

Quick Review!

投げるな1面! プリンス・オブ・ペルシャ3D, 1面の攻略

清瀬栄介 Eisuke Kiyose

キミはプリンス・オブ・ペルシャ3D(以下POP)をプレイしてるかな? なに、まだトゥームレイダーⅢも終わっていない? POPは動きがダルそうだから手を出していない?

そりゃイカンぞチミ。POPとトゥームシリーズは、ルールは似てるけど演出は別物。ジョーダン・メックナー(初代「プリンス・オブ・ペルシャ」のゲームデザイナー)のデザインは相変わらず冴えていて、「先には進めないけど途方に暮れることはない」という味付けは絶妙だ。ガンアクション重視のトゥームと違って、じっくり遊べるのがこのPOPなのだ。PentiumⅢ推奨だから、やり場のないヘビースペックをかかえたキミにもピッタリ。トリックやトラップは即死するものが多いが、ここにあるアドバイスを見て乗り切ってくれ!

■価格：7800円
■問い合わせ先：ザラーニングカンパニー
☎052-760-8777
http://www.learningco.co.jp/
■動作環境：Windows 95/98, MMX Pentium/233MHz以上 (PentiumⅢ/400MHz以上推奨), メモリ64MB以上(128MB以上推奨), 空きHDD容量400MB以上

©1999 TLC Multimedia Inc., and its affiliates and licensors, and Jordan Mechner. All rights reserved.



叔父キング・アサンの宴に招かれたプリンスだったが、これはアサンの罠だった。連れ去られたプリンスを救うため、プリンスは地下牢からの脱出を試みる

① 地下牢脱出

いきなり牢獄の壁に切れ目を発見するプリンス。ここを押してみるとズリズリと動き、隣の牢獄に出られる。ちなみにこれはReadmeにもヒントが書いてある。いきなり詰まった人は、マニュアルとReadmeを読むクセをつけようね。



押せ! プリンス! Key: [Ctrl]+[↑]

② 囚人の奥の抜け穴

囚人の話を聞くと、どこかに抜け穴があるとか。見渡すと天井にハデな穴が。さっそくあそこから脱出だ。ジャンプして「つかむ」のがよじ登るコツ。これはプリンスの超重要アクションの一つ。



ゾンビだか囚人だかちょっと微妙なところ。いろいろ教えてくれてありがとうー



よじ登れ! プリンス! Key: [Alt] & 飛んだら [Shift]

③ 出た! 針山トラップ!

プリンス・オブ・ペルシャ名物、落ちると針山に突き刺さって即死というトラップだ。普通にジャンプしても届かないが、助走をつけて飛ばせばギリギリで向こう岸に届く。歩幅に惑わされず、プリンスがふちギリギリにきた瞬間を見計らって飛ばう。こいつも超重要。



