

スーパーファミコン\*



SUPER FAMICOM  
LICENSED BY NINTENDO

ENCYCLOPEDIA

# DUNGEON Master

ダンジョンマスター百科 新体験の手引



WE

ワンダーライフ  
スペシャル

小学館

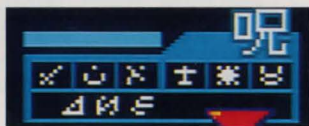
# 呪文 概 念

呪文は、4つの作用に各6個ずつ分けられたシンボルを合成してつくる。計24のシンボルにはそれぞれ意味がある。異なった作用からひとつずつを選び、合成することによって初めて効力を発揮するのだ。

シンボルを選ぶときに注意したいのは、それぞれが性質によって特定のマナを消費する点だ。シンボル欄の右に行くほど使用マナ量は増える。一度選んで消費したシンボルをキャンセルすることはできるが、マナは回復しないので注意したい。

パワーシンボルを除いて、ゲーム中使用可能な呪文は裏面の25種類だけ。組み合わせを覚えてしまえば、無駄なマナ消費がなくなるばかりか、戦闘も有利に展開できる。ぜひ覚えたいものだ。慣れてくれば、呪文を忘れても、各シンボルの意味から正しい呪文を導き出すことができるようになるだろう。

## 呪文の合成法



まず呪文を唱えさせたい勇者を選ぶ。パワー→フォーム→エレメント→クラスの順に任意のシンボルを選択する。



体力グラフのマナの残量にも注意したい、ちなみに唱えるのに必要な最低マナは3。

## 呪文は経験不足で効力なし

シンボルは決定されるまで合成欄に保存できるので、能力以上の呪文合成も可能。

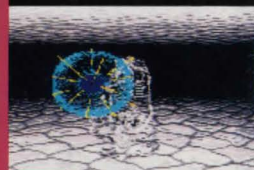
ファイヤー・ボール



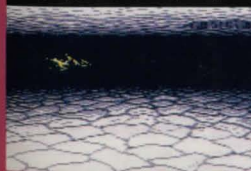
ポイズン・クラウド(毒の霧)



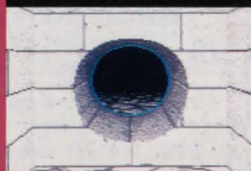
ハーム・ノンマテリアル



ライトニング・ボルト



シープス・アイ



マジック・フットプリント



## パワーシンボル

あらゆる呪文の冒頭に置かれる。具体的な効果をもたらすシンボルを組み合わせ、その効果に強さを与える。

◀◀	ロー	縮小を表わすシンボル。呪文中の他のシンボルから力を取り除く作用がある。呪文の効果は弱められるが、初心者には扱いやすい。
□	ウム	呪文中の他のシンボルの働きを鎮静化させる。呪文の効果をやや弱める。このシンボルの安全な扱いには、多少の経験が必要とされる。
＝	オン	同等を表わすシンボルである。それぞれのシンボルが持つ本来の力をそのままの形で出させる。
◇	イー	速さと知性と力を結合させることにより、通常より強い力を、他のシンボルに与えるのである。マナの消費量も、それなりに大きくなる。
☾	パル	最強の「モン」の次に、強い力を呪文に与えるものである。
△	モン	山をも作る力を象徴している。最強のシンボルである。呪文の熟達者のみが、この強大なる力を制御しうる。

## エレメント・シンボル

呪文の基本的効果をもたらすものである。呪文に物質的現象を加味する。

田	ヤー	個性と構造性を主要素とする「ヤー」は、大地の働きをもたらす。多くの防御の呪文の基礎をなす、有用なシンボルである。
≈	ヴィー	水は、喉の渇きをいやすのはもちろん、体力の回復や生命力を湧き起こさせる。貴重な恵みを天に乞うシンボルである。
⋯	オー	気体の呪文にもたらすものである。目の前の固体を一時的に気体化させて、その向うを透視するといった利用法もある。
⚡	フル	火の働きをもたらす。あらゆる物質から熱と炎の要素を引き出し、ごく短い時間、術者のもとに集中させ、その制御下におく。
0	デス	欠乏、荒廃、慮無の要素をもたらす。非物質界の怪物と物質界の動物の両方にダメージを与えることができる。
∞	ゾー	火よりも危険な作用をもたらす要素、反物質「ゾー」である。いかなる物質も、一瞬のうちに消滅させてしまう。相当量のマナを消費する。

## フォーム・シンボル

呪文の作用に特性を与えるものである。これは、呪文に多様性を持たせてくれるのである。

⊗	ヴェン	砂時計の斑点を象徴したシンボル。「ヴェン」は、あらゆる毒性を制御するものとされている。
♂	ユー	獣の頭と前足を象徴したシンボル。狙った怪物にだけ呪文を作用させるシンボルとして、利用されている。
☪	キャス	ある一点から衝撃波を発するという要素をもたらす。火や空気のシンボルに結合させると、爆発性の作用を持つ。
☄	イル	呪文に、浮遊または飛行の要素をもたらす。加味することで、空中に送り出し、離れた場所で効果を発揮するようにできる。
☽	ブロー	友情と助け合いの要素をもたらすものである。最近では、この要素は、人を助ける薬の生成に利用されることが多い。
☄	ゴー	火と稲妻と槍から構成されたシンボル。敵の特性を呼び出すという要素をもたらす。殺傷性の薬の生成に利用されている。

## クラス・シンボル

人間の職業や善悪に対する考えを、自然と結びつけるものである。その制御には大量のマナを必要とする。

⚔	クー	戦士の剣を象徴する。戦闘に関する要素をもたらすものである。
👤	ロス	宝を盗ろうとする手を象徴する。盗人とその技の要素をもたらすものである。
🪄	デイン	魔術師の杖から呪文が放たれた姿を象徴する。魔術師の専門分野である魔法の領域を開き、その技と力をもたらす。
👤	ネタ	術者の信仰する神との関係から力を引き出すものである。僧侶の呪文をもたらすシンボルである。
☼	ラー	太陽とその他の恒星の光と熱の要素が、このシンボルに刻まれている。熟達した術者にとっては、比較的、扱いやすい性質を持っている。
☾	サー	悪魔の頭を表わしたこのシンボルは、闇と悪と夜の支配者、月の要素をもたらすものである。

# 呪文リスト

## 魔術師系呪文

田	コ	シ	<b>マジック・フットプリンツ</b> パーティーが移動した足跡を一定時間表示する。迷った時に便利だが、頻繁に使うと足跡が床を覆いつくし、かえって迷う。
ヤー	フロー	ロス	
シ	ク		<b>ポイズン・クラウド</b> 毒の霧を敵に放つ。霧がはっている間その中にいるモンスターの力をジワジワ奪う。ロック・バイルなどに有効。
オー	ヴェン		
シ	シ	ミ	<b>シープ・アイ</b> 壁やドアを透視する。向こうにいる敵やアイテムを見つけるのに使うが、効力のある間は手前の形状がわかりづらくなる。
オー	ユー	ラー	
シ	シ	シ	<b>インヴィジビリティー</b> パーティー全員を透明にして、敵の攻撃を受けにくくする。気配で攻撃してくるモンスターもいるので、使用価値は低い。
オー	ユー	サー	
シ	コ	ミ	<b>ライトニング・ボルト</b> 稲妻を発生させる。炎の呪文に強い敵に効果的だが、全体のパワーはファイアー・ボルトに劣る。
オー	キャス	ラー	
シ	シ	ミ	<b>ライト</b> マジック・トーチよりも数倍長い時間ダンジョン内を照す。特殊能力のレベルが低いと唱えにくい呪文のひとつである。
オー	イル	ラー	
シ			<b>マジック・トーチ</b> 一定時間、勇者の回りを照す。弱いパワーでも、回数を唱えることによってより明るくすることができる。
フル			
シ	シ		<b>ファイアー・ボール</b> 炎の玉を敵にぶつける、最も基本的な攻撃呪文。同時に最強のファイアー・ボールは、時には強敵をも一撃で倒す。
フル	イル		
シ	ク		<b>ポイズン・フォウ</b> 毒の矢を敵に投げつける。毒の霧と異なり、一撃で雄雌を決する。基本的攻撃力は霧と変わらない。
デス	ヴェン		
シ	シ		<b>ハーム・ノンマテリアル</b> 上の言い方より、「デスユー」の呪文と言ったほうが、雰囲気が出る。実体のないモンスターに対して効力がある対霊呪文である。
デス	ユー		
シ			<b>ドア・オープン</b> ボタン付き扉を開閉する呪文。これ以外のドアに効力はない。パワーシンボルの大きさと関係なく、効力は一定。
ゾー			
シ	コ	ミ	<b>ゾー・キャス・ラー</b> 魔術師究極の呪文、ゾーキャスラー力を作る。必要になるのは一度。目印として使うのもいい。パワーシンボルに關係しない。
ゾー	キャス	ラー	

## 僧侶系呪文

田			<b>スタミナ・ポーション</b> 秘薬モンを作る。スタミナが回復する。少ないマナで唱えられるので、マナのあまりない勇者の練習用に唱えるのもよい。
ヤー			
田	シ		<b>シールド・スペル</b> モンスターの呪文攻撃からのダメージを軽減する。パーティーの回りにシールドを張るので、どの方向からの攻撃でも効果がある。
ヤー	イル		
田	コ		<b>シールド・ポーション</b> 秘薬ヤーを作る。武器攻撃をさえぎる効力がある。飲んだ勇者のみに有効。前列の戦士に飲ませたい。
ヤー	フロー		
田	コ	シ	<b>ウィズダム・ポーション</b> 秘薬テインを作る。飲んだ勇者は一時的に賢さが最大値を上回る。連続して飲むほどに数値は上がる。マナの回復力が上がる。
ヤー	フロー	テイン	
田	コ	ト	<b>バイタリティー・ポーション</b> 秘薬ネタを作る。飲んだ勇者は一時的に生命力を増す。ヘルスの回復、傷の治癒速度が上がる。
ヤー	フロー	ネタ	
シ			<b>ヘルス・ポーション</b> 秘薬ヴィーを作る。ヘルスを回復させ、傷を直す。できる限り大きなパワーシンボルで作ったものを作りおきしておこう。
ヴィー			
シ	コ		<b>キュア・ポーション</b> 対ヴェン秘薬を作る。毒に冒された勇者に飲ませると、解毒する。パワーシンボルの大きさに関係せず、効力は同じ。
ヴィー	フロー		
シ	コ	シ	<b>デクスターリー・ポーション</b> 秘薬ロスを作る。飲んだ勇者は一時的に機敏さが増す。連続飲用してから投げ込みや素手攻撃をすると忍者レベルが速く上がる。
オー	フロー	ロス	
シ	コ	ク	<b>ストレングス・ポーション</b> 秘薬クーを作る。飲んだ勇者は、一時的に強さとロードが増す。強敵と戦う時、重い荷物を持ち運ぶ時に連続飲用したい。
フル	フロー	クー	
シ	コ	ト	<b>ファイアー・シールド</b> モンスターの炎攻撃から身を守るシールドをパーティーの回りに作り出す、連続使用するほどに効果が上がる。
フル	フロー	ネタ	
シ	シ	シ	<b>ダークネス</b> 明るくなっているダンジョンを暗くして敵の目をくらます。ただし相当連続して唱えないと効果は出ないので価値はない。
デス	イル	サー	
シ	ク		<b>ポイズン・ボム ヴェン爆弾</b> 僧侶の呪文で唯一の攻撃呪文。フラスコに毒を入れて、敵に投げつける。フラスコは壊れてしまうが、作りおきができるので便利。
ゾー	ヴェン		
シ	コ	ミ	<b>マナ・ポーション</b> 秘薬イーを作る。消費したマナを回復させる。合成するとき使用したマナの数分の一しか回復しないので価値は低い。
ゾー	フロー	ラー	

僧侶呪文でつくられる秘薬



シンボル	パワー	ロー	ウム	オン	イー	バル	モン
		<< ①	□ ②	＝ ③	◇ ④	⌒ ⑤	∧ ⑥
田	ヤー	2	3	4	5	6	7
ㇿ	ヴィー	3	4	6	7	9	10
ㇾ	オー	4	6	8	10	12	14
ㇼ	フル	5	7	10	12	15	17
ㇽ	デス	6	9	12	15	18	21
ㇾ	ゾー	7	10	14	17	21	24
ㇼ	ヴェン	4	6	8	10	12	14
ㇾ	ユー	5	7	10	12	15	17
ㇼ	キャス	6	9	12	15	18	21
ㇽ	イル	7	10	14	17	21	24
ㇼ	フロー	7	10	14	17	21	24
ㇾ	ゴー	9	13	18	22	27	31
ㇼ	クー	2	3	4	5	6	7
ㇽ	ロス	2	3	4	5	6	7
ㇼ	デイン	3	4	6	7	9	10
ㇾ	ネタ	4	6	8	10	12	14
ㇽ	ラー	6	9	12	15	18	21
ㇼ	サー	7	10	14	17	21	24

各シンボルと消費マナの関係

フォーム、エレメンタル、クラス・シンボルは、パワーシンボルに応じて一定のマナを消費する。この数値は変化することがない。例えばパワーが<<(ロー)のファイヤー・ボールは、マナを12消費するが、これは勇者がどんな状態でも一定である。よって最大マナが7しかない勇者でも、フォームシンボルのㇼ(フル)を選んだ後、一度マナを満タン状態に戻してㇽ(イル)を選ぶことがわかる。勇者の練習の時に活用しよう。

# ENCYCLOPEDIA Dungeon Master

## ダンジョンマスター百科 新体験の手引





# ダンジョンマスター百科

## CONTENTS

プロローグ	12
第1章 入口にて	15
PART1 カオスの世界概念	16
リアル3Dダンジョン	16
リアルタイム・アクション	22
リアルタイム・コンディション	24
リアル・オブジェクト	26
リアルタイム・トラップ	28
PART2 基本システム	30
画面説明	30
コントローラー	34
第2章 新しい体験のために	41
PART1 勇者	42
選択とリスト	42
勇者の職業とレベル	46
勇者の組み合わせアドバイス	50
PART2 攻略への道	52
トラップ	52
戦闘方法	54
登場モンスター	58
武器&防具リスト	68
アイテムリスト	80
第3章 いざ迷宮へ	89
PART1 完全攻略マップ	90
PART2 ダンジョンの周辺	143
トラブル対処法	143
究極のマスターを目指して	146
索引	148

