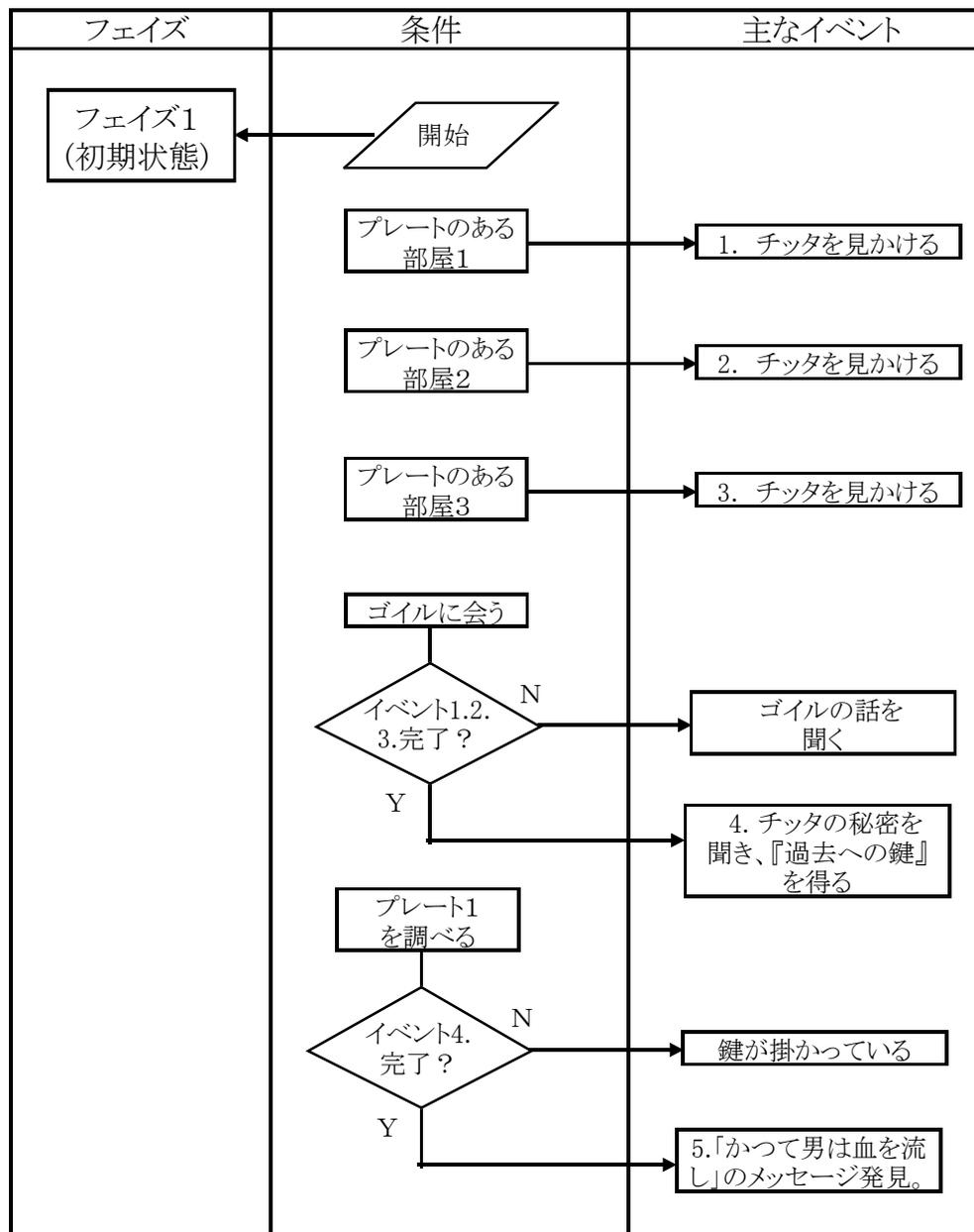
エンドスクロール後、TRAVELLER'S INNへ。

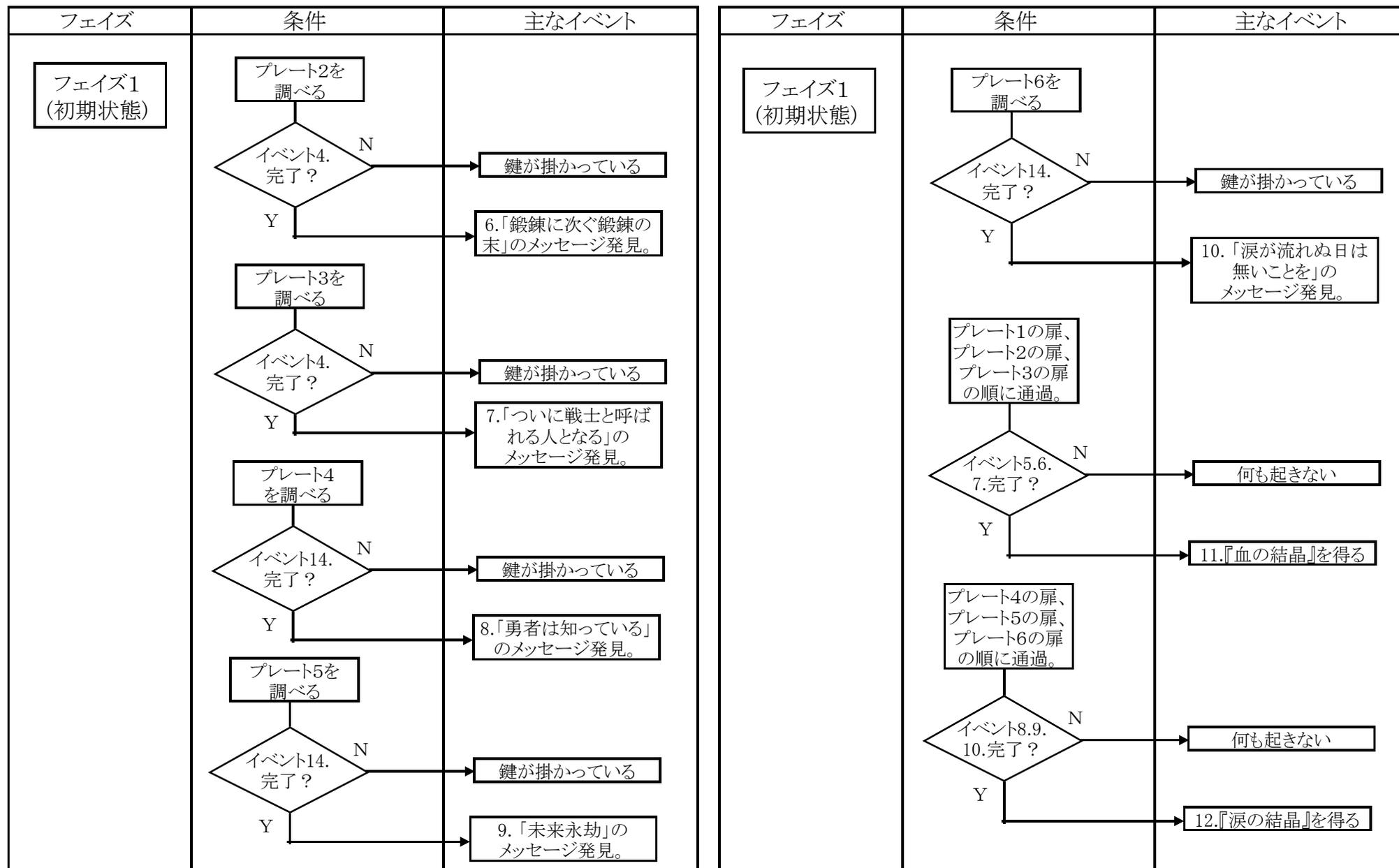
第4章 付録

シナリオ概要フロー

ここでは、シナリオの開始から完了までの流れをフローで記述します。

ここで示されるイベントはシナリオクリアに関わる主要なもののみです。





フェイズ	条件	主なイベント	フェイズ	条件	主なイベント
フェイズ 1~7共通	<p>“4つの穴”の部屋</p> <p>穴に『血の結晶』をはめる</p>		フェイズ 1~7共通	<p>“4つの穴”の部屋</p> <p>穴に『血の結晶』と『涙の結晶』をはめる</p>	
フェイズ2 へ遷移	<p>一番左の穴?</p> <p>Y</p>		フェイズ6 へ遷移	<p>*涙*血の順?</p> <p>Y</p>	
フェイズ3 へ遷移	<p>左から2番目の穴?</p> <p>Y</p>		フェイズ7 へ遷移	<p>涙血**の順?</p> <p>Y</p>	
フェイズ4 へ遷移	<p>左から2番目の穴?</p> <p>Y</p>		フェイズ1 へ遷移	<p>N</p>	
フェイズ5 へ遷移	<p>左から2番目の穴?</p> <p>Y</p>				
フェイズ1 へ遷移	<p>N</p>				

フェイズ	条件	主なイベント	フェイズ	条件	主なイベント	
フェイズ2 (探索1)	隠し部屋1	「神の剣へ続く印 T\B」 という記述を発見	フェイズ6 (チッタ再会)	プレート1 を調べる	イベント13. 完了?	N 鍵が掛かっている
フェイズ3 (現在の鍵)	隠し部屋2	13.『現在の鍵』 を得る		プレート2 を調べる	イベント13. 完了?	Y 15.『現在の鍵』で プレートを開け、 「そして今」の メッセージ発見。