このタイミングで踏み切る。練習、練習、また練習

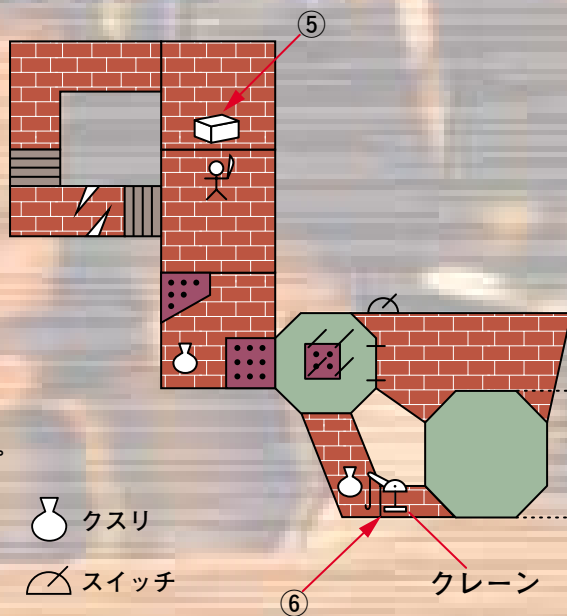
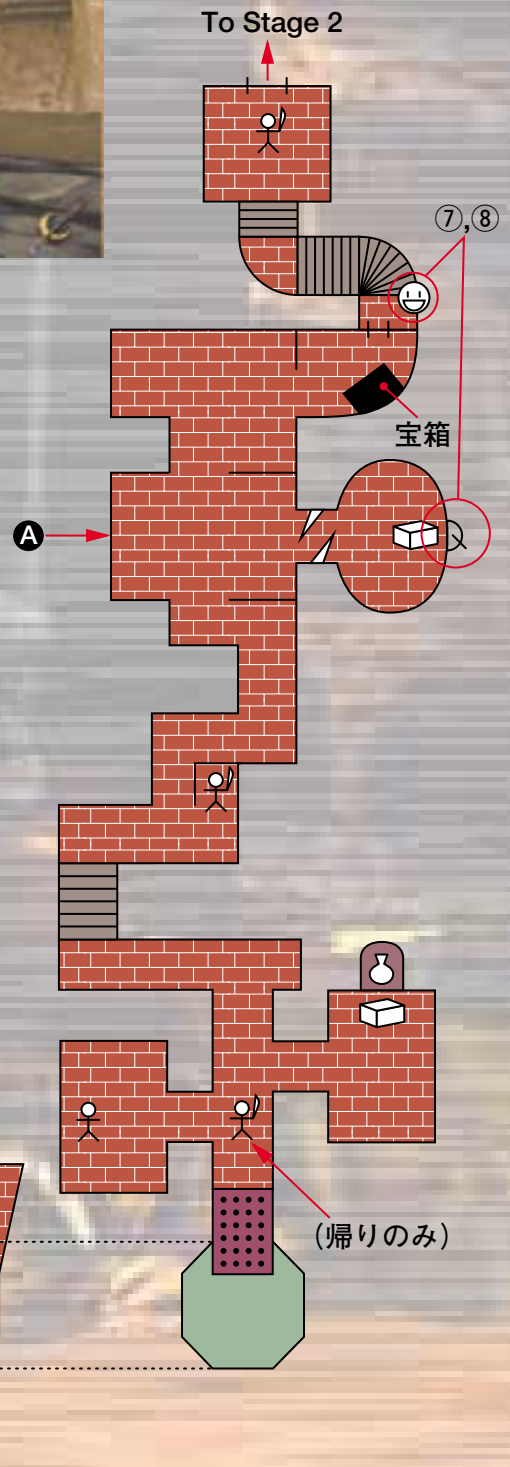


つかまれ! プリンス! Key: [↑]+[Alt], 向こう岸で[Shift]



失敗するとあえなくお陀仏(死語)。イタッー





- Ⓢ スタート
- フットスイッチ
- 囚人
- ⊠ トゲの出るトラップ
- 護衛
- ≡ 階段
- 🍷 クスリ
- ⏏ スイッチ

⑤ アタマを使って剣をゲットだ！

後半は頭脳のな仕掛けが増える。護衛の頭上にコンテナを落とすと、持っている剣を奪える、というのもその一つ。



頭にコンテナ落とされて剣まで奪われる、踏んだり蹴ったりのかわいそうな護衛。ちゃんと護衛しろよっ



しかしコンテナというより……即死している気もするぞ、この大きさ。ごめんね

⑦, ⑧ 最後のトラップはこうしてかわす！

アサンの手下がなにげなく口に手をかざして扉を開けているが、何も知らずに手を差し出すと……ここを越えるカギは宝箱にある。拷問部屋の万力をうまく使って、中にあるものを手に入れよう。これを越えればステージ2はすぐだ。



[Ctrl]キーで宝箱をセットできるぞ。っていうか、こんなところに大事な宝箱を置いておくなよ……



うぐっ、ぬ、抜けない……

⑥ このクスリだけは入手せよ！

コンテナをクレーンの下まで運び、クレーンを操作してコンテナを持ち上げると下から緑色のクスリが現れる。これが生命力の上限が上がるクスリ。絶対に入手しておこう。



なにせ昔のシステムそのまま。要するにヒットポイントの目盛りが三つとか四つしかないのだ。ハードだが非常に分かりやすいのがメリット

おまけ～

次のステージはこんな感じ！このプールが前半のヤマ場だ。後半は弓も使えるようになるぞ