アナィアス山麓のダンジョン内。大魔道士グレイロードは、ここですべての命を生み出すことができる“パワー・ジェム(力の玉)”を解き放つ呪文を研究していた。力の玉と“炎の杖”が合体したとき真の力を持つとの伝説を信じながら。ある日、呪文を誤って唱えたところ、大爆発とともにグレイロードは肉体を失い、リブラスルス(秩序)とカオス(混沌)という、ふたつの存在に分裂してしまう。グレイロードの意識はリブラスルスの中に残っていたが、カオスはまったく自由に動き回り、大爆発の時ダンジョン内に飛ばされた炎の杖を探し出し、世界征服を企みはじめる。グレイロードの弟子セロンは、大爆発の時グレイロードと同じように実体を失っていた。リブラスルスは、彼にカオスよりも早く炎の杖を見つけ出し、カオスの野望を砕くよう要請する。かくしてセロンは勇者の館に封じ込められている勇者を復活させ、冒険を始める……。

## あなたはセロン?

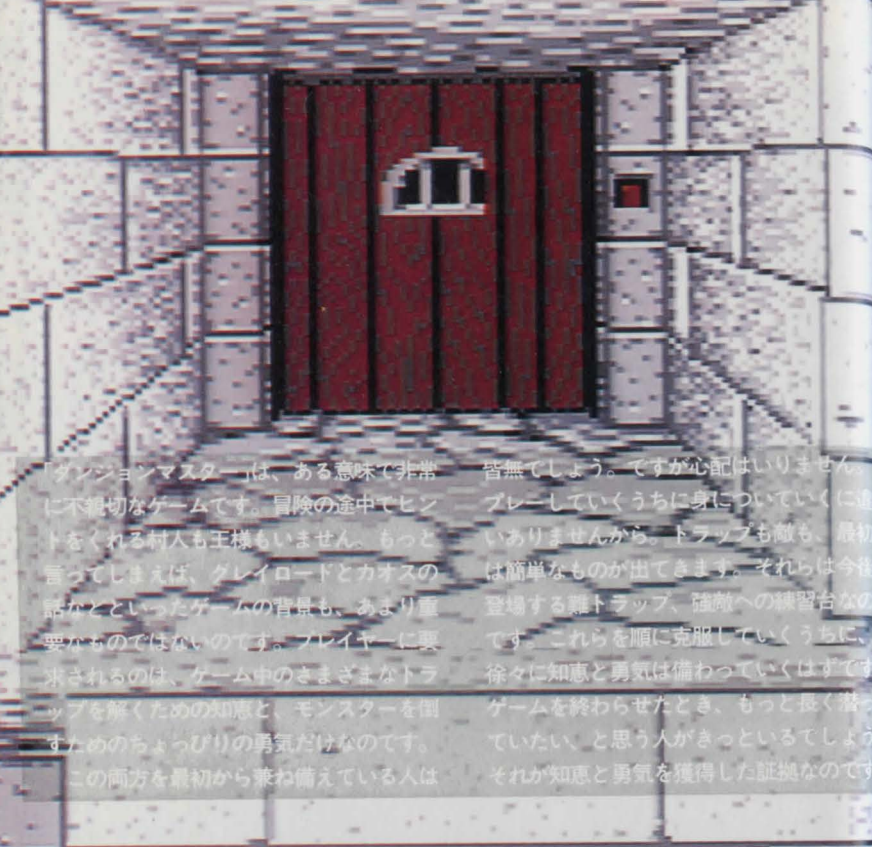
ロードカオスは、グレイロードの中にあつた小さな悪の心が実在化したものです。世界征服を企むカオスより早く炎の杖を見つけ、カオスを倒すことがゲームの目的です。あなたはグレイロードの弟子セロンに成り変わって、最大4人までの勇者を復活(または転生)させ、ダンジョンを奥深く探検するのです。

従来のRPGは、以上のような言い方がしっくりしました。目的があつて、目的を達成するために探索と戦闘を繰り返し、やがて強くなっていく主人公。途中には感傷的なくらいの演出に彩られた数々のドラマがあり、プレイヤーはますます主人公と一体化してゲームを終わらせたことでしよう。「ダンジョンマスター」には、プレイヤーをして感傷的にならしめるという演出はこれっぽっちもありません。あるのはダンジョン内に刻々流れ続ける時間と、その時間

## それともあなた自身?

が絶対的な価値であるかのように蠢くモンスター、そして所々に落ちているアイテムの類だけです。もしこれらからプレイヤーに訴える演出を抜き出すとしたら、それは恐怖だけでしよう。

このゲームの最大の魅力は、すべてがあるがままに存在し、あるがままに動いていることなのです。プレイヤーが画面上で見たいものは、そのままゲーム内での現実として存在しているというわけです。この限られたダンジョン内世界で探し、戦い、謎を解いていく。故意にビックリさせたり怖がらせる演出にビクビクしながら、それとも最後まで負けてたまるかという、強い意志を持ち続けながら冒険して下さい。プレイヤー(つまりあなた)は、自分がセロンであるといったゲーム前段階の約束ごとなどどうでもよくなるでしょう。ダンジョンにいる勇者たちは、あなた自身なのでありますから。



「ダンジョンマスター」は、ある意味で非常に不親切なゲームです。冒険の途中でヒントをくれる村人も王様もいません。もっと言ってしまうと、グレイロードとカオスの話などといったゲームの背景も、あまり重要なものではないのです。プレイヤーに要求されるのは、ゲーム中のさまざまなトラップを解くための知恵と、モンスターを倒すためのちょっぴりの勇気だけなのです。この両方を最初から兼ね備えている人は

皆無でしょう。ですが心配はいりません。プレーしていくうちに身につけていくに違いありませんから。トラップも敵も、最初には簡単なものが出てきます。それらは今後登場する難トラップ、強敵への練習台なのです。これらを順に克服していくうちに、徐々に知恵と勇気は備わっていくはずですが、ゲームを終わらせたとき、もっと長く遊んでいた、と思う人がさっといるでしょう。それが知恵と勇気を獲得した証拠なのです。

# CHAPTER 1



# AT ENTRANCE

## 第一章 入口にて



REAL  
3D DUNGEON  
リアル3Dダンジョン

3Dタイプのゲームは  
疑似体験がベースにある

ゲーム画面がそのままプレイヤーの目線と同じになるように作られたものは、3Dタイプのゲームと呼ばれている。カーレースゲームやフライトシミュレーター、ゴルフゲームにこの手法を持ち込んでいる作品が多い。実際自分がゲームの中でプレーしているかのような疑似体験ができるのだ。この手法が同じようによく使われるジャンルにダンジョンをゲーム世界にしたRPGがある。「ウィザードリィ」を思い浮かべる人も多いだろう。

プレイヤーとゲーム上のキャラクターの視点が同じである、ということであれば「ダンジョンマスター」と「ウィザードリィ」に変わりはない。両ゲームとも平面画面を1ブロックごとに区切り、これを壁に見立てて奥行きを出しているからだ。具体的に述べよう。両ゲームともプレイヤーは、正確にはダンジョン内を自由に見渡すことができない。向きを東西南北に変えることに

よって、視点を移動することができるのみだ。つまり壁と天井、床で立方体を作り、それをひとつずつ区切り、視点方向に1点透視で小さくなるように配置する。さらにプレイヤーの目線を進行方向のみに縛ることによって初めて立体感が得られる表現法とも言おうか。

疑似現実(ウソ)を  
現実(ホント)に見せる手法

では違いはどこにあるのか? 「ウィザードリィ」では3Dの視点というものは、あくまでもイメージを喚起する手段として用いられているに過ぎない。ダンジョンを見渡せる奥行きは、見えなくなるその地点まで同じ明るさで通路が見えるのみだ。しかも通路を構成する床と壁は、完全にそれが“床”と“壁”であるとプレイヤーにイメージづける役割以上の意味を持たない。壁と床の連続を一点透視によって立体化させる、これが「ウィザードリィ」における3Dダンジョンの実態だ。

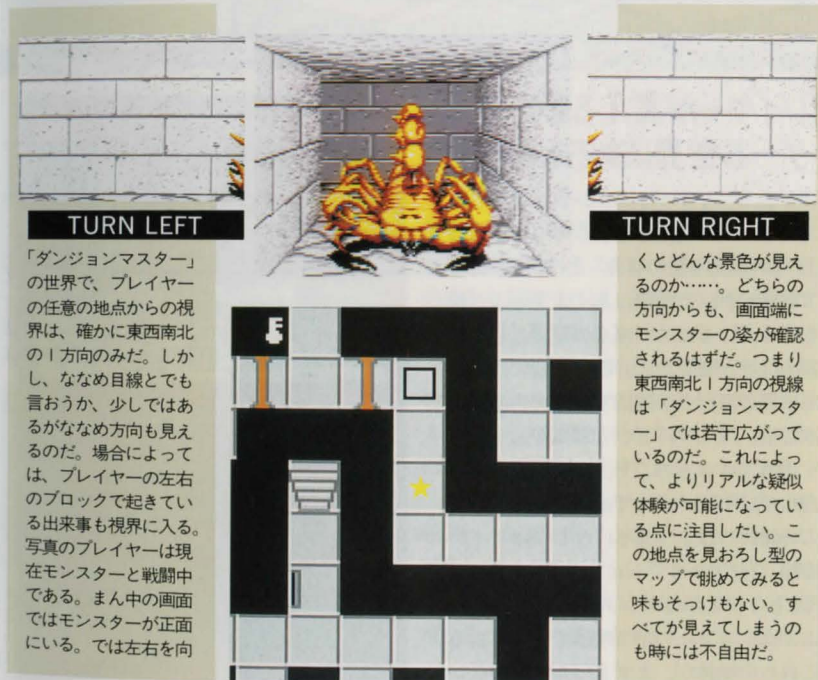
さて「ダンジョンマスター」の場合はどう

だろう? まず、気が付くのが壁に厚みがあることだ。「ウィザードリィ」のダンジョンの壁は、あくまでも通路を仕切っているだけだ。そのほとんどは厚みがない。そこまで徹底したリアルさを「ウィザードリィ」は求めなかったのだ。これと正反対に「ダンジョンマスター」はダンジョン自体がゲーム内で現実であると定義した。だから壁に厚みがあるのは当然のことなのだ。とはいえ、壁に厚みを持たせることによって、なんとダンジョン内がリアルになったことか。いや、「ダンジョンマスター」でも壁の存在は3D的視点を作り出すための条件であることが第一義ではあるのだが。

壁自体を現実化させるということがいか

にこのゲームで重要であるかを知るためには、壁にぶつかってみればいい。ただ“OUCH”というだけではない。実際にそこに壁がある証拠に、おそらく壁側の勇者は各1ポイントのダメージを受けたはずだ。

立体的な画面処理を施すためだけに考えられてきた壁の存在が「ダンジョンマスター」では意味を持って存在している。“リアル3Dダンジョン”を語る際、もっとも忘れやすい事実だろうから、あえて最初に解説した。この厚みがトラップにさまざまなバリエーションをもたらしているのだ。



「ダンジョンマスター」の世界で、プレイヤーの任意の地点からの視界は、確かに東西南北の1方向のみだ。しかし、ななめ目線でも言おうか、少しではあるがななめ方向も見えるのだ。場合によっては、プレイヤーの左右のブロックで起きている出来事も視界に入る。写真のプレイヤーは現在モンスターと戦闘中である。まん中の画面ではモンスターが正面にいる。では左右を向

くとどんな景色が見えるのか……。どちらの方向からも、画面端にモンスターの姿が確認されるはずだ。つまり東西南北1方向の視線は「ダンジョンマスター」では若干広がっているのだ。これによって、よりリアルな疑似体験が可能になっている点に注目したい。この地点を見おろし型のマップで眺めてみると味もそっけもない。すべてが見えてしまうのも時には不自由だ。

# 真にリアルなダンジョンとは？

ダンジョンの奥行きを表現する時によく使われる手法が照明だ。光源がプレイヤーの位置、つまり画面のもっとも手前にあれば、遠くに行くほど暗くなるのは当たり前だ。これが現実だったらそうだろう。「ダンジョンマスター」では、ゲームの中で起きていることは、ゲームの中での現実だ。だから遠くなるほど景色は暗くなって見づらくなる。歩いていくに従って、明りの届く限界もどんどん先に進んでいくのだ。

さて、照度が同じ状態として歩いていくと、やがて何か物体が落ちていたり、何物かが蠢いているのを発見するだろう。近づくうちに、やがて「それ」が何物なのか明らかになる。実はこの点が、「リアル」と名付けた最大の理由なのだ。

## プレイヤーが見えるもの =ゲーム世界にあるもの

ここまで「リアル3Dダンジョン」というこのゲームの特徴を理解してもらうために、「厚みのある壁の存在」と「明り」について解説した。だが壁はあくまでも3D世界を作り上げるための視点の制限としての役割のほうが重要だし、明りは壁に仕切られた世界の奥行きを強調するための演出に過ぎない。「リアル」という言葉がもっとも良く理解できるものこそ、ダンジョン内に存在している物体なのである。

