



操作マニュアル



**Dungeon**  
C H A O S S T R I K E S B A C K  
*Master*  
続ダンジョン・マスター | カオスの逆襲



# I N D E X

始める前に	①
何がなんでも、とにかく一刻も早く 「カオスの逆襲」を始めたい人へ	②
1. 起動と準備	③
1.1 ゲームの準備①～「カオスの逆襲」を起動させてみる～	③
1.2 ゲームの準備②～セーブ・ディスクを作る PART 1～	④
1.3 ゲームの準備③～セーブ・ディスクを作る PART 2～	⑥
1.4 スタート～いよいよ出発です～	⑦
2. 勇者の描き替え	⑧
2.1 顔を描き替える	⑧
2.2 名前を変える	⑨
2.3 勇者の読込	⑩
2.4 勇者のセーブ	⑪
2.5 冒険の準備	⑪
3. 勇者の選択	⑫
3.1 勇者を見極める	⑫
3.2 勇者の“生き返らせる”と“生まれ変わらせる”	⑭
3.3 リーダーの選択	⑮
4. ゲームの操作	⑯
4.1 パーティの配置と移動	⑯
4.2 勇者のコントロール	⑰
4.3 勇者の攻撃	⑱
4.4 呪文の唱え方	⑱
4.5 勇者の持ち物	⑳







## 始める前に

「続ダンジョン・マスター～カオスの逆襲～」には、以下のものが入っています。もしも、お買い上げの商品に不足のものがございましたら、本書末尾に示してあります方法にておしらせください。



ゲームディスク  
1枚



セーブディスク  
1枚



ゲーム操作マニュアル  
1冊



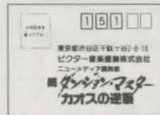
「カオスの逆襲」冒険の手  
引き  
1冊

名前	説明	価格
SLOGAR	スロガー	250
STING	スティン	300
SKELAR	スケラー	450
DETH	デス	300
NECRO	ネクロ	150

“24人の勇者”紹介カード  
1枚



コイン  
1枚



ユーザー登録アンケート  
ハガキ  
1枚

このゲームでは、X68000のドライブ0、1をそれぞれドライブA、Bとよんでいます。





## ■何がなんでも、とにかく一刻も早く 「カオスの逆襲」を始めたい人へ

前作の「ダンジョン・マスター」は、お手のもの細かい説明なんかからないから、一刻も早く「カオスの逆襲」をやりたい。と、いう人は次の手順でおこなってください。

詳しい説明が必要なときには、本文をお読みください。

### スタート

- ① 「カオスの逆襲」ゲームディスクをドライブ0に、「セーブディスク」をドライブ1に入れて、リセットボタンをおしてください。
- ② タイトル表示後の青いメニュー画面で“新しい勇者の選択とゲームの開始”を選びます。
- ③ ダンジョンの入口で“◇牢屋”をクリックし、中に入ります。
- ④ 勇者を4人選びます。選ぶポイントややり方は、前作の「ダンジョン・マスター」とほぼ同じです。
- ⑤ 4人の勇者を選択し終わったら、ディスクのマークをクリックして“セーブ”でセーブをし、その後“終了”で抜けます。
- ⑥ 画面が変わったらクリックして、青いメニューにします。
- ⑦ “勇者のエディットと冒険の準備”を選びます。
- ⑧ “冒険の準備”をクリックします。
- ⑨ “終了”をクリックし、青いメニューにします。
- ⑩ “新しい勇者の選択とゲームの開始”を選びます。
- ⑪ ダンジョンの入口で“◇再び入る”をクリックすると、ゲームのはじまりです。

### ゲームのはじまり



# 1. 起動と準備

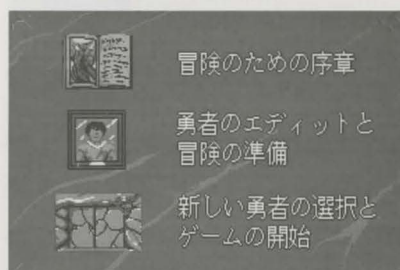
## 1.1 ゲームの準備 ①～「カオスの逆襲」を起動させてみる～

「カオスの逆襲」には、“ゲームディスク”と“セーブディスク”の2枚のディスクが入っています。しかし、まだこの段階では、この「カオスの逆襲のセーブディスク」はセーブをするためのディスクというだけで、本当の意味でのセーブディスクではありません。本当のセーブディスクにするためには、“ゲームの準備②”以降をおこないます。

これより、この「カオスの逆襲のセーブディスク」は単にセーブディスクと呼び、「ダンジョン・マスターのセーブディスク」は「ダンジョン・マスター」のセーブディスクと呼ぶこととします。

では、ゲームディスクをドライブ0に、セーブディスクをドライブ1に入れてパソコン本体のリセットボタンを押してください。

タイトル等の表示に続いて、青い背景のメニュー画面となります。



\*メニュー等は、マウスのクリックで選びます。青いメニューは、左のグラフィック部分をクリックしてください。

\*本書では、通常“左クリック（マウスの左ボタンを押す）”を、単に“クリック”と表示します。

### 青いメニューの説明



#### 冒険のための序章

透視の呪文が唱えられ、カオスの陰謀が明らかにされます。途中で見るのをやめたい時には、ESCキーを押してください。

#### 勇者のエディットと冒険の準備

ゲームの準備をするためのメニューです。また、ここでは勇者の顔や体を自由に描き替えることができます。

#### 新しい勇者の選択とゲームの開始

勇者を選ぶときや、通常ゲームを始めるときに選択します。





## ●24KHz対応ディスプレイをご使用の方へ

### ■環境設定プログラムについて

X68000は通常31KHz高解像度モードを使用していますが、「続ダンジョン・マスター～カオスの逆襲～」では24KHzモードを使うことにより、プレイ画面をモニタ画面上に大きく表示することができます。24KHzモード対応ディスプレイをお使いの方は、下記の要領で環境設定プログラムを起動させ、24KHzモードに設定してください。

