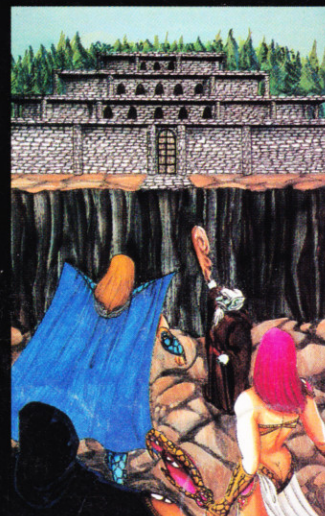
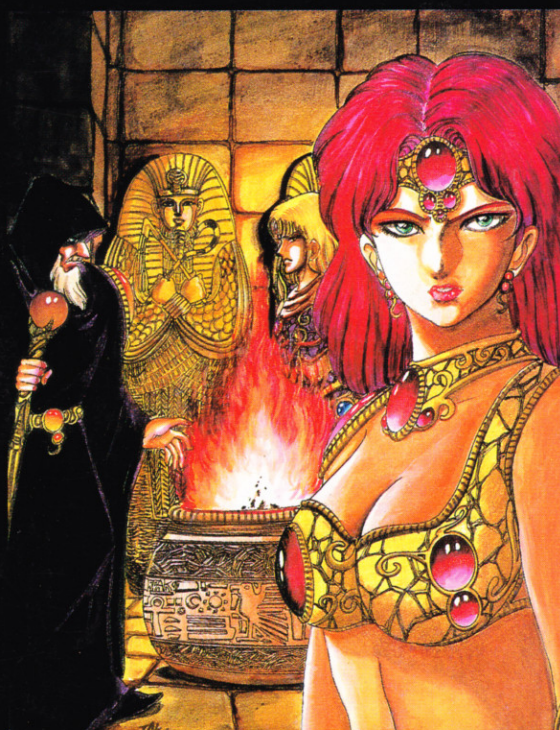


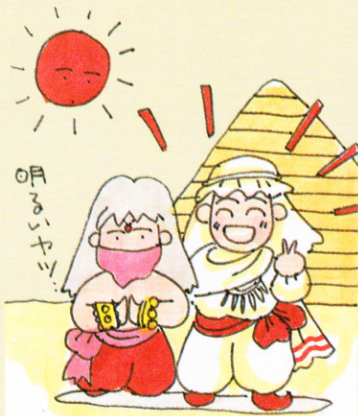
# Pyramid Sorcerian

ピラミッドソーサリアン

冒険ハンドブック



# 血められた王家の秘密



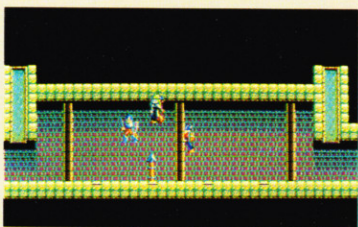
## これまでの お話

偉大なる魔法使いエティスの言葉に従って日本へと赴き、『戦国ソーサリアン』で、見事に暗黒神邪鬼を倒したソーサリアンは、長い航海の末、やっと故郷のペンタウアに戻ってきた。

が、ソーサリアンを迎えたのは勇者への賛辞ではなく、世界を襲う新たな危機を憂う、やつれた王とエティスの姿であった。

エティスの話では、ソーサリアンが邪鬼を倒した瞬間、“魔”の波動は日本からギルバレス島へ飛んだらしい。そう、遠い昔、ペンタウアを危機に陥れ、この島に封印されているはずの大魔王ギルバレスが、復活しつつあるのだ！

ヤツの本体がその島にある限り、手下の邪鬼を倒しても、世界を危機から救うことはできない。そう考えたソーサリアンは、すぐさまギルバレス島へと向かった……。



◆いきなり床から、槍が飛び出してくるのだ。

『戦国ソーサリアン』をプレイせずに、いきなり『ピラミッドソーサリアン』を始めた人はわからないだろうけど、このゲームのストーリーは『戦国〜』から続いている。『戦国〜』のシナリオ5、徳川家康の章に出てくるボスキャラ、暗黒神邪鬼は実は魔王ギルバレスの手下で、復活のために必要な、邪悪な力を高める“黒い玉”を手に入れるために、日本に派遣されていたのだ。よく考えてみると、『戦国〜』のあるシナリオで、「そういえば、〇〇が黒い影のようなものに向かって、なにか話していた」というようなことを誰かがしゃべるシーンがあったっけ。

そんなわけで、ソーサリアンは世界を滅亡の危機から救うため、真の敵ギルバレスの潜むギルバレス島へと、再び旅立っていったのだ。

さて、長い航海の末、キミたちソーサリアンがたどりついたギルバレス島。



◆この祭壇は、どこか怪しいんだけど……。



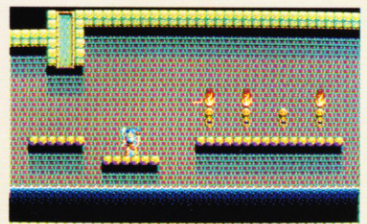
◆石像に刻まれている文字が重要だぞ。

そこでの最初の冒険の目的は、ギルバレスがピラミッドに隠した、不思議な力を持つ“黄金の仮面”を探し出すこと。舞台となるのは、砂漠にそびえるひとつのピラミッドの内部だ。

このピラミッド、ギルバレス自ら仮面を隠しただけあって、それを盗まれることを防ぐためのトラップがいっぱい仕掛けられている。先へ進もうとすれば床から、置いてあるアイテムを取ろうとすれば壁から槍が飛び出てきて、さながら気分はインディ・ジョーンズという感じだ。