この物体には2つある。ひとつはアイテムの類（「リアルオブジェクト」の項で解説する）もうひとつはモンスター（「リアルタイムアクション」の項で解説する）である。

これらの物体が、まずまったく動かない（18）



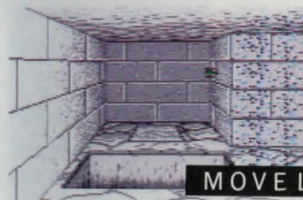
ことを前提に話をしたい。これらは遠くからでは落ちていたり、蠢いていたりするが、ダンジョンの初心者であるプレイヤーには何が識別できない。近づくにつれて、それがどんなアイテムであるか、どんなモンスターであるかが分かってくる。要は、次第に大きくなり輪郭がはっきりとしてくるのだ。ひとことでは遠近感だ。イメージではなく、プレイヤーは見たままに物体を理解することができるのだ。つまりところ、ダンジョン内に存在するものは、すべてダンジョン内の論理に基づく現実だ。必ずそこにある。だから遠近感を認知できるというわけだ。そしてこの物体による遠近感認知によって、「ダンジョンマスター」は真の「リアル3Dダンジョン」と呼べるのだ。



## 従来の3Dダンジョンとは こう違う

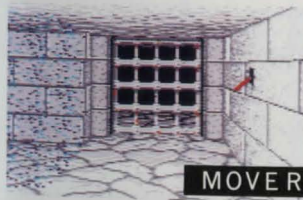


左の写真は、3Dダンジョンの老舗「ウィザードリィ」だ。グラフィックによるイメージの差は一目瞭然だ。



MOVE LEFT

「ダンジョンマスター」の移動方法には、横に一歩動く、いわゆる「カニ歩き」がある。左の写真から左右に動くと、このように別の視界が広がる。中

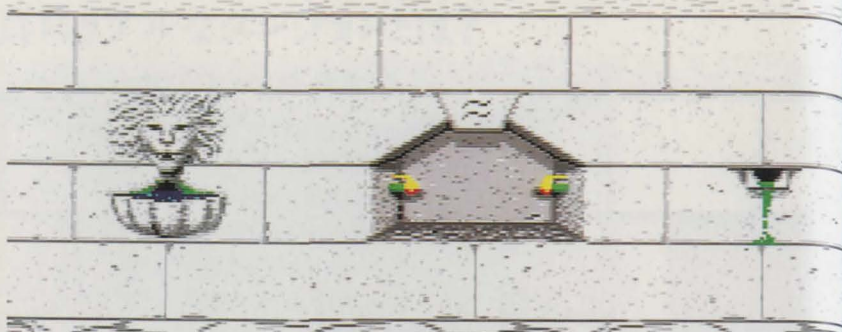


MOVE RIGHT

央の壁の左側には緑色のスイッチが、鉄格子扉の右側の壁にはレバーが組み込まれている。ゲーム内の勇者とプレイヤーは、視界を共有するのだ。

## 真に「リアル」だから プレイヤーも成長する

「リアル3Dダンジョン」についてより理解するには、結局プレイヤー自身がダンジョン生活に慣れることが一番の近道だ。壁の厚みを認識すれば、不自然な壁を調べてトラップを見破ることができる。明りでダンジョンの奥行きを知れば、道を先に進む勇気が生まれる。そして物体への知識が深まり、さらに距離感がつかめれば、遠くからでもその物体は識別できるようになる。この疑似現実世界において、この事実は興味深い。画面の外にいるプレイヤー自身が成長していくのだから。プレイヤーは、魔法などを覚える以外に、こんなゲームの根源からも成長の機会を与えられているのだ。



## 手に届くものはすべて

「ダンジョンマスター」の壁は、通り一遍のつなぎ合わせではない。各壁のパーツは、明らかに意図を持ってそこに配置されているのだ。ここではそれらの説明をしたい。

(写真上、左から)「泉」…ここに皮袋かフラスコを合わせてクリックすれば、水が満杯になる。「ヴィーの祭壇」…死んで骨になった勇者をここに置くと復活する。「排水口」…ごくまれにアイテムが入っていることも。「輪」…1カ所だけトラップを解除する。「壁の傷」…ごくまれにスイッチが隠されている。「アイ・スイッチ」…あるアイテムを目に当てるとトラップが解除される。(写



## 触れることができる

真下、左から)「囚人の磔」…いかにも恐怖心を煽るが、特に意味はない。「スイッチ」…いろいろなトラップを解除したり、アイテムを出したりする。小さなポッチ型もある。「レバー」…トラップを解除したり作動させたりする。「コインスロット」…特定のコインを入れるとトラップが解除される。「黄金の鍵穴」…黄金の鍵をこの穴に合わせると、トラップが解除される。「ドクロの鍵穴」…ドクロの鍵をこのマークに合わせると隣の壁が消える。なお、鍵穴はほかにも種類があるが、間違った鍵は入らないので心配はいらない。



# REALTIME ACTION

リアルタイムアクション

## 時間の存在こそがゲームに緊迫感を与える

「ダンジョンマスター」のダンジョンが真にリアルであると言われるのは、さまざまな物体がそこに存在しているからだけではない。ダンジョン内に厳然たる時間が存在

していることこそが重要なのだ。時間を身近に感じられる例が、だんだん暗くなる明りだ。ダンジョンを明るくするのは人為的作業だが、暗くなるのは絶対的の時間の中で



レベル4、ワームを発見する。一本道で逃げ場なし。その上マナも心もとない。ひとまず後退。

ヒット&アウェイ(「戦闘方法」の項参照)を試みるが、同時にヒットサーが敵の攻撃を受けてしまう。

こちら側の攻撃待機の間の一瞬下がって体勢を整える。運よく広場に出た。



何度か切りかかったが、一匹も死なない。戦闘方法に呪文攻撃を加える必要がある。

大きく後退し、わずかな仮眠で後列のマナも回復した。さあ、ファイアー・ボール発射だ!

剣攻撃とファイアー・ボールのダブル攻撃でようやく一匹を止めた。

明り呪文、たいまつ効力がなくなったからにはほかならない。プレイヤーをより疑似現実の世界に引きずり込むのが時間なのだ。

## 敵と戦うとき 時間は大敵になる。

時間がダンジョン内に存在していることをもっとも分かりやすい形で表しているのがモンスターだ。もしモンスターらしき影を見かけたなら、その地点に立ち止まって待っているといい。モンスターが勇者たちの存在に気付けば、1マスずつ近づいてくるのがわかるだろう。いや、モンスターには呪文攻撃を仕掛けてくるものもいる。実際のところ、そんなにノンビリと構えている余裕などまったくないのだが。

敵はさまざまな攻撃方法で勇者たちに襲いかかってくる。奴らはダンジョン内の時間に従って現実動いている。だから、「〜が現れた」などといって戦闘シーンに切り替わることはない。姿形はプレイヤーが見たままだし、その攻撃方法も見えるままだ。

まさに「ダンジョンマスター」は戦闘の点でアクションゲームなのだ。が、それは反射神経のみを頼りにする一連のアクションゲームとは異なっている。プレイヤーもダンジョン内の時間に合わせて無駄なく(頭を使って)動けば、反射神経はほとんど必要ない。しかし、もしパニックに陥ってしまったら、時間はモンスターに容赦ない攻撃を与えるだろう。下の連続写真はある戦闘を再現したもの。参考にしてもらいたい。



ワームのヘルスは200以上ある。その上攻撃力も高い。「回り込み」で後方から切りかかるに限る。

1発切りかかった後、敵がこちらを向きはじめたのでかさすななめ位置に移動、ここは安全地点だ。

ワームもすぐに移動、壁によって後方をガードしてしまった。ここは一度引き下ろう。



戦意を失ったもう一匹のワームが逃げ出す。右側の勇者が放つファイアー・ボールが狙準を合わせた。

見事命中! 2匹は灰と共にたたの肉塊となって転がった。

ようやくここで毒の治療。戦闘中は秘薬ウィー以外は御法度だ。毒では簡単に死なないよね。

# REALTIME CONDITION

リアルタイムコンディション

## 刻一刻と変化する勇者の状態を管理する

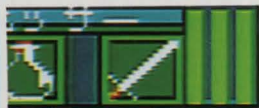
勇者はプレイヤーによってゲーム内現実  
に引き出された後は、生身の体に戻る。ダン  
ジョン内に時間が存在するという事は、彼ら  
もその時間経過に伴ってコンディションが  
変化するのだ。

勇者のコンディションは大きく分けて3  
つある。ひとつ目は、画面上に表示される  
3本のグラフ(体力グラフ)だ。左からヘル  
ス、スタミナ、マナに分けられたこのグ  
ラフは、各勇者が実際ダンジョン内で行動  
を起こすときのバロメーターである(詳し  
くは「勇者」の覧参照)。2つ目はインフォ  
メーション画面に表示される食料と水のグ  
ラフ。3つ目が能力値画面に表示される各  
勇者の6つのパラメーター(「勇者」の覧参  
照)である。ここではそのグラフやパラメー

ターがなぜ重要なのかを解説する。

まずは個人データ。寝ることないし、何  
もしない時間を過ごすことによって回復す  
る数値だ。一番大切なのがヘルスであるこ  
とはいうまでもない。マナ(マジックパワ  
ー)がなくともヘルスさえあれば、勇者は  
死ぬことはないからだ。マナよりもむしろ  
ある意味重要なのがスタミナだ。これは勇  
者がどのような行動をとっても減るよう  
になっている。もしこの数値が最大値より半  
分以下になったら問題だ。ロードはがっく  
り減るし、攻撃力もなくなる。ヘルスやマ  
ナの回復するスピードも落ちるしで、最悪  
の事態に追い込まれるだろう。時間にもつ  
とも影響される個人データ、それが実はス  
タミナである、ということ覚えておこう

戦前



戦後



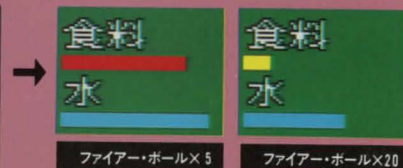
激しく攻撃し合った結果、前列  
の勇者は相当なダメージを受け  
てしまった。ここで、秘薬ヴィ  
ーを素早く飲ませる。作り置き  
があればいいことない。いつ次  
の戦闘がくるとも限らないから  
だ。もし、前列の勇者のスタミ  
ナ最大値が少なければ、秘薬モ  
ンも常備しておきたい。

### EMERGENCY!



ヘルスもマナもほとんど消耗し  
きった前列の勇者。もし後列の  
勇者のマナが少ないのなら、一旦  
退却したほうがいい。

## 魔法使用回数と疲労



同じマナを使う呪文を回数を変えて合成した後、食  
料と水のグラフの変化を比較実験した。左は実験前。  
上は、実験後。右の方が格段に短くなっている。

## ダンジョンでは腹も減れば、のども渴く

体力グラフよりも「リアルタイム」性を具  
体的に表しているデータ、それが食料と水  
のグラフだ。驚くべきことに勇者たちはダン  
ジョン内で空腹になったり、のどが渇い  
たりしているのだ。このグラフは、何もし  
なくても時間経過とともに短くなっていく。  
戦闘したり呪文を唱えたりすれば、当然グ  
ラフが短くなるスピードも速くなる。なぜ  
このようなグラフがあるのだろう。

実は、体力グラフはあくまでも勇者の疲  
労度合を表したものに過ぎず、これだけ  
は真の「リアルタイム」とは言えない。疲労  
した身体が時間経過とともに回復するだけ



だったら、それは「ゲームに時間の概念があ  
る」とだけ言えばいいからだ。

具体的に説明しよう。戦闘や呪文合成、ア  
イテムを投げ続けたりして疲労した個人デ  
ータは、寝ることによって速やかに回復す  
る。この寝ている時間が長いほど食料、水  
のグラフは短くなる。体内の熱エネルギー  
(カロリー)を消費しているというわけだ。  
このグラフがもし短くなり過ぎ、消えてし  
まったら? 勇者は餓死するのである。つ  
まり体力グラフを回復させるためには、相  
当量の熱エネルギーが必要なのだ。この2  
つのデータに相互関係があってはじめて、  
「リアルタイム」と言えるわけだ。

YOU'RE ALREADY DEAD!



残りヘルスを上回るダメージを受けた時、す  
なわち死が現実となってしまった。骨はヴィ  
ーの祭壇に置かれぬ限り、再生はしない。



# REALISTIC OBJECTS

リアルオブジェクト



## 確かに“それ”は存在する!

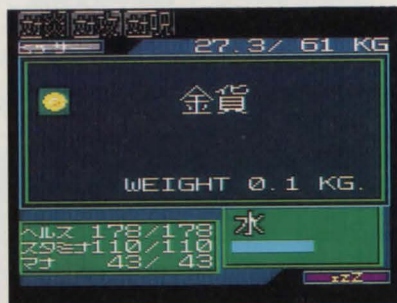
ダンジョンにはいろいろなものがある。無造作に落ちているものから、壁に掛けてあるもの、勇者が最初から持っているもの、敵を倒すと手に入るものまで、種類だけでも150を超える膨大な量だ。実は、それらは“ある”と言うよりは“存在している”のだ。どういう意味なのかを詳しく述べてみたい。

目の前に、剣が落ちているとしよう。従来のRPGなら、ほとんどの場合文字で“～の剣を見つけた”と画面に出るだけだろう。その剣のグラフィックは画面上に現れない。よってプレイヤーは、文字を通して剣を装

備し、剣の種類や特性、はては形までを想像する。ところが「ダンジョンマスター」に登場する剣は具体的な形がある。その上重量がある。剣に限らずすべてのアイテムはどれも個体として落ちているのだ。

この個体は、まずダンジョンに落ちているのが見える。手に取ることができる。手に取った時点ではじめて、それが何かの画面上に文字で表示される。目アイコンに合わせれば、重量がわかる。手に取った後はそれは消えてなくなったりはしない。手持ったままでもいいし、バックバックや筒の壁に置いてもいい。いらぬものを投げつけてしまってもいいのだ。それは進行方向に飛んでいく。遠くなるほど小さくなり、やがて壁にぶつかるか、速度がなくなるかして落下する。投げた方向に歩いてよう。投げたアイテムはちゃんと落ちてる。階段から落としてみよう。何と下の階に落ちているのだ。食べ物なら口に持っていけば食べる。防具を勇者の身体に対応した部分に置けば、装備したことになる。

以上の行為は、アイテムがダンジョン“存在している”から可能なのだ。



アイテムのほとんどに重さがあるということも、リアルさを強調している。重さがないものも、理由があって重さがないのだ。まったく徹底している。

(26)