\*CZ-603Dなど24KHzモードに対応していないディスプレイをご使用の場合は、24KHzモードにすると正常に画面が表示されません。そのときには、再び31KHzモードに設定しなおしてください。

### ■環境設定プログラムの起動方法

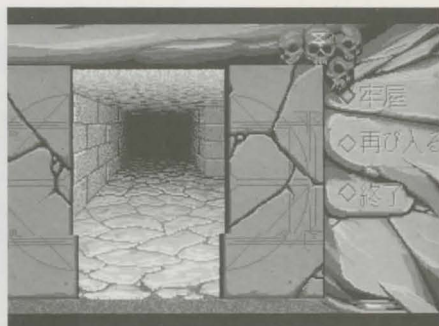
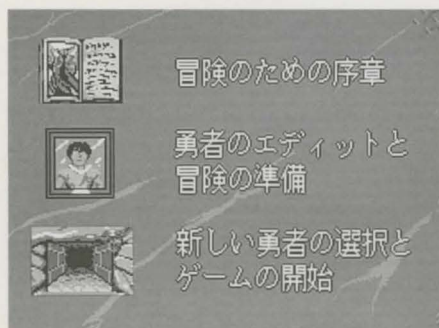
1. ゲームディスクのプロテクトシールをはがし、ドライブ0に入れます。
  2. シフト・キーを押したまま、電源を入れます。
  3. シフト・キーを押した状態でしばらくすると、自動的に環境設定プログラムが起動します。
  4. その後は画面のメッセージに従い、設定をおこなってください。
  5. 24KHzモードにするときは1、31KHzモードにするときは0を選択します。
  6. 設定をディスクに書き込み設定プログラムが終了すると、設定したモードで自動的にゲームが始まります。
  7. 青いメニュー画面になったら、ディスク・アクセスがされていないことを確認の上、ゲームディスクを取り出して、プロテクトシールを貼ってください。
- \*この設定は1度実行すれば、再度設定をするまで有効となります。

## 1・2 ゲームの準備 ②～セーブディスクを作るPART1～

ここでは、ダンジョンへ向かう4人の勇者を選び、そのパーティーをセーブしてセーブディスクを作ります。その方法には、「カオスの逆襲」の牢獄から勇者を選ぶ方法と、「ダンジョン・マスター」のセーブディスクを使い「ダンジョン・マスター」の勇者で冒険する方法の2つがあります。

### ■「カオスの逆襲」から新たに勇者を選ぶ場合

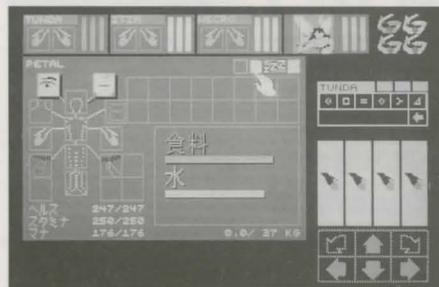
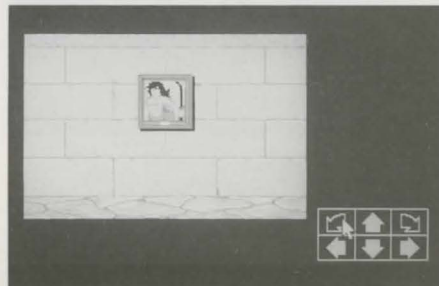
青いメニュー画面の中の“新しい勇者の選択とゲーム開始”を選びます。画面はダンジョンの入口になりますので、ここで“◇牢屋”をクリックして牢獄の中に入って行きます。



牢獄には、生きたまま鏡の中にとじ込められた勇者たちが、額縁の中の絵のように壁に並べられています。この中から好きな勇者を4人選んでください。

4人を選び終わったら、画面右上にある青いディスクのマークをクリックして、画面が変わったら“セーブ”をクリックしてセーブをし、その後“終了”をクリックしてください。しばらくすると、青いメニュー画面となります。その後は、ゲームの準備③へ進んでください。

\* 勇者の選択、セーブ方法等の詳しい方法は、本書に後述されています。







## ■「ダンジョン・マスター」のセーブディスクを使う場合

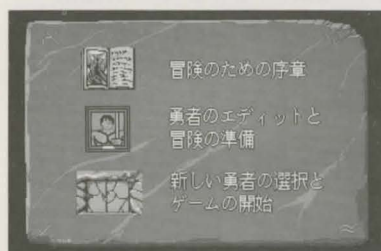
もうひとつは、「ダンジョン・マスター」のセーブディスクを使う方法です。同機種の「ダンジョン・マスター」のセーブディスクなら、どのレベルでセーブしたものでなくても使うことができます。ただし、武器や食料などの持ち物はすべてなくなってしまいます。

しかし、これだけはよく覚えておいてください。「カオスの逆襲」のダンジョンは、大変に難しくなっています。だから、せめてカオスの顔を見るぐらいまで進んだセーブディスクをお使いになることを強くお勧めします。

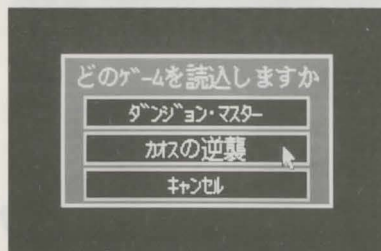
青いメニュー画面のまま、ゲームの準備③へ進んでください。

## 1.3 ゲームの準備 ③～セーブディスクを作るPART2～ (誰でも1度は実行してください)

青いメニューの“勇者のエディットと冒険の準備”を選びます。



すると次に、左のメニュー画面となり、“どのゲームの勇者でゲームを始めるか”を問いますので、「カオスの逆襲」から新たに勇者を選んだ方は、“カオスの逆襲”の項を、「ダンジョン・マスター」のセーブディスクを使われる方は、“ダンジョン・マスター”の項をクリックします。その後は、画面のメッセージの指示に従ってください。



ここで画面は、勇者のエディット画面になります。ここでは、勇者の顔を描き替えたり、「ダンジョン・マスター」の勇者の顔と差替えたり、名前を変えることなどができます。

\* 詳しい説明は本書に後述されています。



十分に勇者の顔を好みに変えたら、画面右下の“冒険の準備”をクリックしてセーブディスクを完成させます。セーブディスクは、1パーティーにつき1枚が必要です。新たにパーティーを組むときには、その都度このゲームの準備を実行してください。