◆ここからソーサリアンの冒険が始まるのだ。



◆うまく飛び移らないと、酸の水の餌食だぞ。



◆天井から湧いてくる、ダークスネークだ。

## 登場モンスター

ピラミッドによくありがちなモンスターが出てくる。そんなに陰湿なやつはいないので、困ることもないだろう。

ただ腹の立つのは魔術師のドゥール。人の物を盗むなんて最低だ！ キミもきっと悩まされることと思うよ。

### マミー

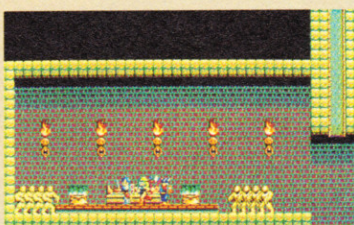


■じつとしてるから安全かと思うと、近づいた途端にワラワラとちらちら突進してくる。ものすごく陰険なやつだ。

### ドゥール



■やつとの思いで手に入れた大切なものを奪っていったら。逃げ足も天下一品でなかなか捕まえることができないのだ。



■棺にあることをすればいいのだが……。



■このじいさんが、とんだやっかい者なのだ。

ピラミッドに入ると、すぐそばに“青い水晶”があって、ペロッと取れるんだけど、実はこれもワナ。これを持っていると、あるところで床に穴が開き、落とす穴に落ちちゃうんだ。ズルイといえばズルイけど、アイテムを持っていると通れないところがあるなんて、いかにもソーサリアンらしい!?

ただし、壁からワラワラとヘビが落ちてくるようなものを除いて、たとえ

ば床や天井から飛び出す槍などは、出方にちゃんと法則があるので、落ち着いて考え、対策を考えれば、ダメージなしで越えられる。このあたりの親切さもソーサリアンらしいところだ。

シナリオ後半の、呪術師を追い詰めるところは、同じ場所を何度もグルグルと回っているうちにヒントが出てくるはずだから、赤いルビーを持って、気長に走り回ってみよう。

### ダークスネーク



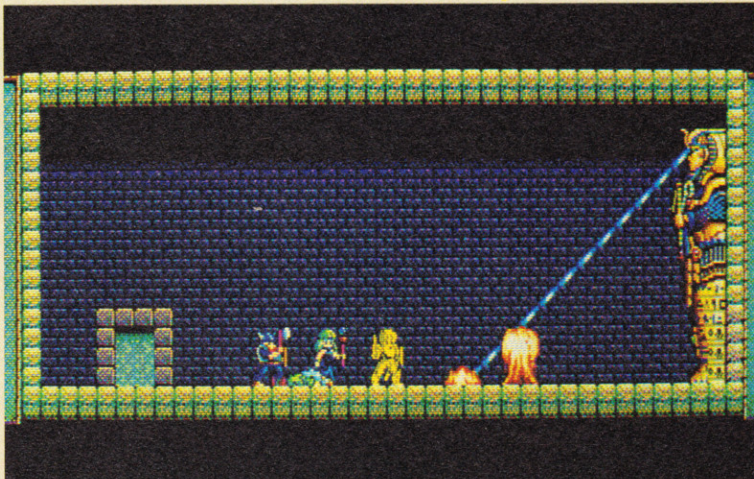
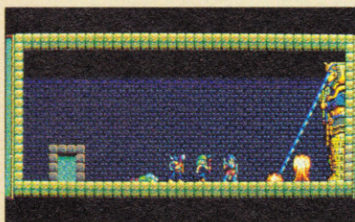
■天井からバラバラと降ってくる毒は持っていないようなのでひと安心だけど、集団で湧いて出るから、数に負けてしまわないでね。

## 怪光線を発射する

ピラミッドにある“黄金の仮面”を守るために、ギルバレスが生み出した魔物である。目から放たれる怪光線は仮面に近づくものをすべて焼き尽くすほどだ。こいつ自体は動かないが、

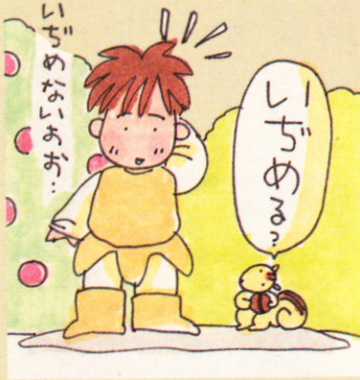
## ツタンカーメン

絶え間なく発せられる光線のおかげでなかなか近寄ることができない。また、光線の爆風によってもダメージを受けてしまうので、十分注意して戦おう。まだこいつは楽なほうだけだね。



## シナリオ2

# ラ・フォーヌの森



シナリオ2の舞台となるのは、この島に唯一残された美しい場所、“ラ・フォーヌの森”と、ソーサリアンを迎え撃つためにギルバレスが手下のガッシュに命じて作らせた城塞だ。ゲーム中では、森を歩き回り、城塞の入り口にたどりつくまでを前半、城塞内部の冒険を後半と、大きく分けられるだろう。プレイを始めてみるとわかるが、こ

のシナリオは、初めに行くことのできるエリアがかなり狭い。だから、必然的に森の管理人という老夫婦を訪ね、話を聞くことになる。

しかし、この夫婦、おばあさんは素直な人なんだけど、おじいさんはへそまがりで、キミたちをギルバレス退治に来たソーサリアンだと信じてくれない。といっても、ヒントを握っている

のはこの2人だけだから、おじいさんのいう“ペロの花”をなんとかして手に入れ、信じてもらうしかないぞ。

ところが、前記のように歩ける範囲が狭く、しかもなにも新しい発見がないため、キミはまたすぐに老夫婦のもとに戻ることになる。すると、へそまがりのおじいさんは家の外に出ているので、中でおばあさんの親切なもてなし(?)を受けることができるのだ。