拾って身につける

レザーブーツを見つけた。拾うときは、アイテムに向かってすぐ隣のマスに立つ。ポインターをアイテムに合わせてBボタン。画面上に名前が出れば拾えている。



投げる

アイテムを手に持った状態で（画面はポインターの代わりにアイテムの絵が表示されている）、天井あたりまで差し上げる。ここでBボタン。アイテムは投げられた。

## 存在するアイテムを手に取れるのはひとり

少々実戦的な話をしたい。“アイテムを手に取ってみる”とさんざん述べているが、パーティーの中のいったい誰が手に取るというのだろうか？

手に取る、投げるなど、ポインターが画面上で手の形をしている時の動作は、すべてリーダーが行っているのだ。リーダーは、パーティーの中で名前が黄色表示されている勇者のこと。食べ物や水の入った皮袋を各勇者の口に持って行って食べさせ飲ませるのも、武器や防具を各勇者に装備させるのも彼の仕事なのだ。

お気づきだろうか？ リーダーはそれだけほかの勇者よりすることが多い。だからスタミナもほかの勇者よりも多く消費する。また知恵がついた。リーダーは通常、より体力のある勇者に任せようがよい。

食べる



目アイコンに合わせてみると、その物体が食べられるのか否かがわかる。これは食用。

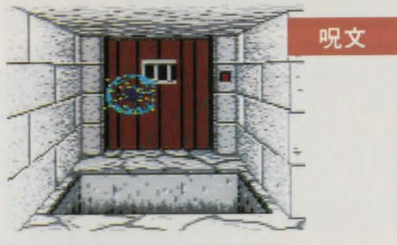
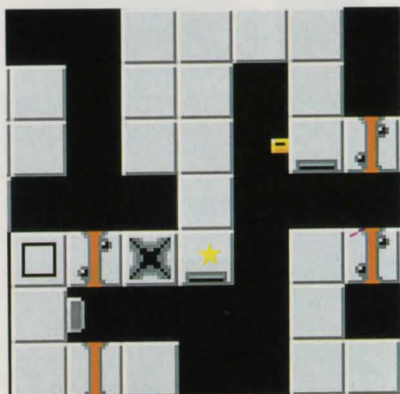


食用となるアイテムを目アイコンに合わせて食べることができ。食べ物の栄養によってグライフの回復は違う。勇者の体重のデータはないので、食べたものの重量はなくなってしまう。

(27)

# REAL TIME TRAPS

リアルタイムトラップ



## ダンジョンは罠だらけ

ダンジョンに仕掛けられた数々のトラップ。単純なものから、手が込んでいてちょっとやさそつじゃ解除できないものまで多種多様だ。これらすべてのトラップも、リアルタイムに作動し、解除される。ダンジョン内に存在する時間経過に準じてこれらのトラップも動くというわけだ。

具体的に説明しよう。勇者たちに最初にはだかるトラップは、扉（鉄格子を含む）に組み込まれている。なぜ扉がトラップなのかと、いぶかしがる人もいるかもしれない。しかし扉を開けないかぎり、勇者たちは先に進むことができないのだ。その結果、最悪の場合勇者たちは餓死してしまうかもしれない。そういう意味で扉も充分にトラップの役割を果たしている。

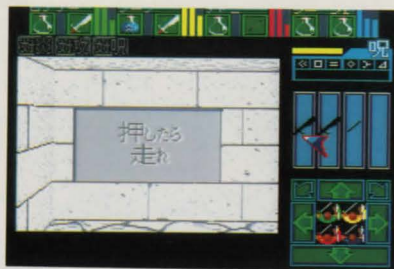
ゲーム上最初の扉は手前のプレッシャープレートに乗るだけで開けることができず、押したとたん前に進んでほしい。開きかけた扉にぶつかって前列の勇者はダメージを受けたはずだ。これは扉が開くまでのタイムラグを考えなかったための事故で、もっとも単純にトラップと時間の関係をあわしたものだ。まだ序の口にもならない。

## 時間制限あり！ 勇者の移動は迅速に

レベル2程度では、扉を開けるためのトラップ解除が中心だ。トラップ解除と時間には直接的関係はない。まさにリアルタイムなトラップはレベル3以降に登場する。あるスイッチが壁に組み込まれている。隣の壁には「押したら走れ」のメッセージ。進行方向は行き止まりになっている。スイッチを押す。進む。行き止まりになっていたはずの地点にあった壁が消えているではないか。ところが、ゆっくり移動したため、壁が再び現われ、行き止まりに戻ってしまった。これはリアルタイムトラップのほんの一例だ。

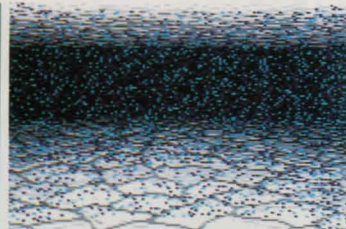
さらに難解で、ときには戦いながらトラップをクリアしなければいけないところもある。それにも増して、そのトラップが時間制限のあるものか否かわからないものもあるのだ。プレイヤーにまず心がけてもらいたいのは勇者たちの持ち物だ。移動速度はもっとも移動が速い勇者に合わせられる。物の持ち過ぎで、ロードが黄色表示されていないだろうか。重量超過こそが移動速度が遅くなる最大の原因なのだ。

ほかにも毒の霧の中に入った状態では、ヘルスが減り続けると同時に、動きも鈍る。トラップを解くのも時間との戦い。しかしこんな時ほど、焦らずに対処する必要があるのだが。



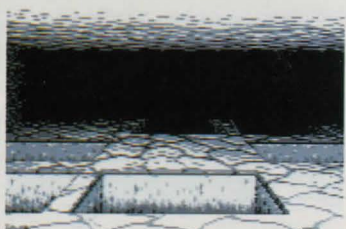
レベル3の「時は金なり」と入口にメッセージのある部屋の中は、時間制限のトラップの宝庫だ。

## フォースフィールド



ここはどう進んでもワープさせられる。時間を飛び越えることがこのゲームではトラップになる。一瞬現在位置がわからなくなるばかりか、いきなりモンスターの目の前に飛ばされることもあるからだ。

## ビットだらけ



どの床もビット（落とし穴）になっていて、勇者の移動とともに閉鎖する。これだけならただのパズルだ。ところが、右か左かを迷っているときに限って敵の襲来に会う。誤ってビットに落ちることも。



各扉にボタンがある。しかし押しても扉は開かない。一番右側にある宝箱を外に出すためにはどうするか？

## 基本システム

PICTURE'S  
MANUAL

## 画面説明



**A** 体力値。インフォメーション画面を出している勇者の体力を表しています。数字の右が現在の最大値で左が現状値。体力グラフに対応しています。

**A** ヘルズ  
スタミナ  
マナ

80	80
61	61
5	5

## チャニ は魔術師レベルが上った

勇者の特殊能力レベルが上がったり、呪文合成が失敗した時にメッセージが流れます。いわく「○○は戦士レベルが上がった」「呪文は経験不足で効力なし」「この呪文は効力なし」。

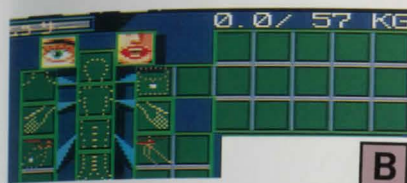
「ダンジョンマスター」のゲーム画面は、一見すると非常に複雑です。記号がたくさん並べられていて、何が何やらわからない人もいるのでは。しかし、これらの記号(データ)は、システムティックに配置されていて、いろいろな動作が連続して行いやすいようになっているのです。慣れるほどに良さが分かるでしょう。まずはインフォメーション画面から解説します。

**食料** 茶色のグラフで勇者の空腹度を表します。グラフは早い遅いはあるものの、時間経過とともに短くなっていきます。グラフの色が黄→赤になると危険状態です。毒を受けると「有毒」の表示がここに出ます。

**水** 青のグラフで勇者の湯水度を表します。このグラフも時間経過とともに短くなり、あまり短くなると危険です。

**スリープアイコン**。ここにポインタを合わせてBボタンを押すと勇者全員が睡眠をとります。ヘルス、スタミナ、マナが早く回復します。

**インフォメーション画面**に出ている勇者の名前が表示されます。Yボタンで通常画面からインフォメーション画面に切り替えたときは、必ずリーダーの画面になります。このことはぜひ把握しておいて下さい。



**B** 勇者の首を表します。首飾りやマントをここに持ってきてBボタンを押せば装備します。身体の一部を表すスペースは、腕を除いて防具にしか反応しません。

勇者の左腰にぶら下げているポーチを表します。ここにはフラスコ、鍵などの小物が2個入ります。ポーチ、バックパック、矢筒は、全勇者が最初から持っている必需品です。

勇者の胴体を表します。ここには鎧、服、マントが装備できます。戦闘でケガをすれば包帯姿に。なお、身体を表す部分が赤い囲みになったときは危険信号ですので速やかに治療を。

勇者の足を表します。身体のひざから下の部分の防具、ブーツ、サンダルはここに装備させます。ケガをするのは戦闘以外では、ビットから落ちたときもたまにあります。

勇者のアクションハンド(右手)を表します。前列は剣、後列は杖や飛び道具をもたせるのが普通です。素手の状態なら殴るなどの攻撃ができます。箱の中身を取り出すのもここ。

0.0 / 57 KG

勇者のロード(積載量)を表示。右が制限(最大積載)重量値、左が現在の積載重量値です。制限重量のおよそ60%を超えると黄色になります。制限重量を超えると赤くなります。パーティーの移動速度は遅くなり、黄色か赤表示の勇者のスタミナの減りも早まります。



目アイコン。手に取れるものはすべて、ここに合わせてBボタンを押せば鑑定できます。アイテムの重さ、食用か否か、巻物に書いてあること、呪われているか否か、箱の中身。また勇者の特殊能力レベル、能力値もわかります。



ロアイコン。食べ物、水の入った皮袋、水や秘薬の入ったフラスコをここに合わせてBボタンを押すと食べます。食料または水のグラフが黄色か赤になっていたり、毒を受けたりしたときは、まわりの囲みが赤くなります。



勇者のレディハンド(左手)を表します。前列は盾を、後列はフラスコや飛び道具の矢、たいまつなどを持たせるのが普通でしょう。通常画面でも表示されアイテムの脱着が可能です。



勇者の頭を表します。ここには兜、ヘルメットを装備できます。勇者が戦闘でケガをした時は、赤く囲まれ包帯を巻いた姿になります。秘薬ブイーを飲ませれば治ります。



勇者の腰を表します。腰だけでなく、ひざ下もカバーしているのでスポン、グリーブを装備させます。戦闘でケガをすれば包帯姿になります。



勇者の背中にあるバックパックを表します。大小問わず17個のアイテムを一度に収めておくことができます。ギグラーに一番盗まれやすいのはここに入っているアイテムです。



勇者の右腰に下がっている矢筒を表します。飛び道具用の短刀や矢が4つ入り、攻撃中はどちらかの手に順送りされます。マーク部分のみに剣や杖などの武器が収まります。





ダンジョンが見えているのが通常画面です。このときに表示されているデータはインフォメーション画面でも、みることも操作することもできます。

なおダンジョン画面にある手はポインターです。リーダーの手でもあります。画面[C]および[D]のウィンドーでは矢印型のポインターに変わりますが、この時だけはリーダーの行動ではなくなります。

## ヒッサー

勇者の名前を表示します。名前が黄色になっている勇者はリーダーです。リーダー以外の任意の勇者の名前にポインターを合わせてBボタンを押せばリーダーは変更されます。



体力グラフ。左からヘルス、スタミナ、マナを表示します。最大値はグラフが伸びきった状態ですが、各勇者その数値には差があることを忘れないように(マナが10でも50でも最大値の見た目は同じ)。



左がレディハンド、右がアクションハンドです。両手の持ち物だけはインフォメーション画面に切り替えなくてもここで脱着できます。ケガをしていると赤くなります。



## 呪文

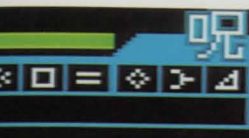
呪文による各種防御表示。左から対炎防御、対攻撃防御、対呪文防御。呪文が効いている間、ここが点灯します。防御系呪文は、重ねてかけることができます。何度も連続してかけておけば、敵の攻撃によるダメージがより軽減されるでしょう。ただし、攻撃防御は、個々に与えるものとパーティー全体に効果があるものがあります。また敵の攻撃魔法すべてに効果がある呪文防御は、特定の杖でしかかけることはできません。注意して下さい。呪文が効いている勇者は、左手と右手の間に防御中のラインが入ります。マークの点灯とラインの有無の両方から勇者の防御状態を確認するようにしましょう。

## 手裏剣

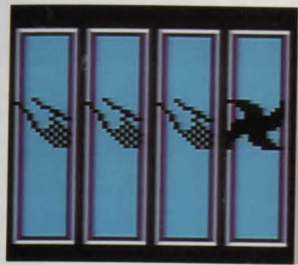
ポインターが持っている物の名前を表示します。投げたり、床に置いたリインフォメーション画面に収めると名前は消えます。このシステムを利用して多くの物を連続して投げるすることができます。物を投げた瞬間、この表示は消えるのですが画面上に物が飛んでいく絵が表示されるまでにわずかなタイム・ラグがあるので、絵を見ないで名前が消えた瞬間次の物を持つ、この繰り返しでより多くの物をスムーズに投げるのできるのです。



D



呪文メニュー。ここで呪文を合成します。左上の色は、各勇者の体力グラフに対応しています。それぞれの色が、各勇者のシンボルカラーです。

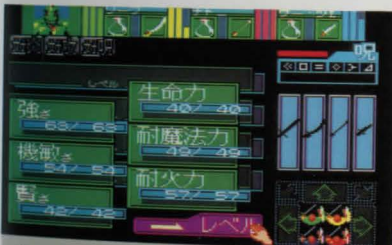


ので、この関係は必ず覚えて下さい。さて、唱える勇者を決めたら6つの枠で囲まれたそれぞれのシンボルを任意に選び、その下の欄に表示します。決定はBボタン、キャンセルはAボタンです。呪文の合成が完了したらBボタンでいよいよ唱えることができます。マナの続く限り何度でも連続して合成することができます。