次に画面右上の“終了”をクリックして、エディット画面から抜け出します。



## 1.4 スタート ～いよいよ出発です～

セーブディスクが完成したら、いよいよダンジョンへ向かって出発です。

青いメニューの“新しい勇者の選択とゲームの開始”をクリックすると、ダンジョンの入口の画面となりますので、ここで“◇再び入る”をクリックします。

今後、ゲームの続きを始める時は、同じく“◇再び入る”にしてください。

“◇終了”をクリックすると、青いメニュー画面になります。







## 2. 勇者の描き替え

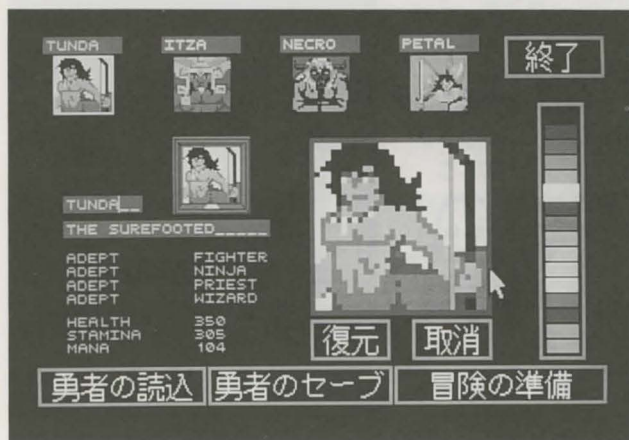
「カオスの逆襲」には、「ダンジョン・マスター」のセーブディスクから連れてきた勇者、「カオスの逆襲」で新たに選んだ勇者を問わず、勇者の顔や体の絵を描き替えることができる機能があります。これを使って、あなたの勇者を、よりあなたのイメージに近いものにしてください。

また、ここで作った新しい勇者は、別のディスクをフォーマットし、“肖像画用ディスク”として肖像画データだけをセーブしておくことができます。そうすることで、再度これを描き替えたり、別の新しいセーブディスクを作るときに使ったり、または友人に貸したりすることが可能になります。

描き替えを行なうには、まず、青いメニューで“勇者のエディットと冒険の準備”を選択してください。

“勇者のエディットと冒険の準備”を選択すると、画面は描き替え画面に変わり、画面上部に、セーブディスクに入っている勇者の絵が並びます。このどれかの勇者をクリックすると、その勇者が画面中央の描き替え用のスペースに現われます。こうして、描き替えたい勇者を選んでください。

### 2-1 顔を描き替える



画面中央の勇者の拡大図が、描き替えのキャンバスです。画面の右にある16色のパレットからマウスで色を選んでください。選ばれた色は白い枠に囲まれるので、いつでも確認できます。色を選んだら、マウスのポインターはその色の筆になります。マウスをクリックすると、キャンバスにその色の点が描かれます。





広いスペースを塗り潰したいときは、そのスペースのどこかにマウスを合わせて、右クリックしてください。マウスのポインターの指しているドットと同じ色で連続している範囲内を、すべて選択した色に塗り替えます。

うっかり間違った線を引いてしまったり、違う色を塗ってしまうなどのミスをしたときは、キャンバス右下の“取消”をクリックしてください。最後に行なった作業が取り消されて、絵はミスを冒す前の状態に戻ります。

もう取り返しが見つからないくらいに失敗してしまって、最初からやり直したいときは、“取消”の隣の、“復元”をクリックしてください。これまでの作業はすべて取り消され、最初に読み込んだときのままの絵が、再び現われます。もし、間違っって“復元”をクリックしてしまったときは、“取消”をクリックすると、“復元”が取り消されます。

## 2・2 名前を変える

名前を変えることもできます。バックスペース・キーでカーソルを先頭に後退させ、キーボードからアルファベットを入力して名前を書き替えてください。1文字だけ修正したいときは、その文字にマウスのポインターを合わせてクリックするとカーソルがそこに移動します。

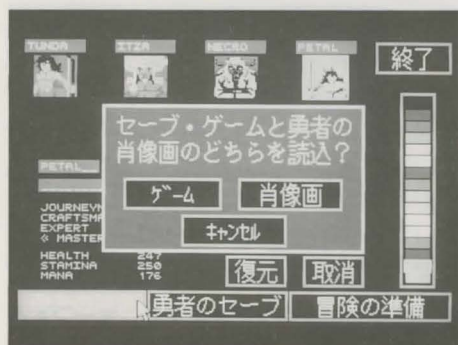
この名前には、大変に重要な意味があります。この名前が勇者の肖像画データのセーブ名になっているからです。つまり、顔を描き替えて、名前を書き替えないままセーブすると、もとのデータは消えて新しい顔の勇者だけがセーブされますが、名前も書き替えると、もとのデータはそのまま残り新たに新しい名前のデータが別にセーブされるのです。オリジナルの勇者を残しておきたい方は、顔を描き替えたときに、必ず名前も書き換えるようにしてください。

勇者の肩書も変更できます。名前を書き替えるときと、まったく同じ要領です。

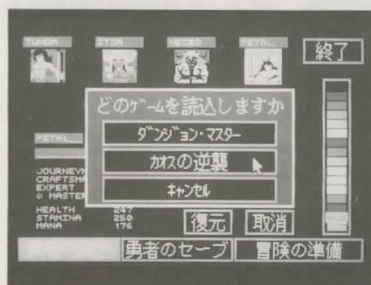




## 2-3 勇者の読込



画面下部左の“勇者の読込”をクリックすると、左の画面となります。それぞれの機能は次のようになります。



**ゲーム** 現在、セーブディスクにセーブしてある4人のデータを読み込みます。

**肖像画** 「ダンジョン・マスター」のキャラクターを取り込むことができます。ここでは、「ダンジョン・マスター」の勇者の館にいた24人の勇者のレベルアップさせた絵のデータが入っていますので、描き替えるのは面倒だけれども、自分の勇者を今の実力に似つかわしい顔や体にしたいときには、この勇者の絵を使ってください。これを読み込めば自分で描き替えることなく、あなたの勇者を新しい顔に替えることができます。