ここで、あるアイテムというか、食べ物をもらったら、もう一度森へ。そして、おばあさんが飼っているという犬、アーサーを探してみよう。まっ、これは簡単に見つかると思う。

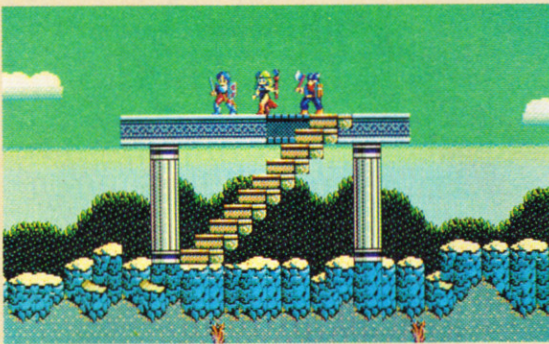
アーサーを見つけたら、前半は終わったも同然。このあと、ある場所を探



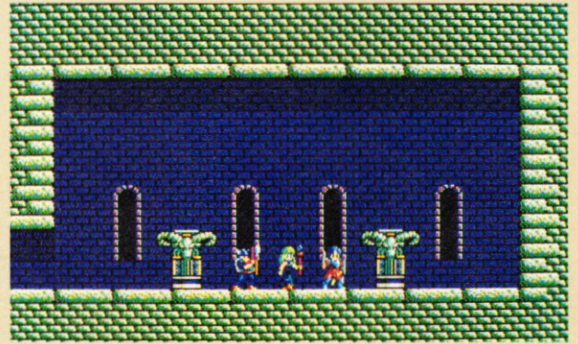
▲ここが老夫婦の家。とにかく入ってみよう。



▲ソーサリアンと魔物を勧遣いするじいさん。



▲ここはどうやら聖なる神殿の跡地らしい。



▲この2つの影像にはなにかがありそうだ。



▲妖精が飛んできた。なにか聞いてみよう。



▲地下にもこんな怪しげなところがあるのだ。

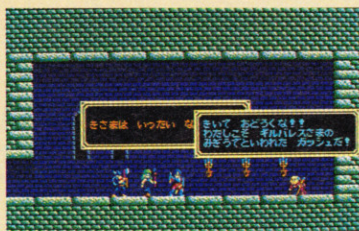


▲アーサーにうしろから話しかけると……。

## 登場モンスター

このシナリオは、けっこうイヤなモンスターが多い。走ってきて、一撃くらわせて逃げていくヤツとか、一瞬で凍

ってしまう凍結弾をやたらと吐き出すヤツとか。アクションの苦手な人は、薬をもっていくのを忘れずにね。



◆こんなちっちゃいのがガッシュだと!?

し出せば、おじいさんも協力してくれるようになって、崖から城塞へと渡るための橋がかかることだろう。

ただ、前半の最後のほうで、キミたちが真の勇者かどうか試されるシーンがある。その判定は各パラメータのチェックで、ズルをして生み出したキャラクターは石と化してしまい、ディスクから消される……、ということはないだろうけど、まあ、心してその裁き(?)を受けてくれ。

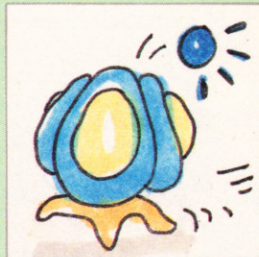
後半の城塞内は、やはりトラップとモンスターだらけ。なかでも、グスターというモンスターは、石化弾を吐いてくるから、要注意だ。動かないヤツはキャラ手前から、動くヤツは弾を吐くタイミングを見極めてジャンプしながら、慎重に対処しよう。

### 骸骨戦士ガシム



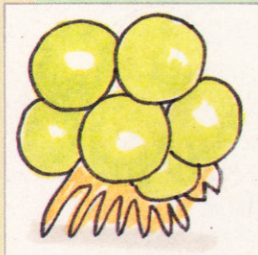
◆すばしっこくてなかなか耐久力があるやつだが、所詮はただの骨。何回も攻撃していればそのうち勝手にどこかへ行ってしまふぞ。

### グスター



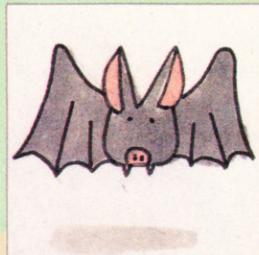
◆こいつは口から凍結弾を吐いてくる。あたると凍っちゃうから、うまくよけよう。動くヤツと動かないヤツがいるので、注意ね。

### ゲレル



◆空飛ぶカリフラワーみたいなやつ。波を描きながら向かってくるので、なかなか剣を命中させるのが難しいのだ。

### 吸血コウモリ

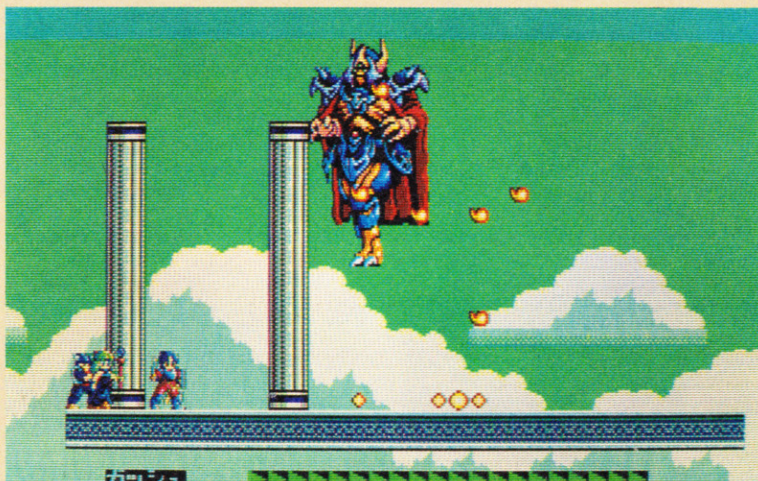
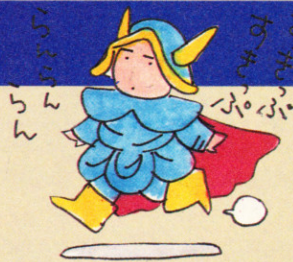