攻撃メニュー。並び方は、通常またはインフォメーション画面上に配置してあるパーティーの順番と対応しています。ここで攻撃する勇者を決定すると、次に攻撃コマンドが出てきます。攻撃する勇者は、このコマンドから攻撃方法を選択して下さい。攻撃した後は、多くの場合待機時間が生じます。攻撃はできません。

矢印がムーブメニュー、まん中が隊列メニュー。パーティーはこの矢印の範囲で移動ができます。左上から左に向きを変える、前に進む、右に向きを変える、左に平行移動、右に平行移動、後退、です。これらの動作は進みたい方向にポインターを合わせてBボタンでも可能ですが、

Xボタンを使うカムムーブモードにしたほうが楽でしょう。それぞれ移動の際に動いた方向の矢印が点灯します。隊列は勇者のシンボルカラーに対応しています。上か前列、下が後列です。勇者間の入れ替えも可能です。なお、横や後ろから攻撃された場合、勇者は向きを変えてしまいます。即座に元に戻しましょう。



ポインターが何も持っていない状態で目アイコンに合わせると、各勇者の能力値の画面が表示されます。これは体力グラフの場所に顔がある勇者のデータです。各数値の左か現在値、右か最大値。なお、必ずしも現在値が最大値よりも少ないとは限りません。「勇者」の項で詳解します。



能力値画面右下の「レベル」にポインターを合わせてBボタンで、勇者の特殊能力レベルが表示されている画面になります。ランク名に慣れていない人はそれぞれのレベルにポインターを合わせ、Bボタンでレベルを15段階に分けたレベルゲージに切り替えられます。Aボタンで元に戻ります。



# CONTROLLER

コントローラー

## コントローラーに慣れると制覇も近づく

「ダンジョンマスター」はリアルタイムでゲームが進行するので、コントローラー操作にもそれなりのスピードが要求されます。しかし、このスピードは、いわゆるア

クションRPGを楽しむときに必要な反射神経ではありません。いかに無駄なく、迅速に連続した行動ができるか、というスピードなのです。センスはあまり重要ではあり

### a. 基本モード

左に向きを変えたいときに使用します。Xボタンを押しなが

らLボタンを押せば左を向きます。

Lボタン

右に向きを変えたいときに使用します。Xボタンを押しなが

らRボタンを押せば右を向きます。またRボタンを押しなが

ら+ボタンを使うと、ポインタの動きが遅くなります。

Rボタン

+ボタン

+ボタンが押した方向にポインタは移動します。Xボタンを押しなが

ら操作すると前後移動しない、左右に平行移動します。

スタートボタン

セーブモードに切り替わりま

す。このときはポーズがかか

っています。ゲームを終了さ

せるときもこのボタンです。

セレクトボタン

ムーブモードとの切り替えを

します。

Xボタン

このボタンを押しなが

ら+キーかし、Rボタンを

押すと、パーティーは移

動します。

Aボタン

あらゆる行動をキャンセル(中止)します。元の画

面に切り替えます。

Bボタン

あらゆる行動を決定しま

す。スイッチを押したり、

物を拾ったり置いたり、

とにかくすべてです。

Yボタン

通常画面とインフォメーション

画面を切り替えます。

### b. ムーブモード

向きを左に変えます。

Lボタン

向きを右にかえます。

Rボタン

Xボタン

押しなが

ら+キーを操作

するとポインタが移動

します。+Rボタンでポ

インタは遅くなります。

Aボタン

あらゆる動作をキャン

セル(中止)します。

Bボタン

あらゆる動作を決定しま

す。ものを拾ったり置い

たりします。

+ボタン

+ボタンが押した方向に

ポインタは移動し、前後

移動と左右の平行移動。

セレクトボタン

モードの切り替え。

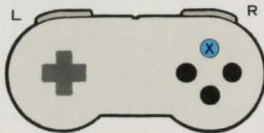
スタートボタン

セーブ兼ポーズモードに

通常は基本モードで操作したほうが間違いありません。基本モードのほうがすべてのアクションに素直に対応できるからです。全部のボタンを使いますが、レベル2ないし3を終える頃には確実に慣れていくでしょう。鉄則は、Bボタンで決定、Aボタンでキャンセル、Xボタン+

まさにプレイヤーをおいてほかにはいないのです。

しかし、このページを開いたあなたは、まだダンジョンの初心者です。どのボタンがどんな役目を持っているかも知りません。まずはコントローラー各ボタンの役割と使い方を覚えましょう。コントローラー操作の基本はすぐに覚えられます。ですが、なかなか奥が深く、自由自在となるまではけっこう時間がかかるでしょう。道は長いのです。一步一步ゆっくりマスターしていても十分に間にあります。この項はあなたにより効率的な操作法をアドバイスするだけです。アドバイスを素直に受け止めれば、いつかは誰もが必ず「ダンジョンの達人」になれるでしょう。



## 移動

**X + +** または、**L、R** (通常のみ)

移動はもっとも基本的であり、かつ奥が深い動作です。移動はムーブメニューでもできますが、ポインターをそこまで運ぶような悠長なことをしている余裕はないばかりか、急な事態に対応できません。Xボタンを押したら、後は反射的に動けるくらいになれば、ゲームが非常に楽になるのは間違いありません。

前進

左に向く

右に向く

左に移動

右に移動

後退

### C H E C K

移動、方向変換はXボタン！  
移動、方向変換は青ボタン！  
必ず最初に押すクセを！  
ムーブモードとムーブメニューのことは忘れてしまえ！

### 基本モードの利点

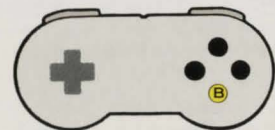
Xボタンさえ離してしまえばすぐに別の行動が起こせる。

### ムーブモードの欠点

移動直後の行動が遅れる。Xボタンを押して忘れて壁に激突。

## 物をとる

**+ → B** (通常のみ)

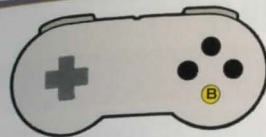


ポインターをダンジョン内のアイテムに合わせてBボタンを押すと拾えます。アイテムの名前が画面表示されたら持っている証拠。連続して拾うことも可能です(P32参照)。



## 物を投げる、置く

**+ → B**

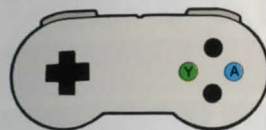


物を持っている状態で、ダンジョン画面2/3以上までポインターを上げてBボタンを押すと投げられます。画面中心から左右どちら側へもOK。連続して投げるのも可能。



## 画面切り替え

**Y** でインフォメーション、**Y** または **A** で通常

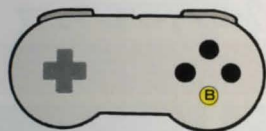


「画面切り替えはYボタン！画面切り替えは黄色ボタン！」と、これも覚えておきたい標語ですね。体力グラフにポインターを合わせてBボタンを押して変えるのは応用テクニック。



## 保管、装備

**+ → B**

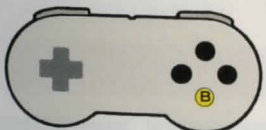


はじめのうちはインフォメーション画面で思ったところにポインターがいくように練習して下さい。慣れれば両手のアイテムの着脱とコンビネーションで応用です。



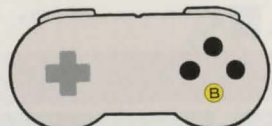
## 食べる、飲む

**+ → B**



ロアイコンに食べ物か皮袋、水か秘薬の入ったフラスコを持っていき、Bボタンを押すと吸収します。L、Rボタンを使って、一度に3人まで水を飲ませることもできます。

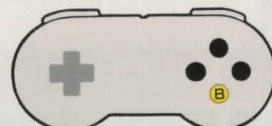
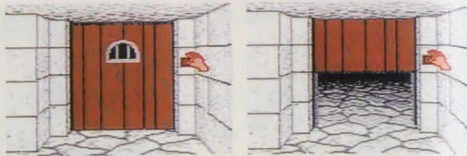




## スイッチ、鍵操作

**+ → B** (通常のみ)

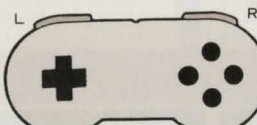
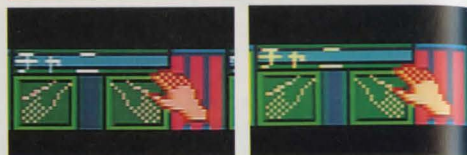
リーダーの仕事。ポインターをスイッチに重ねてBボタンを押すとトラップが解除されます。鍵は、持ったままの状態に鍵穴に重ね合わせてからBボタン。重ね合わせるのがカギ。



## 勇者の状態1・リーダー変更

**+ → B**

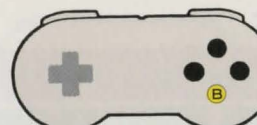
黄色で表示されている勇者がリーダーです。体力グラフの上に表示されている名前にポインターを合わせてBボタンを押せば、リーダーは変更されます。



## 勇者の状態2・コンディションチェック

**L または R**

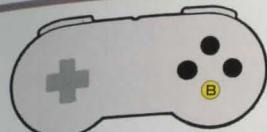
任意の勇者のインフォメーション画面が出ている状態でLボタンを押せば、すぐ左側の勇者の画面になります(左端の場合右端の勇者が出る)。Rボタンならすぐ右側の勇者。



## 配置変更

**+ → B**

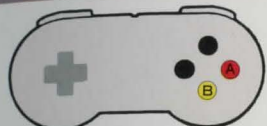
隊列メニューの任意の勇者にポインターを合わせ、Bボタンを押すと移動可能な状態に。配置したい場所に重ねてBボタンを押すと、そこにいた勇者と入れ替えて配置されます。



## 能力値、特殊能力レベルを見る

**+ → B → B**

ポインターが何も持っていない状態で目アイコンに合わせてBボタンを押すと、能力値画面。"レベル"を押すとレベル画面に。ここで"能力"を押すと戻ります。Aボタンでキャンセル。



## 武器操作、キャンセル

**+ → B → + → B A**

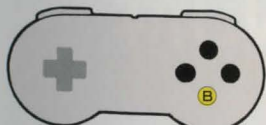
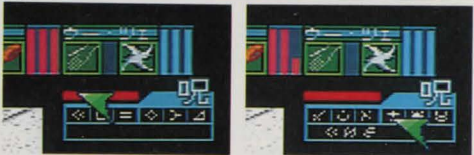
攻撃メニューで攻撃する勇者にポインターを合わせてBボタン。さらに攻撃コマンドを選んでBボタン。同じ勇者が繰り返して同じ攻撃をするときはコマンド選択は省略できます。



## 呪文合成、キャンセル

**+ → B → + → B A**

呪文を合成する勇者のカラーを選びBボタン。さらに各シンボルを選んでBボタンの繰り返しで並べていきます。間違えたときはAボタン。直前のシンボルが削除されます。

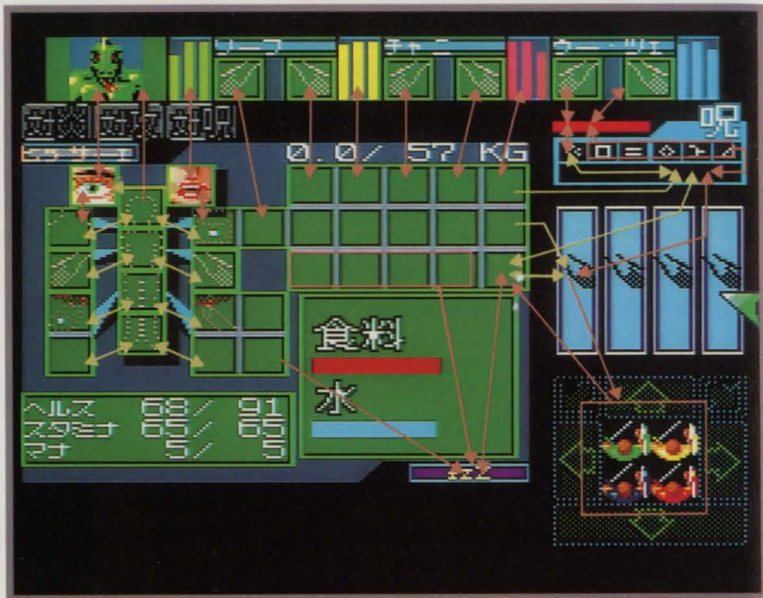


## 箱を見る、中身を出す

**+ → B**

箱を持った状態で目に合わせてBボタンを押すと箱の中身を見ることが出来ます。巻物なども同じ要領です。中身を出したいときは箱をアクションハンドに持たせて下さい。





上写真の矢印は、インフォメーション画面のポインターの特異な動きだけを表したものです。慣れないうちはポインターが思わぬ方向にいつてしまい、なかなか指定した通りには動いてくれません。一方通行だったり、一気にジャンプしてしまったり、イライラするかもしれません。この矢印を見れば、**+**字ボタンのどこを押せばポインターがどう動くかがわかるようになりますが、最終的には体で覚えるのが攻略への一番の近道。頭で考えているようでは、緊急事態に対応できませんから。ひとつひとつの動作を連続して行なえるようになりたいものです。物を拾いながら移動したり、結局応用とは基本の連続なのです。

(40)

連続した動作で速く物を投げていくところ。アイテムがいくつも宙に舞っているようですね。



最終 CHECKPOINT

コマンド決定	右ボタン
コマンドキャンセル	Aボタン
画面切り替え	Yボタン
移動	Xボタン



F O R F R E S H  
E X P E R I E N C E

## 第二章 新しい体験のために

(41)