ここで、“新しいディスク”を選ぶと、その前に自分で新しく名前をつけて“肖像画用ディスク”にセーブした肖像を読み込むことができます。



**キャンセル** 今のメニューをキャンセルします。







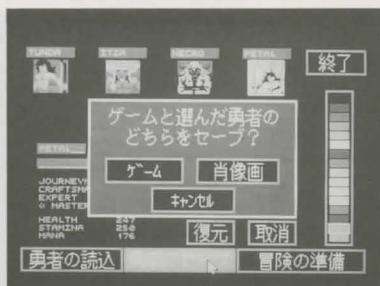
## 2-4 勇者のセーブ

画面下部中央の“勇者のセーブ”をクリックすると、右の画面となります。それぞれの機能は次のようになります。

**ゲーム** 描き替えた顔や名前と勇者のレベルなどのデータ全てを4人分セーブします。

**肖像画** 描き替えた顔をセーブします。セーブディスクを、フォーマットした新しいディスクと入れ替えてセーブをすれば、それが“肖像画ディスク”となります。かなりの人数の肖像画をセーブできますが、セーブするときは名前に注意してください。同じ名前でセーブをすると前の肖像画は消えてしまいます。また、特に“肖像画用ディスク”を作らなくても、セーブディスクの中に肖像画をセーブすることができます。そのときにも、名前に注意してください。ここにセーブされた勇者は、何度でも読み出すことができます。

**キャンセル** 今のメニューをキャンセルします。



## 2-5 冒険の準備

“ゲームの準備③”でおこなったように新たに勇者を選択し、新しいセーブディスクを作るときに、必ずここをクリックしてセーブディスクを完成させてください。

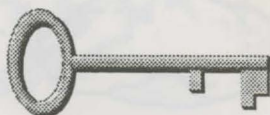
この“冒険の準備”は、1枚のディスクに1度だけおなえば充分です。1度おこなえば、その後新しい勇者を選び直したり、顔を描き替えたときでも、この作業をする必要はありません。



冒険の準備



“終了”をクリックすると青いメニュー画面になります。





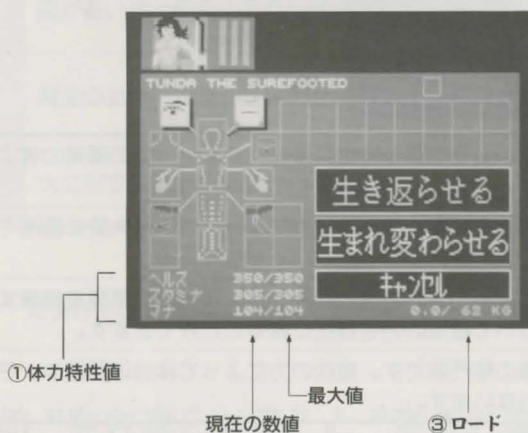


## 3. 勇者の選択

### 3-1 勇者を見極める

牢屋に入ると、24人の勇者たちの魂が閉じ込められている場所があります。ここであなたは、4人までの勇者を選び出してパーティー、つまり冒険隊を組織しなければなりません。そのメンバーたちが、あなたの誘導によって、ダンジョンを冒険するわけです。

勇者の魂は、生前の姿のまま、壁に掛けられた魔法の鏡にとじ込められています。鏡にマウスのポインターを合わせてクリックしてください。すると、そこにいる勇者の能力特性や装備などのすべてのデータが、表になって画面に現われます。



#### ①勇者の体力特性値

それぞれの勇者は、“ヘルス”、“スタミナ”、“マナ(魔法のエネルギー)”の3つの体力特性値によって特徴付けられています。それぞれの特性値は、表の左下のコーナーに、“/”で分けられた2つの数字によって表わされます。“/”の左側の数字は、現在の数値を、右側の数字は、最大値を表わします。

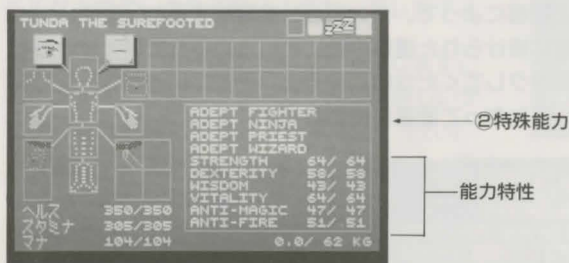
ヘルス	肉体的な強さを示します。 この値が0になると、勇者は死んでしまいます。
スタミナ	精神的な強さを示します。 この値が最大値の半分以下になると、勇者の全体的な能力が低下します。
マナ	魔法を使うために必要なエネルギーの値を示します。



## ②勇者の特殊能力

### 4つの特殊能力

勇者はみな、FIGHTER (戦士)、WIZARD (魔法使い)、NINJA (忍者)、PRIEST (僧侶)の、4つの職業に代表される特殊能力を備えています。これらの能力を見るには、勇者の目の枠に何も持っていない手のポインターを合わせてクリックしてください。押し続けている間、画面に能力が表示されます。



戦士 FIGHTER	大型の武器を操る能力に優れ、一般に、他の職業の者よりも体力があります。
忍者 NINJA	正確さを要する武器の使用に優れ、手先が大変に器用であるとされています。
魔法使い WIZARD	さしすめ、魔法の国の将軍です。将軍が大軍隊を指揮するように、戦闘において魔法の力を自在に操ることができます。
僧侶 PRIEST	治療の専門家です。魔法の力によって体力の回復や、その他様々な治療を行います。

### — 4つの特殊能力を表す15のレベル —

1	NEOPHYTE	6	ARTISAN	11	ON MASTER
2	NOVICE	7	ADEPT	12	EE MASTER
3	APPRENTICE	8	EXPERT	13	PAL MASTER
4	JOURNEYMAN	9	LO MASTER	14	MON MASTER
5	CRAFTSMAN	10	UM MASTER	15	ARCH MASTER