◆うっとうしいほどウジャウジャと飛び回っているコウモリ。小さくいけれど、東になるとそれなりに強かったりするのだ。

## 巨体を踊らせ、キックしてくる ガッシュ

ソーサリアンを油断させるため、老人の姿を装っていたガッシュだが、トラップをどんどん切り抜かれるのを見て、慌てはじめた。そして、決戦のときついにその本当の姿を現わした。これ

こそが、暗黒一の戦士、ガッシュの真の姿である。こいつはデカイわりに動きが素速く、おまけに飛び蹴りまでしてくるのだ。着地した瞬間をうまく狙わないと、踏み潰されてしまうぞ。



## 心を失った姫君

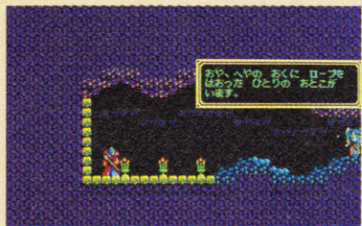


「この緊急時に、他国の王女なんか捜さなくてもいいじゃん！」と思う人もいるかもしれない。でも、弱きを助け、強きをくじく、正義の人ソーサリアンともなれば、そうはいってられない。それも、さらったのがギルバレスとわかっているのならなおさら。行きがけの駄賃とばかり、気軽に王女を助けに行ってみなさいな。

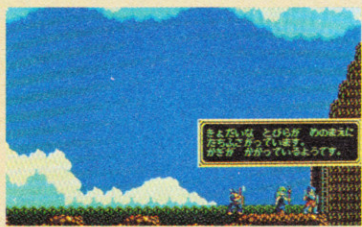
このシナリオのスタートは、きれいな砂浜。そこをチョイと歩いていくと、なんとなく妙なじいさんが立っている。あいさつがてら、このじいさんに話し



◆左のほうにいるじいさんが怪しいよね。



◆こいつを倒さなければ先へ進めないのだ。

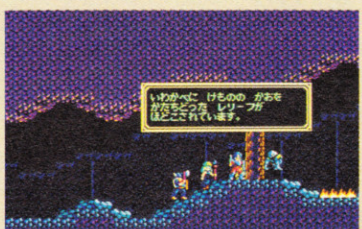


◆この扉はなかなか開いてくれないのだ。

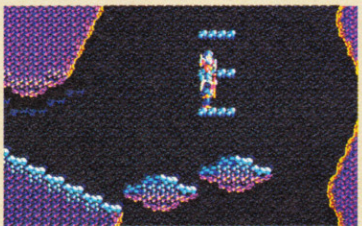
かけてみると、魔王ギルバレスのことを「様」づけて呼ぶじゃありませんか！ こりゃ、ギルバレスの配下の者だな、と思ったら、攻撃してくる様子はない。ただ、イヤミったらしく「この先の洞窟を抜けられないようじゃ、ギルバレス様に勝つなんて夢だね」というようなニュアンスのことを言うだけだ。

そこまで言われたら、洞窟を抜けてやろうじゃないか、と意気込まずにはいられない。どっちにしろ、洞窟の中にしか、道は通じていないんだし。

こうして洞窟へと進んでいくと、途



◆このトラップをはずすには真珠が必要だぞ。



◆こいつに乗れば上まで簡単に上げれるぞ。



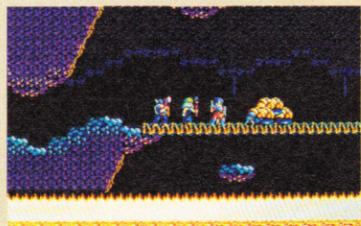
◆岩を飛び移りながら向こう側へ渡るのだ。

中で「バムの花」が爆発する場面にでくわす。このときは必要ないけど、この花はのちにすごく重要なアイテムとなってくるから、「バムの花は暖かくなると爆発する」ってことを覚えとこう。

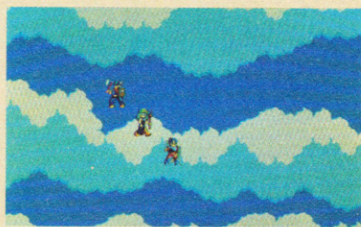
さて、砂浜の先の洞窟に入ると、ふたつの扉が目に入る。ひとつめの扉は簡単に開くけど、このときのメッセージを見逃さないように！ そのメッセージは、あることをしないと開かないふたつめの扉の、開け方のヒントになっているのだ。

ふたつめの扉の開け方とは、もうわかるね、3つの真珠をはめこむ順番がカギになっている。何度かはめこんでも真珠が溶けちゃう人は、グダグダ手を尽くすよりも、一度しか現れないひとつめの扉のメッセージをもう一度見るために、リセットしてやり直したほうが早いぞ。