# 勇者

## 選択とリスト SELECTION & LIST

実際にダンジョンに入り、プレイヤーの意志を反映させるゲーム内のキャラクター。それをダンジョンマスターでは勇者と呼ぶ。全24人いて、レベル1の勇者の館に封印されている。彼らをダンジョン内に復活(あるいは転生)させるのがプレイヤーの最初の仕事だ。彼らの中から最高4人までを選択してパーティーを作るのである。24人の個性は千差万別、どの勇者を選ぼうとプレイヤーの自由だ。またどんなパーティーだろうとゲームを終えることはできるのだ。











勇者が鏡に封印されているレベル1のマップだ。マップ内の数字は各勇者の番号に対応している。鏡のポインターを合わせれば各勇者のデータが現れる。








とはいえ、パーティーに入れた勇者の能力値、特殊能力レベルを知らないと、序盤から思わぬ遠回りをさせられることもある。右のリストを存分に活用してほしい。





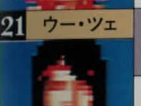
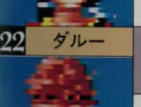


<b>ヘルス</b>	勇者の命にもっとも密接に関わる数値。0になると死んでしまう。どの特殊能力レベルが上がっても数値は増えるが、戦士レベルがもっとも多い。この数値の高い勇者は前列向きだ。
<b>スタミナ</b>	勇者の疲労度にもっとも密接に関わる数値。ロード負荷が高すぎたり、重いものを投げすぎたり、空腹になると一気に減る。数値が半分以下でロードの制限重量が極端に減る。
<b>マナ</b>	呪文を唱えるための力。呪文シンボルを選択するたびに、それぞれ必要なマナ数を消費する。0になっても死ぬことはない。僧侶、魔術師レベルが上がると最大マナ数は増える。
<b>ロード</b>	勇者の制限積載重量値を表す。この数値が高いほど、より多くのアイテムを持ち運ぶことができる。戦士レベルが上がると、最大値が増える。強さの能力値が上がっても増える。
<b>強さ</b>	戦士としての攻撃力に関するパラメーター。戦士レベルが上がると最大値が増え、攻撃力は大きくなる。秘薬クーを飲むと、効力のある間は最大値を超える。

<b>機敏さ</b>	直接間接問わず、武器の命中率や攻撃待機時間に関するパラメーター。忍者レベルが上がると最大値が増え、特に飛び道具の命中率が上がる。秘薬ロスを飲むと最大値を超える。
<b>賢さ</b>	呪文合成の成功率、威力、マナの回復に関するパラメーター。僧侶が魔術師レベルが上がると最大値が増え、数値が高いほどマナ回復が早い。秘薬テインを飲むと最大値を超える。
<b>生命力</b>	ヘルスの回復力と毒の自然治癒力に関するパラメーター。僧侶レベルが上がると最大値が増える。この数値が高いほど傷つきにくく、解毒が早くなる。秘薬ネタで最大値を超える。
<b>耐魔法力</b>	敵の呪文攻撃(特に稲妻と毒)に耐える能力に関するパラメーター。僧侶が魔術師レベルが上がると最大値が増える。魔法の属性を装備すると、最大値を増やすことができる。
<b>耐火力</b>	ファイアー・ボールなど炎の攻撃に耐える能力に関するパラメーター。僧侶が魔術師レベルが上がると最大値が増える。防炎胸当てを装備すると、最大値を増やすことができる。

番号	名前	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	戦士	忍者	僧侶	魔法使い	強さ	機敏さ	賢さ	生命力	耐魔法力	耐火力
1	アイドー	48	65	11	45	3	0	2	0	43	55	40	35	45	50
		持ち物…サムライソード、武道ズボン、武道着 ●ヘルスと強さが以外に低い。機敏さが高いので、軽い武器で何度も攻撃する戦士に。													
2	ゼッド	60	60	10	42	2	2	2	2	40	40	40	50	40	40
		持ち物…たいまつ、青色ズボン、胴着、金属ブーツ ●すべてのレベル、能力が平均している。前、後列どちらでもそこそこ活躍してくれる。													
3	チャニ	47	67	17	40	2	0	0	3	37	47	57	37	47	37
		持ち物…ムーンストーン、シルクのシャツ、長衣、サンダル ●注目したいのは賢さの高さ。24人中最高だ。アイテムでマナが3多くなっている。													
4	ホーク	70	85	10	46	2	0	3	0	45	35	38	55	35	35
		持ち物…矢×2、スウェードブーツ、レーザーチョッキ、レザースボン ●スタミナは全勇者一、生命力も高い。スタミナの心配がいらぬシブとい僧侶に。													
5	ポリス	35	65	28	38	0	2	0	3	35	45	55	40	45	40
		持ち物…兎の足、チュニック、レザースボン、レザーブーツ ●完全に後列用の勇者。ヘルスの少ない分、賢さとマナで勝負する魔術師になろう。													
6	ライジャ	60	58	22	44	2	0	3	0	42	40	42	36	53	40
		持ち物…魔法の箱、ガウン、サンダル ●マナが多く、敵の魔法に強い、典型的後列タイプ。ヘルスが意外にあるのは心強い。													
7	アレックス	50	57	13	46	0	3	0	2	44	55	45	40	35	40
		持ち物…スリング、レーザーチョッキ、レザースボン、スウェードブーツ ●機敏さの高さは器用なるし。忍者以外に戦士も呪文もこなせる万能型にしたい。													
8	ナビ	55	65	13	43	0	0	3	2	41	36	45	45	55	55
		持ち物…杖、チュニック、青色ズボン、サンダル ●最初から僧侶、魔術師レベルがあるが、賢さがそれほど高くないので育てづらい。													

※各勇者の持ち物リストの右側に、勇者が向いている職業を列記した。参考にしてほしい。

番号	名前	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	戦士	忍者	僧侶	魔法使い	強さ	機敏さ	賢さ	生命力	耐魔法力	耐火力
9	リンフラス	65	50	12	49	3	0	0	2	45	45	47	35	50	35
		持ち物…弓、ダブルレット、緑のズボン、緑のブーツ ●スタミナがないのが気になるが、どの数値も一定水準。生命力のなさが不安だ。													
10	ガンドウ	39	63	26	42	0	3	0	2	39	45	47	33	48	43
		持ち物…毒投げ矢×2、青色ズボン、レーザーチョッキ、レーザーブーツ ●忍者レベルはこの位で充分、むしろマナの多さに注目。後列のエキスパートにしよう。													
11	シーラ	53	72	15	41	0	0	2	3	38	35	43	45	42	40
		持ち物…リンゴ、ダブルレット、騎士のマント ●一見ひ弱そうだが見かけによらず、スタミナは高い。回復の早い呪文使いになれる。													
12	ハルク	90	75	0	54	4	0	0	0	55	43	30	46	38	48
		持ち物…こんぼう、つの兜、バーバリアンのズボン、サンダル ●まさに戦士のスペシャリスト。マナがないところまで徹底している。使用価値は……													
13	ヒッサー	80	61	5	57	3	2	0	0	58	48	35	35	43	58
		持ち物…なし ●強さは全勇者一、その上機敏さも高い、均整のとれた戦士だ。呪文も覚えさせられる。													
14	ゴスモク	60	55	18	42	0	0	0	4	40	43	48	34	50	59
		持ち物…暗黒のマント ●暗黒のマントのおかげで機敏さが51になっている。賢さも高い。使い得だ。													
15	ソイヤ	65	70	2	54	4	0	0	0	54	45	39	49	40	40
		持ち物…つるぎ、くびかさり、ホルター、長衣、サンダル ●女戦士のスペシャリスト。戦士の総合力はハルクに匹敵する。それほどバカでもない。													
16	レイラ	48	60	3	42	0	4	0	0	40	53	45	47	45	38
		持ち物…ローブ、シルクのシャツ、レーザーズボン、レーザーブーツ ●忍者レベルは最高、機敏さも高いので、戦士としても使えるかも。賢さもそこそこ。													

番号	名前	ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	戦士	忍者	僧侶	魔法使い	強さ	機敏さ	賢さ	生命力	耐魔法力	耐火力
17	モウファス	55	55	19	44	0	0	4	0	42	35	40	48	40	45
		持ち物…パン、リンゴ、チーズ、ガウン上下、サンダル ●僧侶レベルが一番高い割には能力値はどれも平凡。このレベルを上げるのは簡単だし。													
18	ウーフ	40	50	30	37	0	3	2	0	33	57	45	40	35	40
		持ち物…フラスコ、レーザーチョッキ ●全勇者一の機敏さと2位のマナを誇る。戦士以外はどれもエキスパートになれる。													
19	スタム	75	80	0	52	4	0	0	0	52	43	35	50	35	55
		持ち物…斧、レーザーズボン、チュニック、スウェードブーツ ●マナを上げるアイテムを身につけない限り呪文は唱えられない。僧侶の素質はあるが。													
20	ティギー	25	45	35	34	0	2	0	3	30	45	50	35	59	40
		持ち物…小型杖、上着、長衣、サンダル ●マナは最高、ヘルスとスタミナは最低と、極端な勇者だ。呪文のエキスパートに。													
21	ウー・ツェ	45	47	20	41	0	2	3	0	38	35	53	45	47	40
		持ち物…手裏剣×3、騎士のマント、シルクのシャツ、サンダル ●忍者向きのアイテムを持っているが機敏さが足りない。やはり呪文系の勇者だ。													
22	ダルー	100	65	6	50	3	0	0	1	50	30	35	45	30	45
		持ち物…なし ●3桁あるヘルスの高さは魅力だが、スタミナが意外にない。呪文は僧侶系を中心に。													
23	リーフ	75	70	7	47	3	0	2	0	46	40	39	50	45	45
		持ち物…レーザーチョッキ、レーザーズボン、レーザーブーツ ●戦士でありながら呪文系も期待できる。特に生命力が高いので、僧侶の素質がある。													
24	アジシ	61	77	7	48	2	3	0	0	47	48	42	45	30	35
		持ち物…短剣×2、レーザーシールド、ホルター、バーバリアンのズボン ●スタミナ、機敏さが高く、賢さも低くはない。どのレベルも万遍なく上げられる。													

# 勇者の職業とレベル

JOB & TECHNICAL LEVEL

各勇者の特性は、4つの職業(特殊能力)で表される。ゲーム中は、どの勇者も4つの職業を、すべて同時に兼任することができるのだ。得手不得手は勇者の能力などによってあるだろう。だが、戦士だろうと魔術師だろうと、どの職業も勇者にその職業の特殊能力レベルを上げるための行動をさ

せれば身に付けさせることができるのだ。すなわち、勇者たちを成長させる手段とはこれらの職業の特殊能力レベルを上げることである。いわば、このゲームに登場する勇者たちの個性を決定づけるのは、職業の違いではなく、各職業レベル間の成長差によるものなのだ。

## ファイター(戦士)

前列で剣を振るい、肉弾戦で敵を倒すための職業。この職業の特殊能力レベルが高い勇者は、ヘルス、スタミナ、ロードの数値が高い。よって重い武器や防具を装備することができる。能力値の強さに影響し、このレベルが上がると強さも上がる。また、強さを故意に上げると、ロードの数値が高くなると同時に攻撃力が増す。

### 「強さ」に優れた勇者例



ヘルス、スタミナ、強さのバランスが取れている。マナもあつたほうがいい。

## ニンジャ(忍者)

武器の扱いに慣れ、高い命中率と素早い攻撃をするための職業。この職業の特殊能力レベルが上がると、軽い武器でより多くの回数を攻撃できるようになる。特に素手による攻撃と飛び道具を使った攻撃において、高い命中率を誇る。能力値の機敏さに影響し、このレベルが上がると機敏さも上がる。強さと機敏さを兼ね備えた勇者こそ、真の前列と言えよう。

### 「機敏さ」に優れた勇者例



最初から持っているレベルより機敏さに注目したい。ヘルスも高いほうがいいが

## プリースト(僧侶)

回復、防御呪文を唱えるための職業。フラスコを必要とする呪文が大半。よってこの職業の特殊能力レベルをメインに育てている勇者は、武器の代わりにフラスコを手に持たねばならない。能力値の「賢さ」に影響し、このレベルが上がると賢さも上がる。生命力、時には耐火力と耐魔法力が上がることもある。生命力の高い勇者は、僧侶レベルが上がりやすい。

### 「賢さ」「生命力」に優れた勇者例



賢さは第1に必要なが、生命力、耐魔法力、耐火力の数値の総合で判断したい。

## ウィザード(魔術師)

主に攻撃呪文を唱えるための職業。この職業の特殊能力レベルが上がると、より強い攻撃呪文や持続力の長い明りの呪文などが唱えられるようになる。能力値の「賢さ」に影響し、レベルが上がると賢さ、時には「耐魔法力」「耐火力」が上がる。またレベルが低くても賢さが高ければ、呪文効果は高い。このレベルが最初から高い勇者はヘルスが低い傾向がある。

### 「賢さ」に優れた勇者



ほかの能力は低くいが、マナの量と賢さがずば抜けている。僧侶と兼任も可能

特殊能力レベル	呼称	具体的な能力
ネオファイト 1	初心者	一応特殊能力レベルの入口に立った程度。何もないよりはまし程度の能力。
ノビス 2	見習い	このレベルの技能を少し学んだくらいで、初歩的な技が使える程度。
アプレンティス 3	徒弟	扱える技術は若干増えるが、威力のあるものはほとんど使えない。
ジャーニーマン 4	職人	簡単な武器や呪文なら、充分使いこなせる。このレベルでようやく一人前だ。
クラフトマン 5	工芸家	やや強力な武器や呪文が使いこなせる。だが、高い効果はまだ期待できない。
アーティザン 6	芸術工芸家	やや強力な武器や呪文を充分使いこなせる。どの職業もこのレベルは欲しい。
アデプト 7	名人	強力な武器や呪文が使いこなせる。まだ高い効果は期待できないが。
エキスパート 8	達人	ほとんどの武器や呪文を使いこなせる。このレベルならゲームクリアは可能。
く(ロ)マスター 9	ローレベルの巨匠	すべての武器、呪文を完全に使いこなせる。最強の武器のみ威力は弱い。
く(ワム)マスター 10	ワムレベルの巨匠	ひとりの勇者の最低ひとつの職業がここなら、余裕でゲームをクリアできる。
二(オン)マスター 11	オンレベルの巨匠	すべての武器、呪文の威力、能力を存分に引き出すことができる。
◇(イー)マスター 12	イーレベルの巨匠	カオス以外に敵はいない。
ト(バル)マスター 13	バルレベルの巨匠	防具を必要とせず、裸でダンジョンを歩き回れる。
△(モン)マスター 14	モンレベルの巨匠	どんな敵も逃げ出す(?)強さ。
アーク・マスター 15	最高位の巨匠	いまだ到達した者がいない、神の領域。