それぞれの特殊能力レベルは、15段階に分かれ、数値の大きい程、高いレベルを示します。

### 特殊能力を形成する6つの能力特性

また、同じ能力の画面には、STRENGTH (強さ)、DEXTERITY (機敏さ)、WISDOM (知恵)、VITALTY (生命力)、ANTI-MAGIC (耐魔法力)、ANTI-FIRE (耐火力)の6つの、さらに細かい能力特性が表示されています。それぞれの能力の高低は、数値によって示されます。





### ●特殊能力を形成する能力特性

強さ STRENGTH	値が高いほど、武器による攻撃力が高くなります。また、重い鎧など、身に着けられる物も増えます。
機敏さ DEXTERITY	値が高いほど武器などの取り扱いが上手く、また、敵の攻撃をかかわすことも上手くなります。忍者は、他の職業の勇者より、この値が高くなっています。
知恵 WISDOM	値が高いほど呪文の修得が早く、マナの回復も早くなります。
生命力 VITALY	値が高いほど怪我の治りが早く、また、傷つきにくくなります。
耐魔法力 ANTI-MAGIC	魔法の攻撃に対する抵抗力を表わします。
耐火力 ANTI-FIRE	火に対する抵抗力を表わします。

### ③ロード

表の右下に“/”に分けられた右側の“数値”は勇者の持ち歩ける最大重量（ロード）を表します。

## 3-2 勇者の“生き返らせる”と“生まれ変わらせる”

あなたは、体力特性や能力特性を見て選び出した勇者を“生き返らせる”または“生まれ変わらせる”のどちらかを行います。

勇者は、生き返せた後で、さらに能力を発達させることができます。戦士や忍者は、戦闘を重ねることによって、より強さを増し、僧侶や魔法使いは、呪文の修得と使用を繰り返すことによって、より優れた魔法の能力を得ることになります。また、ひとつの能力だけを伸ばすこともできますし、4つの能力を平均して伸ばすことも可能です。生き返せた勇者も、生まれ変わらせた勇者も、まったく変わりなく能力は発達します。

勇者を生まれ変わらせた場合は、新しい名前を付けてやらなければなりません。右の絵のような文字のメニューから、マウスで文字を選んでください。ポインターを文字に合わせてクリックし、最高7文字までの名前を入力してください。

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	↓
V	W	X	Y	Z	,	.	;	:		
←										OK





名前が入ったら、"↓"をクリックしてください。

また、ゲーム画面では表示されませんが、その名前の後に19文字までの名字や肩書を付けることもできます。入力のし方は名前の入力と同じです。これは必要がなければ付けなくてもかまいません。

終わったら"OK"をクリックしてください。

### 3.3 リーダーの選択

勇者を呼び出してメンバーに決定すると、その時点でマウスのポインターは手の形に変わります。ただし、手の形になるのはダンジョンの画面上と、持ち物画面の持ち物の枠のあたりだけで、そのほかの場所では矢印のままです。これは、パーティーのリーダーの手を表わしています。リーダーの名前は、他のメンバーとは違う色に区別されて、画面の上部に表示されます。

リーダーは、あなたの意志を、直接受け取ってくれる人物です。リーダーは、パーティーが発見した物を拾ったり、ドアを開けたり閉めたり、その他、様々な直接行動をダンジョンの中でとることができます。リーダーを変更するときは、新しくリーダーにしたいメンバーの名前をクリックしてください。

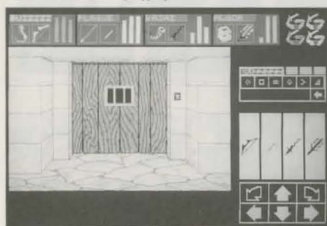
物を拾う	物を拾ったり捨てたりするときは、ポインターをその物に合わせてクリックしてください。ダンジョン内に見えているすべての物が、その場で拾えるかという、そうではありません。足元にあるものなら取れますが、遠くにあるものは、そこまでいかなければ、取ることはできません。
物を投げる	リーダーはまた、物を投げることもできます。投げ方は、物を拾って目の高さまで持ち上げ、マウスをクリックするだけです。すると、物は遠くへ飛んでいきます。物が投げられるのは、リーダーだけです。また、これを繰り返すことによって、投げ方が次第にうまくなっていきます。
器具を操作する	リーダーの手は、レバーを動かしたり、ボタンを押したりといったダンジョンの中で要求される様々な器具の操作がおこなえるようになっています。壁に取り付けられた器具を操作するときは、その器具の前に立って、器具をクリックします。離れた位置からは操作できません。また、鍵のような特別な道具を必要とする場合もあります。そのときは、手に鍵を持ち、それを器具のところへ持っていったりクリックしてください。



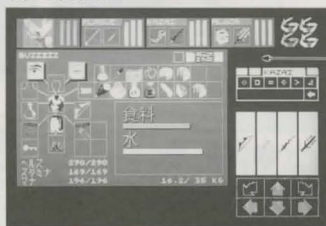
## 4. ゲームの操作

ゲーム画面は、大きく3つの部分から構成されています。パーティーのメンバーの個人情報は画面上部に、ゲームの操作パネルが右側に、そして、ダンジョン内部や、メンバーひとりひとりの持ち物を図示するところが、中央左よりの大きな部分です。

ダンジョン画面



持ち物画面



①パーティーの配置

②手に取ったものの名前

③移動

### 4.1 パーティーの配置と移動



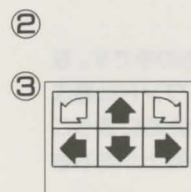
これは、ダンジョンを歩くパーティーを上から見たところを表わした図です。それぞれのメンバーの位置と向きが、人の姿で表わされています。上の列が前になります。各自、その左の体調を表わす棒グラフの色と対応していますから、どれが誰に当たるかは色で判断してください。

どのメンバーをどこに配置するかは、大変に重要なポイントになります。たとえば、剣を使うキャラクターは、戦闘のとき敵に近い位置にいないければ、剣が敵に届かないということになってしまいます。