この扉のトラップを越えたら、次は



◆うねうねと動く巨大なイモ虫。気持ち悪い。



◆雲の上を散歩するソーサリアン(おおうそ)。

## 登場モンスター

洞窟の地下へ降りたい。が喜び勇んで進んじやうと、壁にはりついているガードナーというモンスターの吐く石化弾のエジキになっちゃうから、注意。

石にされずにその先に進むには、石化弾をよけるのではなく、ガードナーをやっつけなくちゃダメ。でも、近づくとやられてしまうので、遠くから魔法で攻撃すること。わかったね。

このようにして地下へ降り、あるアイテムを手に入れて砂浜へ戻ってみると、さっきのじいさんの態度が、ガラッと変わってくる。そう、ここから先が、このシナリオの本編なのだ。さきほどの「バムの花」を有効に使って、なんとか王女を助けだそうね。

そんなにダメージはくわないが、倒すのが難しいモンスターばかり。動きが速かったり、空を飛んでいたりや

らと耐久力があつたり……。壁にはりついているガードナーの出す弾に当たると、石になっちゃうから気をつけよう。

### 魔道士ヘルナー



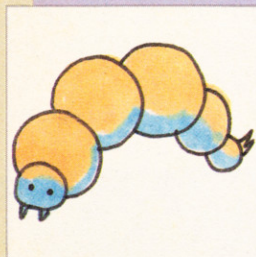
●こいつが洞窟の中に結界をはりめぐらし、先に進めないようにしている。とにかく倒さなければ、新たな道は開けないぞ。

### グノックス



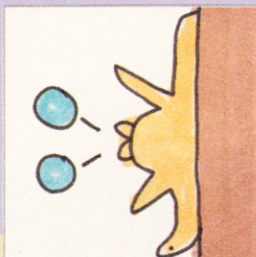
●すばしっこくて、なかなか刺が当たらないイヤなやつ。おまけに距離をあけるとブーメランを投げってくる。とんでもないやつだ。

### ワーサ



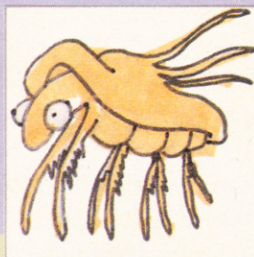
●洞窟の地下深くにいて、ソーサリアンが落ちてくるのを待ち構えている。この巨大イモ虫は倒すと飛び散るから、気をつけよう。

### ガードナー



●こいつは口から石化弾を吐いてくる。弾を吐き出すタイミングを見極めて、さっさとやることをやっしまえば消えてくれるぞ。

### バルドラ

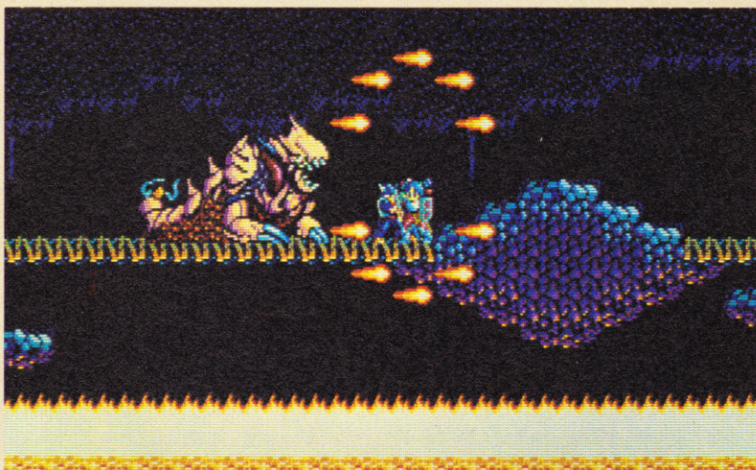
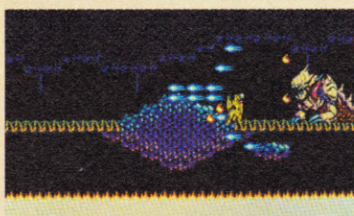
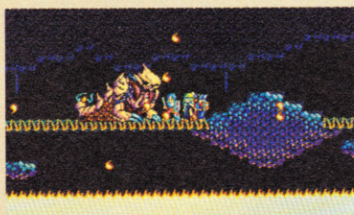
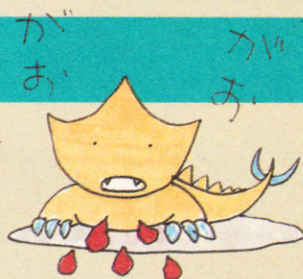


●空中から、ソーサリアンめがけて爆弾を投げってくる巨大な昆虫。吹とばされないと、うまく切り抜けてしまう。

## 石化弾を吐く地下洞窟の主 ガドルガン

このイグアナのような化け物は、ソーサリアンを地下で待ち伏せするためには造られたらしい。迎撃用に造られたので、ほとんど動かず火炎弾と石化弾だけで攻撃してくる。弾の軌道を覚え

てしまえば意外と楽にやっつけることができる。こいつには魔法も効くから、攻撃魔法をもっているんだったらドンドン使ったほうがいいぞ。ただし、石にならないように、気をつけること。



## シナリオ4

# 嘆きの神殿

ギルバレスが住むという山の中腹には、山の内部に作られた迷宮の門の役目を果たす、巨大な神殿が待ち構えていた。何人かの勇者はギルバレスの企みに気づき、ここまではたどり着けたのだが、この神殿を越えたものはいない。だが、ここを越えなければ魔王は倒せないのだ。決意も新たに、ソーサリアンは邪悪な空気が渦巻く神殿へと、足を踏み入れたのだった。