## 勇者の成長と特殊能力レベルについて

「ダンジョンマスター」における勇者の成長は、それぞれの職業にある特殊能力レベル(ただレベルと呼ぶ場合もある。ダンジョンのレベルと混同しないように)のランクによって判断される。特殊能力レベルとは、それぞれの職業で行え得る技術のうち、勇者がどのくらいまで実行できるかを判断する指針である。魔術師レベルが低い勇者は、強力な呪文が唱えられないし、戦士レベルが低い勇者は、強力だが重い武器を存分に扱うことができない。

さて、このレベルは、中世ヨーロッパのギルド(職人組合)に存在した徒弟制度の序列に準じている。上の表で分かるとおり、

全部で15のレベルに分けられている。呼び名が表の下にいくほどレベルは高い。どのレベルが上がっても、勇者のヘルスとスタミナは増える。技術も上がり、戦士、忍者ならより強力な効果的な攻撃、僧侶、魔術師ならより強力な呪文合成が可能になるのだ。なお、勇者たちそれぞれが体得した職業中、どれかひとつがエキスパート以上になっていれば、ゲームはクリアできる。

勇者は4つある職業の特殊能力レベルをすべて備えることができる。スタート時から勇者に備わっているレベルは、あくまでも彼らが以前持っていた技術に過ぎない。復活させた以降、どのような特性を持った勇者に育てようとプレイヤーの自由だ。ゲームクリアするだけなら必要ないが、究極のマスターを目指すのもいいだろう。



# レベルを上げる方法

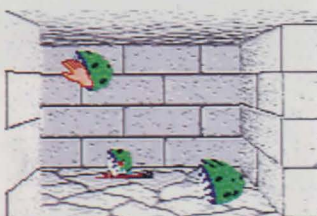
## ファイター 武器攻撃とダメージ

剣や斧などの直接攻撃武器を使った回数、攻撃で敵から奪ったヘルスと、敵の直接攻撃で受けたダメージの量によって上がる。一番簡単なのは、武器の素振り。最初のうちはこれでもいいが、そのうちラチがあかなくなってくる。やはり、秘薬クーを飲んで敵を倒しまくるのが最良の上達法だ。



## ニンジャ 投げ込みと素手攻撃

何でもいい。とにかく投げ込む。練習で、より重いものも遠くまで投げられるようになる。ここで大事なのは、投げ込みをさせたい勇者を必ずリーダーにすること。また秘薬ロス、クーを飲んで、素手で“殴る”、“蹴る”攻撃も良策。スクリーマーがカモ。飛び道具攻撃で上げようとは思わないこと。



## プリースト 回復、防御呪文、杖

つねにフラスコを手に持って秘薬を作り続ける、これが最良策。ほかのレベルを上げるために秘薬を作ることが、僧侶のレベルを上げることにもなるのだ。また、杖を使った特殊攻撃、防御も僧侶レベルに関係する。回数が無制限に使えるものを利用したい。秘薬デザインで賢さも上げておこう。



## ウィザード 攻撃呪文ほか

呪文合成には、かなりのエネルギーを消費する。まずはたっぷりの食料と泉がそばにある安全地帯を確保したい。秘薬デザインをたっぷり飲ませてから、後は攻撃呪文を唱えまくるだけ。それも勇者の能力以上の大きさを唱えたい。1回当たりのマナの消費量がレベルに最も関係するからだ。

各特殊能力レベル(以下単にレベル)は、最初のうちは敵との戦闘中上がることも多い。が、次のレベルひとつを上げるためにかかる時間とエネルギーは、それまでのレベルに達するまでにかかった総量と同じ位必要とする。勇者の成長を戦闘のみで行おうとするのはリスクが大きすぎるのだ。「ダンジョンマスター」は、プレイヤーがどのような行動をとっても許されるゲームだ。つまり、各レベルを上げる手段に関しても、その方法は戦闘に限らない。むしろレベル

は、通常歩いているときや安全地帯などで、いろいろな練習を積むことによって上げると考えたほうがいい。

なぜこのようなことを言うのか。練習によって、ある程度までレベルを上げておかないと、突然の強敵に対応できないことがあるからだ。余計なくらいレベルは上げておきたい。ダンジョンは、敵を倒すと同時に、数々のトラップを解除しながら進んでいかなくてはならないのだ。余裕があればあるほどいい。

## 復活と転生について

“勇者の館”で勇者をダンジョンに引き戻すには、“復活”と“転生”という2つの手段がある。復活とは、文字どおり勇者が以前あった状態そのまま引き戻すこと。すべての個人データが、P43からの勇者リストそのままである。

これに対して“転生”は、各勇者の能力値と体力グラフを活かしたまま、まったくの別人としてダンジョン内に生を与えることである。よって、鏡に閉じ込められる前の、彼らの特殊能力レベルはまったくなくなってしまう。元戦士は武器が使えず、元僧侶は秘薬を作れない。では

メリットは、好きな名前をその勇者に与えられるだけか？

答えはNOだ。確かに、すべての特殊能力レベルがなくなってしまった勇者は、最初は赤児同然かもしれない。ところが能力値と体力は、むしろ復活させた時よりもそれぞれが0~3高くなっている。レベルが上がる素養は復活させた時よりも上なのだ。さらに1から鍛えるのだから、体力値もまったく同じレベルの同じ勇者よりも当然高い。ゼロからの出発なのだから、最初は確かに辛い。だが最初さえ我慢すれば、後々確実に有利になる。



転生をするときは、できる限り各能力値のバランスがとれた勇者を選んでほうがいい。

まず新しい名前を入力する。レベルはなくなるが、それだけ育て方も自由になるのは嬉しい。

転生したゼッド。勇者リストで能力値の違いを比較して貰いたい。

# 勇者の組み合わせアドバイス

ADVICE FOR PARTY MAKING

前文(P42)で、どのようなパーティーを作ろうとプレイヤーの自由だ、と述べた。しかし、それではあまりにも不親切なので、いくつかの組み合わせ例を出して、アドバイスをしてみた。

勇者を選択し、パーティーを組む時に最も重要なことは、バランスである。選んだ勇者たちで、戦士、忍者、僧侶、魔術師の4つの特殊能力レベルがすべてフォローされていること。これはそれぞれのエキスパートをひとりずつ選ぶ、ということではない。それらの職業の素質があればいいのだ。例えば忍者のレベルがなくても、機敏さが高ければ、その勇者は忍者としての素

質があるといえる。ダンジョンの初心者プレイヤーは、特にバランスを考えたパーティー構成をしたほうがいい。

さて基本隊列だ。前列の2人は戦士レベルの高い勇者、後列は僧侶、魔術師レベルがそれぞれ高い勇者を配置したい。忍者レベルは攻撃を補助する役割が強いのので、後列か前列で兼任させる。前列なら軽い武器、後列なら飛び道具を持たせるといい。ただし、結局は前列の戦士も呪文を唱える必要があるだろうし、後列も体力を上げないと後半苦労することになる。ここではあくまでも前半の苦労を減らすためだけのアドバイスにとどめたい。

## 勇者は4人必要か？

プレイヤーは、最高4人までを選択してパーティーを作ることができる。だからといって、4人選ぶ必要は、実はないのだ。3人でも、極端な話ひとりでもいいのだ。ただ、4人のほうが特技の分担ができる、持ち物をより多く運べる、といったことで有利なだけに過ぎない。ゲームに慣れないうちは、職業の分担をキチンとしているほうが楽し、ひとりが倒されてもほかの3人でやっつけられればいいので安心感もある。しかし、逆に4人の分担をはっきりさせ過ぎたために、いつまでたっても呪文が唱えられない前列、ヘルスが低い後列が生まれかねない、というデメリットも考えられる。

人数が少なければ、それだけ各勇者の

転生させた上、ひとりでダンジョンに突撃したゼッド。猛練習の末、レベル5に降りる頃はヘルスが500を超え、全職業がマスターに。

練習に当てる時間は長くなる。しかも食料は少なくて済む。ここが小人数最大のメリットだ。プレイヤーの熟練次第でひとりや2人でも4人パーティーに匹敵する勇者を育てることは可能なのだ。



基本形		ランクA
アレックス ヒッサー	ナビ シーラ	後列は僧侶、魔術師両レベルがある勇者だ。耐火力、耐魔法力の高いナビ、スタミナの多いシーラとしぶとい。メインの前列をしっかり補助する。
前列に忍者レベルが高く、戦士の素質もあるアレックス。ヒッサーはあくまでも肉弾戦を中心にししながら、いずれ呪文も唱えられるセンスがある。		
役割完全分業		ランクB
ハルク レイラ	モウファス ゴスモグ	こう楽に進めるが、各勇者がひとつの特殊能力レベルしか持たずに最後までいくのは非常に困難だ。中盤以降は各勇者2つ以上のレベルを持たせたい。
それぞれの特殊能力レベルの初期設定がもっとも高い勇者を集めたパーティー。レイラの代わりに戦士レベルの熟練者をいれてもいい。序盤はけっ		
最強？		ランク特A
ヒッサー ダルー	ウーフ ゴスモグ	呪文攻撃力どちらも高く、しかも4人(?)とも万能型になり得る素質を持っている。正攻法の先手必勝型でバリバリ突き進めるだろう。
人間以外で組んだパーティー。姿形に抵抗がなければ、初心者にはこの組み合わせを勧めたい。客観的に見てこれは最強のパーティーだろう。武器、		
女勇者		ランクA
ソイヤ アジジ	チャニ ウー・ツェ	のmanaもそれなりにあり、その上賢さが高い。前列を補助するというよりはしっかり戦闘に参加して攻撃呪文を唱えまくるといった印象を与える。
勇者は男性のほうが人数も多く能力も高めたが、女性だけでも十分に戦える。それを証明するのがこのパーティー。前列の攻撃力は男まさり。後列		
武力重視		ランクC
ハルク スタム	リーフ ゼッド	ただ足手まといなだけで。彼らに救いがあるとすれば、manaが上がるアイテムがダンジョン内には存在するということだ。そこまでガマンする？
ここではっきり言っておこう。このゲームでは、manaのない者は去れ、である。どんなに武器攻撃に長けようと、自分の傷を自分で直せない勇者は		
呪文重視		ランクC
ウーフ ガンドゥ	ティギー ボリス	だ。重い武器や防具を装備させられないので、最後まで呪文に頼ることになってしまう。manaが切れている時に強い敵が現れたらどうするの？
manaの多い順に4人集めたパーティー。弱い敵相手には呪文のみでガンガンいける、実は序盤最強のパーティーだ。だが、体力がないのは困りもの		

## 攻略への道

トラップ  
TRAP

「ダンジョンマスター」のダンジョンは、この世界を封じ込める壁自体がそれぞれ意味を持ち、何階層にも渡って展開される広大なパズルなのだ。途中に出現するモンスターも、落ちているアイテムだってこのパズルの一部に過ぎないのだ。

この理論は、「ダンジョンマスター」を一度クリアした後、ダンジョンを完全に外側から見たときに理解できることだろう。だが、この本を読んでいるのは、まだダンジョンの入口にいるか、ダンジョン内で途方に暮れたプレイヤーであろう。実際にダンジョンのパズル性を考えるより先に、目の前のトラップを解除したいに違いない。

複雑なトラップの解除こそがこのゲーム



マップという2次元の視点から見ると、ダンジョンの構造が実に悪意に満ちた難解なものに分かる。

の難しさであり、かつ魅力のひとつである。トラップは、最初こそ簡単に答えがわかるようになっていたが、次第に難しくなり、いくつものトラップを組み合わせたものまで現われる。リアルタイムなトラップも存在する。解除のための大きなヒントは3つ。すべての壁、床を注意深く眺めよ。できることはすべて試せ。そして頭と耳を使え。

目に見えるトラップと  
見えない解除地点

まず、すべての壁に意味がある以上、調べないと始まらない。が、なにもすべての壁をいちいちカニ歩きでもして調べないとゲームがクリアできないわけではない。スイッチや鍵穴の有無は、壁に対面しなくても確認できるし。問題はそこに鍵を差し込んだりスイッチを押したとき、すぐ側のトラップばかりが解除されるとは限らない点だ。鍵は入ったが、どこが解除されているのかさっぱりわからなかったりする。

床は、行けるところはすべて眺める。アイテムよりも、重要なのは鍵や硬貨だ。トラップが仕掛けられた壁や扉の向こうにあることが多い。ちょっと油断している間に見逃してしまったなどということはくれぐれもなくしたいものだ。

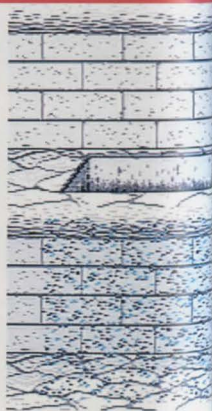
さて、近くにはないトラップの答えと、重要なアイテムの見逃しを解決するためにもっとも重要なことは何か？ マップを作成

することだ。自分がどういう道を行き、現在どこにいるのかを確認するのにマップ作成は最も確実な手段だ。なおかつ見逃した場所がなくなり、いままであったことのある場所にあるトラップが解除されたのなら、地形が変わっているはずだから、容易に判断できるというわけだ。