フェイズ4 (探索2)	隠し部屋3	「鏡の世界へ続く印 TB\」 という記述を発見		プレート3 を調べる	イベント13. 完了?	N 鍵が掛かっている
フェイズ5 (未来の鍵)	隠し部屋4	14.『未来への鍵』 を得る		プレート3 を調べる	イベント13. 完了?	Y 16.『現在の鍵』で プレートを開け、 「巨神を倒す」の メッセージ発見。
						17.『現在の鍵』で プレートを開け、「戦士 は全てと引き換えに」の メッセージ発見。

フェイズ	条件	主なイベント
フェイズ6 (チッタ再会)	プレート4を調べる	
	イベント13.完了?	鍵が掛かっている
		18.『現在の鍵』でプレートを開け、「戦士は巨神に立ち向かう」のメッセージ発見。
	プレート5を調べる	
	イベント13.完了?	鍵が掛かっている
		19.『現在の鍵』でプレートを開け、「神剣を得」のメッセージ発見。
	プレート6を調べる	
	イベント13.完了?	鍵が掛かっている
		20.『現在の鍵』でプレートを開け、「戦士、勇者と呼ばれる人となる」のメッセージ発見。

フェイズ	条件	主なイベント
フェイズ6 (チッタ再会)	プレート1の扉、プレート4の扉、プレート3の扉、プレート5の扉、プレート2の扉、プレート6の扉の順に通過。	
	イベント15.~20.完了?	何も起きない
		チッタの部屋へ入る
	チッタの部屋の鏡に映っている神剣	
	イベント23.完了?	『鏡の世界に続く道LRL』というメッセージ発見。
		鏡には何も映っていない
	チッタの部屋	
	イベント23.完了?	チッタと話す
		チッタはタイタンに変身する
	フェイズ8へ遷移	