上のシナリオストーリーにもあるように、この4番目のシナリオさえクリアすれば、ギルバレスはもう、すぐ目の前となる。あらためて、気合を入れ直して、冒険に臨んでくれ。

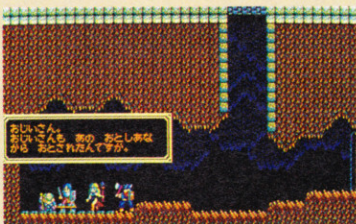
“あらためて”、というのは、なにも気持ちだけのことではない。実はこのシナリオは、これまでの3本のシナリオ、いや「戦国～」を含むこれまでのすべてのシナリオと、まったく違うシステムになっているのだ。そのシステムについて少し説明しておこう。

まず、このシナリオの謎解きは、これまでのように会話による、アドベンチャー的なものではない。先の場所に進むために、いろいろと歩き回って扉を開けたりするようなものばかりだ。

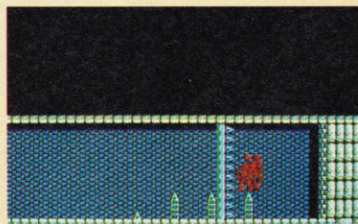
さらに、アクション性がかなり強く打ち出されている。シビアにタイミングを合わせてジャンプしなければ渡れない“動く床”や、触れると強烈に弾かれるモンスターなど、指先の起用さを要求される場所が随所にある、いやそういう場所ばかりといったほうがいかもしれないのだ。

そんなゲームシステムの違いから、

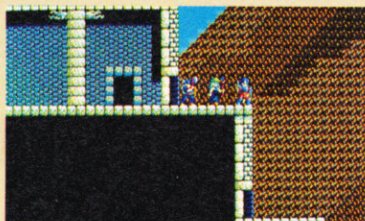
マップの構成も趣向が凝らされている。このシナリオの舞台は巨大な神殿なのだが、構造は7層のピラミッドタイプなのだ。つまり、下の階から上の階に上がっていくにしたがって、部屋が小さく(先細りに)なっているってわけ。でも、この構造だけなら、別にそう変わっているという気はしないよね。ところが、全7層(階)のフロアはそ



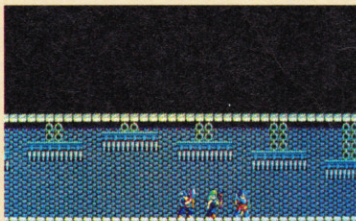
▲ 落下し穴の中に住んでいる変なじいさん。



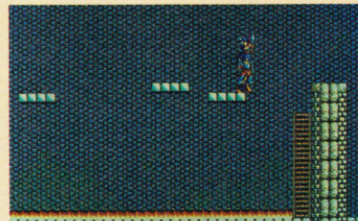
▲ 見事にトラップにひっかかってしまった！



▲ 神殿のまわりは険しい山に囲まれている。



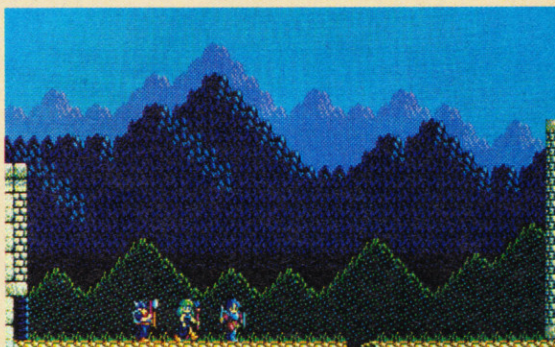
▲ 吊り天井のトラップだ。うまくかわそう。



▲ 踏み外すと、炎の中に落ちてしまうぞ。



▲ ひとつの階をクリアすると、こうなる。



▲ 神殿の裏庭だ。山がすごくきれいだね。



## 登場モンスター

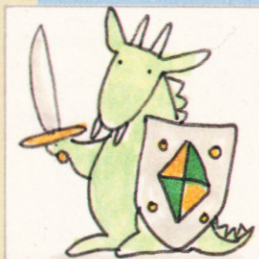
れぞれが独立しており、各階ごとに完結している。各階ごとの謎はすべて上の階に行くための扉をあけるようなもので、各階を10分以内にクリアすると(上の階に行けると)、残り時間から算出したボーナスをお金に換算して与えられるようになっているのだ。こういうシステムだから、このシナリオはまままアクションゲームといってもいいかもしれない。

さっきも書いたように、アクションゲームの常として、このシナリオでは指先ワザが要求される。できればFLYの薬を使いたいが、ここではそれが効く時間まで少なくなっている。でも、2、3回、地下に落ちてみれば……。

ここは陰険なモンスターばかり。見たところどうってことないヤツなのに、触れるとヒットポイントが半分に

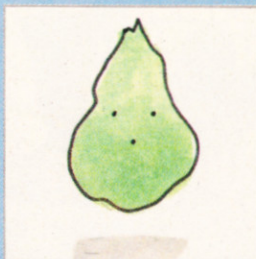
なっちゃったりする。スライムなんかどんどん分裂して、倒すのがイヤになってしまう。短気な人には辛いね。