#### 配置の移動

メンバーの配置を移動するときは、移動させたいメンバーをクリックします。すると、ポインターは移動する人の形に変わりますから、それを新しく配置させたい場所に合わせて再びクリックしてください。それまでそこにいたメンバーは、移動してきたメンバーと場所を交換します。

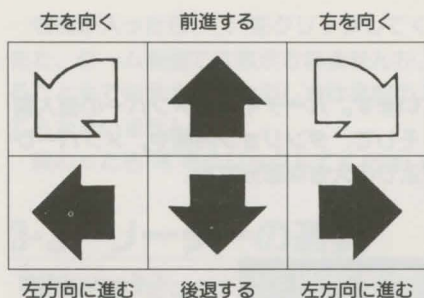
すべてのメンバーは、通常は前を向いていますが、敵に襲われると、敵が襲ってきた方向を向きます。



②メンバーが手に取った物の名前が、ここに表示されます。

③6つの矢印によって、パーティーは進んだり向きを変えたりします。□と□の矢印は、その場を動かさずに90度向きを変えます。▲と▼は、1歩前進と1歩後退。◀と▶は、向きを変えずに左右に1歩ずつ移動するという印です。





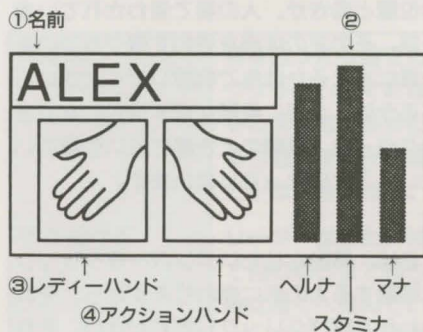
それぞれの矢印をクリックすると、パーティーはその通りの行動をとります。

矢印						
キーボード	←	↑	→	OPT1	↓	OPT2

また、この移動や向きは、キーボードでも同じことができます。

矢印とキーボードは左図のとおり対応しています。

## 4-2 勇者のコントロール



① 画面上部に並んだ4つの枠の中に、それぞれのメンバーの名前と、体の調子と、手に何を持っているかが表示されます。

② 3本の棒グラフは、左から、“ヘルス”、“スタミナ”、“マナ”を、それぞれ表わしています。体が傷つくとヘルスが下がり、0になると死んでしまいます。スタミナが半分以下になると、持ち運べる装備の量が減ります。魔法を使うとマナが下がります。

③ すべてのメンバーには、2つの手があります。向かって左の手は“控え”の手です。たとえば、弓やクロスボーの矢を持たせます。弓やクロスボーなどは、矢を左手に持っていないと使えません。矢を1発放つと、左手は自動的に新しい矢を矢筒から引き抜いて用意します。

④ 向かって右の手は、“攻撃”の手です。武器やその他の攻撃用具を持つための手です。攻撃用具には、それぞれに独特な能力があります。たとえば、剣は敵を刺し、ワンドは魔法の力を発揮するといった具合です。ただし、中には使用者の条件が整わないために扱うことができないものもありますから注意してください。たとえば、経験の浅い戦士が剣を敵



に突き刺したり、攻撃をかわしたりできるようになるまでは、その剣によく慣れる必要があります。また、弓を使おうとするならば、それと対になっている攻撃用具である矢を左手に持っていないければなりません。

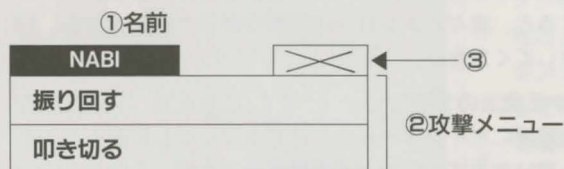
### 4・3 勇者の攻撃



それぞれのメンバーの攻撃の手は、各自が右手に持っている攻撃用具を図示した、この4つの攻撃ボタンを使って動かします。攻撃用具以外の道具を右手に持っている場合は、こ

こには何も表示されません。右手に何も持っていないときは素手の絵が表示されます。ということは、素手でも攻撃行動をとることができるということです。この中のひとつにポインターを合わせてクリックすると、攻撃メニューが現われます。そのメンバーにどんな攻撃をさせるかを、そこから選択するのです。

これは、各メンバーが、右手に持っている攻撃用具を使ってできる攻撃の方法を選ぶメニューです。道具に慣れてくると同じ道具でも、それを使っているいろいろな技が使えるようになります。



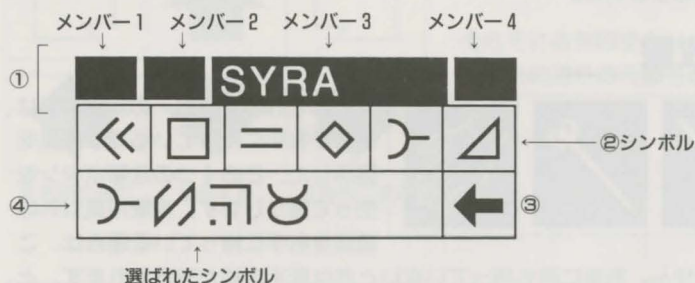
- ①名前 : 攻撃行動をとるメンバーの名前が表示されます。
- ②攻撃メニュー : このメンバーがとることのできる行動のメニューです。この中のひとつにポインターを合わせてクリックしてください。条件が満たないと、とれない行動もありますから注意してください。
- ③PASS : ここにポインターを合わせてクリックすると、そのメンバーは攻撃行動をとらないと判断され、次のメンバーのメニューが表示されます。







## 4.4 呪文の唱え方



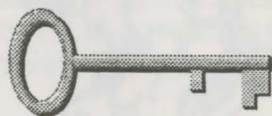
どのメンバーも、呪文を覚えることができます。しかし、呪文を唱えられるようになるには、修行を積まなければなりません。呪文は、体に蓄えられた魔法のエネルギー“マナ”を消費して、さまざまな魔法現象を引き起こします。マナの量が少ない初心者は、低いレベルの呪文しか唱えることができません。修行を積むことによって、次第に高いレベルの呪文が使えるようになっていくのです。