### ドラゴンナイト



●でっかいオノを持ったドラゴンである。かなり強力で、ヘタをすると返り討ちにあつてしまう。ときには、かわすことも、大切だぞ。

### ファイアエレメント



●この緑の炎は、相手にしなければいけないのだが、少しでも触れると大ケガをするはめになる。触らぬ神にたたりなしなんだな。

### スライム



スライムといっても、侮ってはいけない。剣で断つても、分裂して増えてしまうから、退治するには根気が必要だぞ。

### ゴーガ



●お尻に貝がらをつけたミミズである。こいつは音に敏感で、近づくとこちらに向かってズルズルとはいずってくるのだ。

### ウィル・オ・ウィズプ

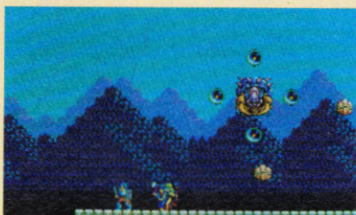


●ジャンプで飛びこえなくてはならない床のまわりをグルグルとまわっている火の玉。ミスすると下の階まで落ちてしまうぞ。

## 空を舞う、巨大なヤドカリ!? ジャグラー

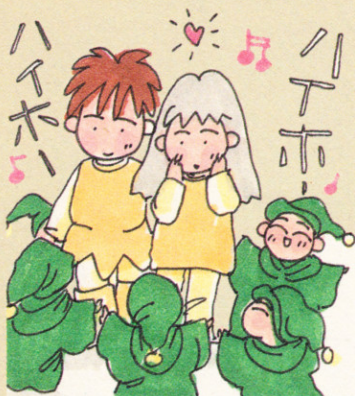
本体のまわりを困んでいる12個の貝は、ソーサリアンの剣を跳ね返す盾にもなれば、ヘビのようにくねくねと飛び回り、ソーサリアンを攻撃する武器にもなる。神殿の最後のワナというだ

けあって、その強力さと残忍さはいままでのボスキャラとはケタが違う。まずは、まわりの貝を1つずつ倒していったほうがよいだろう。無防備にしてしまえばかなり楽になるはずだ。



## 魔王ギルバレスの迷宮

山の神殿をやつとの思いで乗り越えたソーサリアン。しかし、そのあとに待っていたのは、神殿さえ小さく見えるほど絶望的に巨大な迷宮だった。この中には、これまで以上に残忍で狡猾なトラップやモンスターがいることだろう。だが、彼らは行かねばならない！ しばらくの沈黙ののち、ソーサリアンは、最後の決戦の場になるであろう迷宮の扉を、静かに開けた。

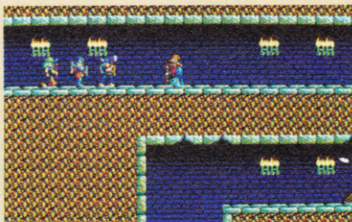


さて、やってきました最後のシナリオ。このシナリオの果てにこそ、探し求めた大魔王ギルバレスが待っているのだ。思えば、長い道のりだった、うるうる……。

なんて、感慨にふけるのはまだ早いぞ！ なにしる、このシナリオの舞台となるのはヤツの本拠地、難攻不落の「ギルバレスの迷宮」なのだから。

これまでに、何回も「巨大な」という形容動詞を使ってきたが、今度のマップは、本当に、掛け値なしに、絶対、ソーサリアンシリーズの中で一番広い。「戦国〜」から、PC-8801SRとX1版はディスク2枚組になってるけど、これはメッセージデータのほかに、なんといってもマップデータがふくらんだため。

だから、ソーサリアン本編と追加シナリオVol.1よりも『戦国〜』の、さらに『ピラミッド〜』のマップが広いのは当たり前なんだけど、『ピラミッド〜』のなかでも、このシナリオのマップはほかに比べてひとまわり、約15〜20パーセントも広いのだ。しかも、スクロール部分が一切なしの、完全画面切り替えタイプで、また同じような場所ばかり



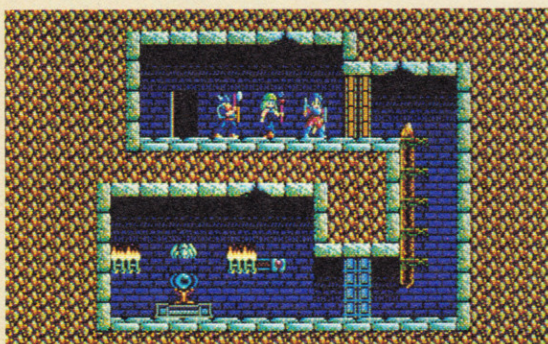
この老人は後で強い味方となってくれるぞ。

だから、必ず迷うようになっている。日本ファルコムの中島さんのイジワルな性格が、マップにそのまま反映されているというわけだ!?

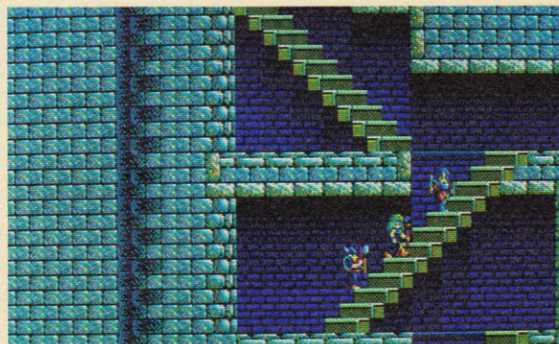
迷宮に入るとすぐに、ある老人に会うが、なにか調べものをしているらしく、相手にしてくれない。いったん立ち去って、あとでまた会いにくるべし。

そこからどンドン下に下りていくと、モンスターにいじめられている小人を見つけるはず。小人を傷つけないよう、魔法を使って助けてやろう。そうすれば、とってもいいことが待っているぞ。

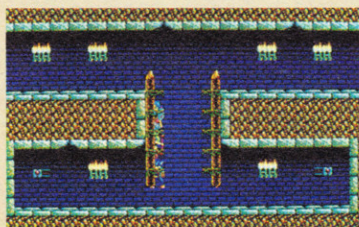
しかし、本番はこのあとで、勇者らしい若者や強力なモンスター、輝く水晶の玉などが続々登場する。仕掛けられたトラップと謎は、マッピングと会



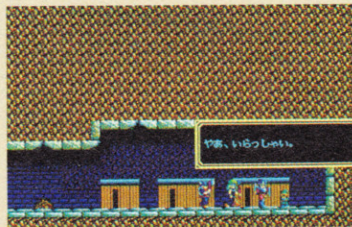
なにか秘密のありそうな部屋だが……。



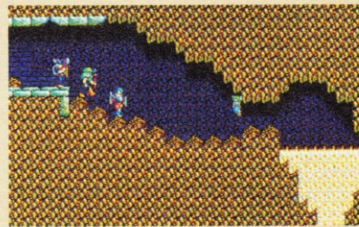
このうえにギルバレスがいるのだろうか？



両端にあるスイッチが怪しいのだが。



小人を助けたら村へ案内してくれた。



妖精さんがなにやら困っているようだ。

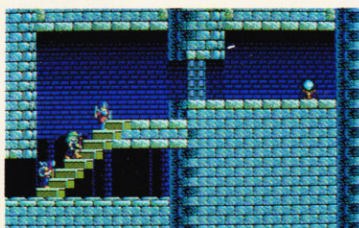
## 登場モンスター

さすがに最後のシナリオだけあって、モンスターも強豪ぞろい。殺されてしまうこともしばしばあるだろう。武器

や魔法では倒せないやつもいるからね。どこから敵がきても平気なように、常に神経を集中させておこう。



◆こいつを倒すことは不可能に近い。



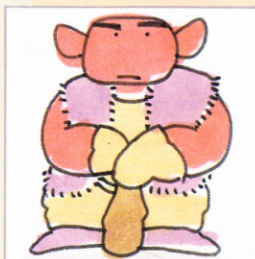
◆あそこに輝く水晶はなんなのだろうか!?

話で乗り越え、迷宮を脱出すべし。この迷宮に比べれば、このあとのギルバレスの城なんて、小さい小さい!

だからといって油断は禁物。城のマップは狭いけど、そのあとにひかえているギルバレスは超強力なのだ。対決の前に必ずHEALを装備するべし。

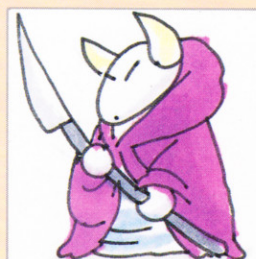
といったところで、お時間となりました。もっとグツと深いヒントは、次号の徹底解剖でやっちゃいまーす!

### アースエレメント



◆こいつを素手で倒すことは、絶対に不可能だ。一発くらっただけで、瀕死状態である。いったいどうすればいいのだろうか。

### エビルガード



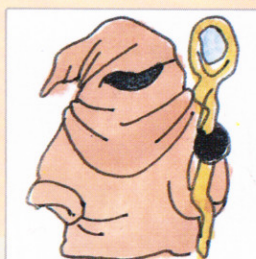
◆こちらをみつけた途端、猛突進してくる危ないやつ。早めに対処しないと死人が出ることになってしまう。反射神経の勝負だ。

### ブラックバット



◆このコウモリも突進してくる。動きが速く、剣ではついていけないので、魔法で攻撃したほうがいい。そんなに強くないけどね。

### 魔道士ラドナー

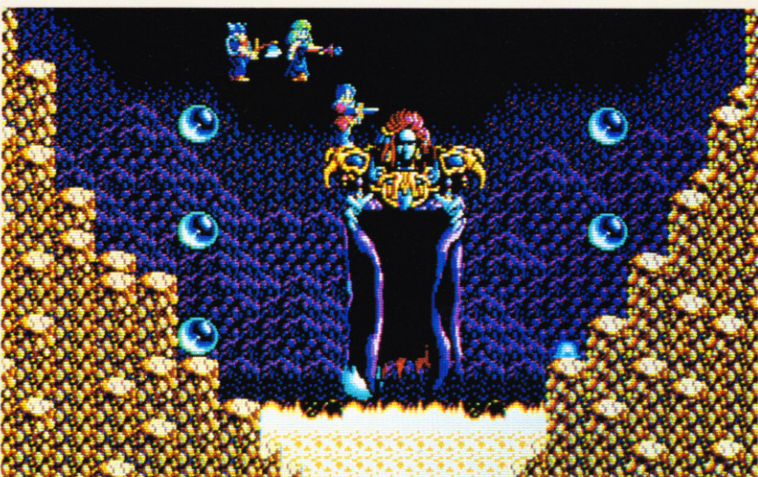
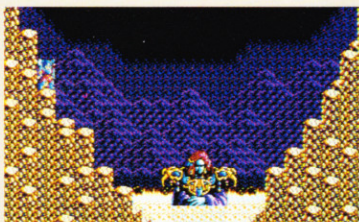


◆小柄だが、魔法を使ってピンバシ攻撃してくる。石化しないように、注意しよう。魔法がきれてしまえば、赤子も同然だ。

## 灼熱の火山弾をまきちらす ギルバレス

幾多のトラップや残忍なモンスターを乗り越え、やっとここまでたどりついた。鼻をつくイオウの臭いと水蒸気が充満する中、ギルバレスの笑い声が響いてくる。煮えたぎる熔岩の中から

現われたかと思うと灼熱の火山弾を浴びせかけてきた。その姿は悪魔をもっと醜くしたようであった。こいつは熔岩の中から現われる瞬間を狙って、何度も攻撃するしか勝ち目はないだろう。





ピラミッド ソーサリアン  
冒険ハンドブック

**LOGiN** 新年1、2合併号特別付録①

昭和64年1月20日発売（毎月2回 第1、第3金曜日発行）第8巻 第1、第2合併号 通巻78号