① 呪文を唱える前に、まず、誰が唱えるのかを決めなければなりません。この上の部分にポインターを合わせてクリックすると、次々とメンバーの名前が表示されますから、目的の人間の名前が出るまでクリックしてください。

② これらのマークは、呪文を構成する魔法の文字“シンボル”です。これを並べて呪文を作るのです。必要なシンボルを必要な順番にポインターを合わせてクリックして選ぶと、そのすぐ下の枠の中にシンボルが並んでいきます。シンボルを並べるごとに、それぞれのシンボルが持つレベルに応じてマナが消費されます。これをおこなう者のマナが底をつくとき、それ以上シンボルを並べることができなくなります。

③ これにポインターを合わせてクリックすると、一番うしろのシンボルが消えてなくなります。呪文の構成を間違えたときなどに利用してください。ただし、このシンボルを選んだときに使ったマナは戻りません。

④ ここにポインターを合わせてクリックすれば、ここに書かれた呪文が唱えられます。どのような呪文でも唱えることができますが、マナの量の少ないときは、高いレベルの呪文は使えません。また、ある程度以上のレベルに達していない者が唱えても効果を現わさない呪文もあります。何か特別な道具を手にとってなければならぬ呪文もあります。たとえば、治療の薬を作る呪文を唱えるときは、空の薬瓶を持っていないければなりません。





## 4.5 勇者の持ち物

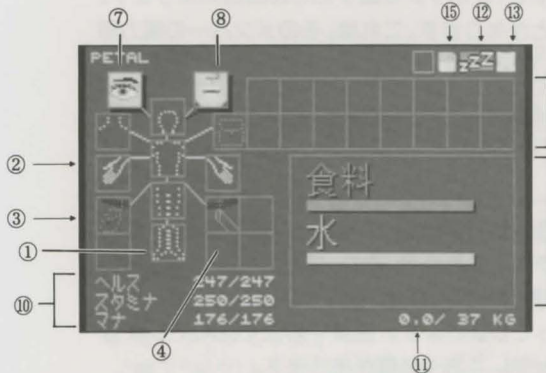
勇者の持ち物は、灰色の枠の中に絵で表示されます。この灰色の枠は、その勇者が携帯している袋の中を表わしています。枠の中の物は、ポインターを合わせてクリックすることで、手に取ることができます。

ポインターは、ここでは開いた手の形をしています。物を取ると、ポインターはその物の形に変わりますので、今、何を手に持っているかが、それで確認できるようになっています。そのままマウスで移動させて、別の枠の中で再びクリックすれば、取った物をそこに置くことができます。

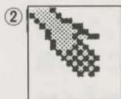
すでに何か別の物が置かれている枠に置いた場合は、交換と見なされて、持っていた物をそこに置き、同時に、そこにあった物を手に取ります。中には限られた物しか置けない枠もありますから、注意してください。たとえば、足元の枠には靴だけしか置けません。

目と口の絵が描かれた2つの特殊な枠がありますが、これは勇者に物を見せたり、食べさせたりするための枠です。手に取った物を目の枠の上にもっていきクリックすると、その物を目で調べることができます。また、同じように口の枠の上でクリックすると、勇者はそれをムシャムシャと食べます。もちろん、食べられない物は、食べません。誰が何を

持っているかを見たいときは、そのメンバーの体調を表わす棒グラフにポインターを合わせてクリックしてください。左のような画面で持ち物が表示されます。ダンジョンの画面に戻るには右クリックします。また、続けて他のメンバーの持ち物を見たいときは、他のメンバーの棒グラフにポインターを合わせてクリックしてください。いちいちダンジョンの画面に戻る必要はありません。



どのメンバーも、ダンジョンの中で拾った物を自分で持ち歩くことができます。今、何を持っているかは、持ち物の画面の灰色の枠の中に絵で表示されます。また、体の特定の部分に装着させるための枠もあります。たとえば、足の部分に足の絵が描かれた枠がありますが、ここに靴を置くと、そのメンバーは靴をはいた、ということになります。

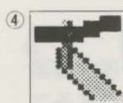


手に持っている物も、持ち物として表示されます。向かって右手がアクションハンド（攻撃の手）。左がレディーハンド（控えの手）です。

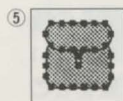


細かい物をしまうのに便利なポーチです。





④ 飛び道具の矢を収めるところです。ここに矢をさしておけば戦闘になったとき、自動的にここから矢を引き抜いて左手に握ります。飛び道具以外の武器は、この印の枠の中の左上の1マスにしか置くことはできませんから注意してください。



⑤ 何でもかんでも、17個までの物がしまえるバックパックです。



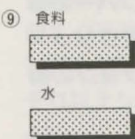
⑥ 体に怪我を負ったとき、負傷した部分の枠の色が赤く変わります。怪我が行動に与える影響は、怪我をした体の部分によって異なります。治療の薬を飲むと怪我は治ります。



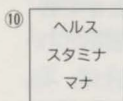
⑦ 拾った物を詳しく見たいときは、それをポインターに取ってマウスを移動させ、この目の枠に合わせてクリックしてください。その物の重さと、何か特別なことがあればその内容を表示してくれます。素手のまま、目をクリックすると、そのメンバーの現在の能力値と技術のレベルが表示されます。これは、クリックし続けている間だけ表示され、ボタンを離すと元の画面に戻ります。この目の枠が赤い色に変わることがあります。これは、そのメンバーの能力値に変化があったことを知らせているのです。



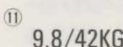
⑧ 物を食べたり、水や薬を飲んだりすることもできます。物をポインターに取って、この枠に合わせてクリックしてください。もちろん、食べられる物しか食べません。



⑨ 素手のポインターを口の枠に合わせてクリックすると、そのメンバーの空腹と渇き程度を表す棒グラフが表示されます。また、毒に冒されているときは、それも教えてくれます。この棒グラフの色が、黄色や赤になると、そのメンバーは体に力が入らなくなってしまいます。空腹や渇きで死んでしまうこともありますから、常にチェックしておく必要があります。



⑩ ヘルス、スタミナ、マナの3つの体調を、画面の上部に表示される棒グラフよりも詳しく表示します。"/"の左側の数字は今現在の値を、右側は現在の最高値を表わします。メンバーのレベルが上がると、それぞれの体調の最高値も上がります。たとえば、マナの最高値が上がると、呪文に使用できるマナの量が増えるということです。



⑪ メンバーが持ち歩いている装備の重さを、キログラムで表わします。"/"の左側の数字は現在の装備の重量を、右側は持ち歩ける最大重量です。この色が赤くなったら重量超過です。そうなると、歩く速度が遅くなり、パーティー全体の歩調もそれに合わせて遅くなってしまいます。パーティーの進む速度は、いちばん遅いメンバーに合わされてしまうのです。



ここをクリックすると、パーティー全員が眠りにつきます。睡眠は、ヘルス、スタミナ、マナの3つを回復させるには、いちばん手っ取り早い方法でしょう。パーティーは、“起きろ！”をクリックするまで眠っています。また、寝ている間に敵に襲われるとパーティーは自動的に目覚めます。



右クリックするか、この印にポインターを合わせてクリックすると、ダンジョンの画面に戻ります。



チェスト(宝の箱)の中身を調べたいときは、チェストをポインターに取り、誰かの持ち物画面上で右手の枠にチェストを置いてください。こうすることでチェストを開けて、中身を見ることができます。また、チェストを右手に置いておけば中から物を取り出したり、物を入れたりすることができます。



この印をクリックすると、ゲームがその場で一時停止して、セーブメニューが現われます。ゲームを途中でやめて、またいつかこの続きをプレイしたいというとき、ゲームのセーブ(記録)をおこなってください。

ゲームのセーブは、セーブディスクにします。1枚のディスクには、1つのゲームしかセーブできません。そのため、他のブランクディスクにセーブすることもできます。ブランクディスクを使う場合は、セーブを行なう前にフォーマットをします。“フォーマット”の項をクリックしてください。

ゲームは、“セーブ”をクリックするとセーブできます。その後、ゲームを続けたいときには“キャンセル”でゲームに戻り、そのまま終わりたいときには“終了”をクリックし、画面が変わったら電源を切ってください。

この次にセーブしたところから始めるたいときには、ダンジョンの入り口で“◇再び入る”をクリックします。

“終了”をクリックすると青いメニューになります。メニューの役割りは今までどおりですから、セーブ・ディスクを他のディスクに変えたときには、ここでディスクを交換してから希望の項を選択してください。

\*ESCキーで、ゲームを一時中断することができます。

いずれかのキーまたはマウスのクリックでゲームにもどることができます。





## ユーザーの皆様へ

①ゲームディスクは、コピーできません。

この「カオスの逆襲」のゲームディスクは、「ダンジョン・マスター」のゲームディスク同様、不法コピー防止の為にコピー・プロテクトをかけてありますので、コピー（複製）することができません。

ゲームディスクは、ライトプロテクトの状態でご使用いただければ、通常の使用状態でディスクが破損するようなことは、まず、ありません。

②もし、原因不明でディスクに異常が発生した場合には、

ディスクを当方にお送りください。原因をよく調べた上、当方に責任のある場合は、無償にて、できるだけ早急に対処させていただきます。

その際、ご使用の機種と症状を詳しくお知らせください。また、お送りいただくものはディスクだけで結構です。ダンボール紙等にはさみ、郵送してください。

③もし、何らかの理由で、お客様の原因により破損されましたときには、

当方にて有償で交換または修復をさせていただきます。料金、方法は下記のとおりとなっておりますので、ご利用ください。

### 記

料金：ディスク1枚につき ¥2,500

あとディスク1枚増える毎に追加¥1,000

方法：料金は必ず現金書留で、ディスクとは別にお送りください。

その際、それぞれに“修復のために料金（またはディスク）を別送した”ことのわかるメモをお付けください。

双方が到着次第、修復または交換したものを送りいたします。

④もし、内容物が不足したら、

“ユーザー登録アンケートハガキ”のアンケート事項に必要な事項を記入した上で、最終項目に“何が不足していたか”を書いてお送りください。すぐに、不足物をお送りいたします。

⑤連絡先は、

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ピアザKONDOH 2F

ビクター音楽産業株式会社 ニューメディア開発部

「続ダンジョン・マスター」係

TEL (03)423-9268 受付時間 12:00~18:00

⑥ゲーム内容についてのお問い合わせは、

誠に勝手ながら、他のゲーム同様、一切受付をいたしません。『「カオスの逆襲」冒険の手引き』等を参考に、ご自分で冒険を最後までやり遂げてください。



# S T A F F

## U.S.A. CREWS

PRODUCER	WAYNE HOLDER
DIRECTOR	DOUG BELL
ASSISTANT DIRECTOR	JOE LINHOFF
AMIGA DIRECTOR	BILL KELLY
2ND UNIT DIRECTORS	MIKE NEWTON KIRK BAKER
ART & SCENARIO	ANDY JAROS
ART & ANIMATION	DAVID SIMON
TRANSLATION	HIROYO SUNAMOTO

## JAPAN CREWS

EXECUTIVE PRODUCER	SATOSHI HONDA
PRODUCER	HARUNOBU KOMORI
DIRECTOR	HISAKI YOKOI TOSHIYUKI NAGAI
MANUAL	TETSUO KANAI ETSUKO MATSUOKA JUNICHI OKUSE
MANUAL ILLUSTRATION	HITOMI FUSE TENKY
PACKAGE ILLUSTRATION	ZOOM
PACKAGE & MANUAL DESIGN	COMIX BRAND
THANKS TO	YOSHIAKI IWASAWA, TERUHITO YAMAKI, KAZUYA TOMINAGA, TAKAYUKI ANDO, NOBUAKI HORIE, TAKAHIRO MASUI





© 1990, SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL GAMES, LICENSED THROUGH AN AFFILIATION WITH J.P. INTERNATIONAL  
© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.