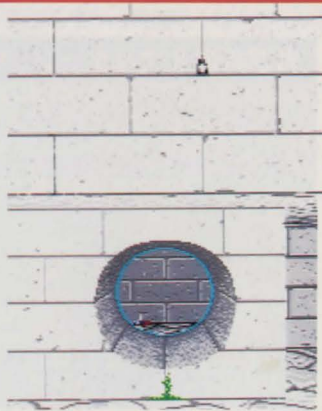
ダンジョンには、扉とは違い、先が見えているのにどうしても進めないトラップもある。落とし穴などがそうだ。八方塞がりの状態に陥った時、どうするか？ とりえずそれまでに手に入れたアイテムをすべて使ってみる。投げてみてもいいし、ほかにも使い道はあるかもしれない。隣の壁にぶつかってみたり、とにかくできることは何でもやってみる。こんな時、思いだしたいのがいままでに解いてきたトラップだ。いままでに出てきたトラップの応用であることも多いからだ。頭を使え。さらに、トラップが解除された時、音が聞こえる場合がある。カチッカ、扉が開く音か。聞こえた時、どこかで道が開いているのだ。

## さまざまなトラップ一例

(写真左上)最も簡単な開閉ボタン付きの扉。この扉は戦闘にも応用できる。(左下)鍵穴に合った鍵を入れることで開く扉。問題は鍵穴を見つけることよりも、穴に合った鍵を見つけることだ。(右上)ビット。スイッチなどで開閉するもの、絶対に閉じないもの、その上目に見えないものまである。目に見えないものは一度落ちてみるしかないが、見えてなおかつ進路を塞ぐものは、必ず閉じる。(右下)フォース・フィールド。勇者たちをワープさせたり、方向変換させたりする。ワープしても焦らず、周りをよく見るのが大切だ。



(写真左上)プレッシャープレート。踏むか物を置くとトラップが解除される。中には残酷なトラップを作動させてしまうものもある。すぐに答えが見つからないのも困りものだ。(左下)ファイアー・ボール。毒霧が発射される危険極まりない穴。見つけたら、その場所からはすぐに避難したい。(右上)壁にはこんなに小さなスイッチまである。(右下)一見何の変哲もない壁も、透視の呪文を使えば向こうに何かあるのがわかる。試しにぶつかってみてほしい。何と素通りできてしまう壁があるのだ。見かけにだまされてはいけない。

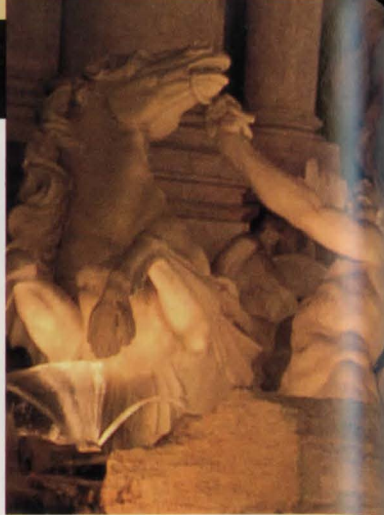


# 戦闘方法

## HOW TO BATTLE

モンスターとの戦闘は、場所や勇者の能力、そしてプレイヤーのコントローラー操作術、はたまたまモンスターの弱点を見抜く知恵、これらすべてを駆使して繰り広げられるダンジョン・イベントだ。プレイヤーと勇者側のテクニックを語る前に、モンスターの特徴を考えたい。敵を知り、己を知れば百戦百勝だ。

モンスターには、ただ辺りをうろついているだけのもの、意志をもってその場に待機しているものがある。前者は、勇者の放つトーチの明りなどから勇者の存在を察知し攻撃を仕掛けてくる。後者は、勇者が近づかない限り攻撃はしてこない。勇者を察知したモンスターのうち、直接攻撃してくるものは勇者たちにどんどん接近してくる。呪文攻撃をしてくるものはあまり動かず、遠くからでも攻撃をしてくる。ほかにはある場所で限りなく増殖しているタイプ、一本道を行ったり来たりしているタイプなどがある。これらのパターンの共通項は、



どのモンスターも、決してランダムに現れたり動くのではない、ということだ。

モンスターの動きにはすべて意味がある。プレイヤーは、そのパターンを考えて、さらに勇者の能力を考慮に入れながら行動を起こせばいい。プレイヤー側の攻撃パターンは大きく分けて6通り。特に重要なテクニックはヒット&アウェイと回り込みだ。ぜひマスターして貰いたい。

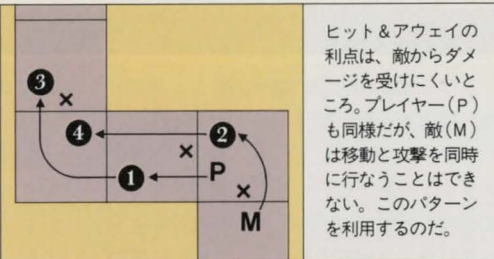
**戦闘時の6大パターン** 基本はこの6通り、あとはこれらの作戦を応用して戦ってほしい。

攻撃方法	プレイヤー技術	勇者レベル (数字は15のランクに対応)
ヒット&アウェイ	初級～中級	戦士、魔術師 0～4
呪文攻撃のみ	初級または上級	魔術師 3～5、8～10
アイテム戦闘	中級	魔術師、僧侶 4～
トラップの逆利用	技術を限定しない	レベルを限定しない
スタンド&ファイト	上級	戦士 5～、僧侶 5～
回り込み	中級～上級	1以上

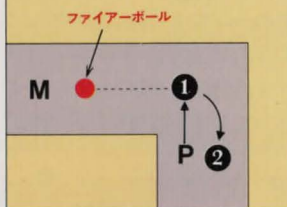
\*プレイヤー技術は、あくまでも主観で判断していただきたい

## ヒット&アウェイ

一本道で敵と遭ったときに使う技。敵が近づいて隣にくるまで待ち、隣合ったらすかさず直接攻撃。その直後、素早く一步後退。敵が一步進んで再び隣合ったらまた攻撃。これを繰り返す。勇者のヘルスが低い時、マナが心もとなく、ダメージを受けたくない時、あまり呪文を多用したくない時に有効だ。あまり後退し過ぎて後方から敵にはさみうちにあったり、呪文を唱える敵には使えないのが欠点。



逃げ場のない一本道の角を使っての呪文攻撃が効果的。逃げ道がないのは敵も同じ。深追いでできないのが欠点。敵を追いかけて、逆に待ち伏せされるからだ。

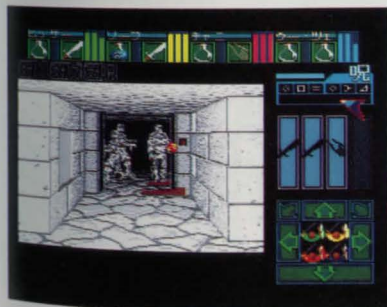


## 呪文攻撃のみ

戦士レベルの高い勇者がおらず、呪文のみで敵を倒したい時か、敵も攻撃呪文を遠くから唱えてくる時に使う技だ。最初のパターンは特に考えることはない。遠くから攻撃呪文を何度もかけてやればいい。敵が呪文を唱えてくる時は、決して対面せず、ななめに位置する。対面するのは呪文を唱える瞬間だけ。放たれた瞬間、すぐにななめに戻る。壁などを利用するのも手だ。

## アイテム戦闘

魔法の箱や恐怖の角笛を戦闘の一瞬だけ使って戦う方法だ。敵が、勇者の能力をはるかに上回る時に有効だ。ただし、コントローラー操作が未熟なうちはこの戦闘法は勧められない。戦闘中に持ち物を入れ替える余裕などないだろうからだ。そんな暇があるなら、一回退却してからこちらのコンディションが回復してから再度戦うほうがいい。なお、上級者はこれらに頼る必要はない。



## トラップ逆利用

トラップを利用して敵を倒すことができる。使えるトラップはボタン付きの扉やレバーで開閉できるピットだ。敵をそれらのトラップの真下ないし真上に誘導する。扉の場合はボタンを押す。扉は一度作動したら再びボタンが押されるまで強制的に開閉される。つまり敵は扉で押しつぶされるといわけ。実体のない敵には使えない。ピットの場合は簡単。ピットを開き、下に落とすとしてしまえばいい。飛ぶ敵には使えない。

## 回り込み

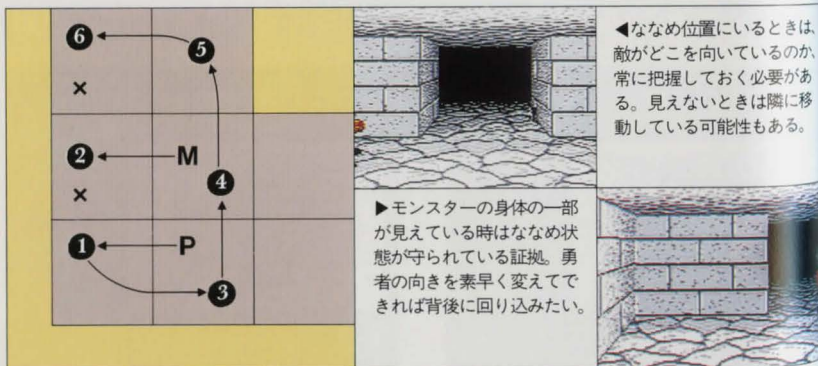
おそらく最も多用し、確実なヒットポイントを敵から奪うテクニックだ。使用できる場所は2×2ブロック以上の広間であること。まず、勇者をつねにモンスターの横か後ろに位置させる。敵と正面から向き合わない、つまり敵からの攻撃を受けないことがこのテクニック最大の利点だ。

横や後ろから勇者たちが攻撃をかけている間も、モンスターは一方的なダメージを避け、さらに勇者たちを攻撃しようと方向

## スタンド&ファイト

前列の勇者のヘルスと攻撃力に自身があり、なおかつプレイヤーの技術が高い時には最強の攻撃方法だ。敵と対面したら画面をインフォメーション画面に切り替えてしまう。敵との戦いは、数字の上でのみ判断する。味方のヘルスが減ってきたら素早く秘薬ヴィーを飲ませる。後はひたすら攻撃。敵のダメージを受ければ戦士レベルが上がるので、いずれこの技はマスターしたい。僧侶レベルが高い仲間がいることが条件。

を変えてくる。方向変換の方法もスピードも、モンスターによって異なるので注意したい。例えばワームは後ろから攻撃されるとすぐに勇者側を向かず、1ブロック先に進んでから振り返る。デス・ナイトやストーン・ゴーレムはその場で方向変換する。敵が正面を向いたら、すぐに左右どちらかのブロックに一歩移動。横か後ろに回り込んですぐに攻撃。まさにコントローラー操作の素早さが試される技といえよう。



攻撃コマンド	強さ	待機時間	命中率	防御力	関係レベル
かわす	8	★★★★	★	★★★★	戦士
突く	8		★★★★★	●	戦士
ささぎる	15	★		★★★★★	戦士
振り回す	16	★	★★★	★	戦士
気絶させる	16	★★	★	★	戦士
斬りおろす	16	★★	★★★★	★★	戦士
打つ	20	★★		★★★★	忍者
打ち割る	—	★	★★	★	戦士
殴る	32		★★	●	忍者
蹴る	48	★	★	●	忍者
叩き切る	48	★★	★★★★		戦士
刺す	48		★	●●●	忍者
斬り裂く	48	★★	★★★		戦士
切り払う	60	★★★★	★★★★	●	戦士
突き刺す	66	★★★	★★★★	●●	戦士
暴れ回る	96	★★★★★	★★★	●	戦士

## 戦闘時、攻撃コマンドの正しい選び方

各攻撃コマンドの特性を表にしてみた。ひとつの武器で使用できる攻撃コマンドは3つまで。それも武器ごとに決まったコマンドしか使えない。戦士レベルを上げたいのならほかの要素を無視しても、強さの高い攻撃コマンド。忍者レベルを上げたいのなら、待機時間のない武器で戦いたい。<表の説明>強さ……同じ時間内に任意の敵に対してどのだけのヒットポイントを与えられるか。

1回当たりの攻撃力ではない。強さが増すほど、エネルギーが多く消費される傾向がある。待機時間……★が多いほど、次の攻撃に移るまでの時間が長い。ないものは待機時間なし。命中率……★が多いほど攻撃1回当たりの命中率高い。ないものは命中しない。防御力……★が多いほど防御力は高く、●が多いほど防御力を下げる。ないものは影響なし。関係レベル……どの特殊能力レベルを上げるかを表示。

# MONSTER

## 登場モンスター

### レベルごとに把握しよう モンスターの特徴と弱点

ここでは、登場するモンスター(敵)を初登場レベル別に並べ、解説した。モンスターはどれも完全な個性を持っていて、独自のパターンで移動、攻撃を行う。各モンスターの特徴と弱点を把握する。把握した上で効率よく倒す。これができるとできないとではゲームの難易度は大きく変わってくる。

#### 表の見方

##### 登場レベル

各モンスターが出現するレベル。浅いレベルから順に列記。

##### 登場方法

出現する際、1ブロック内に何体で登場するかを表示。

##### 攻撃力

攻撃力は問わず、敵の総合攻撃力を5段階評価。多いほど強い。

##### ヘルス幅

同じモンスターでもレベルによって違うヘルスの最低～最大値。

登場レベル 2、3、4、8

登場方法 1～4体

攻撃力 ★

ヘルス幅 10～200

移動速度 ★★★

特徴 炎攻撃に弱い

##### 移動速度

モンスターが移動する速度を5段階表示。多いほど速い。

##### 特徴

各モンスターの最もきわだった特徴、弱点などを表示した。

### マミー



登場レベル 2、3、4、8

登場方法 1～4体

攻撃力 ★

ヘルス幅 10～200

移動速度 ★★★

特徴 炎攻撃に弱い

特徴 炎攻撃に弱い

勇者たちが一番最初に遭遇する敵。いわゆるミイラ。体力は低くとくにレベル2、3に登場するものは2～3回の直接攻撃で簡単に倒せる。包帯で身体を巻いてあるせいか、炎攻撃に圧倒的に弱い。戦士の能力が低いうちは、ファイアー・ボールで片付けてしまおう。とくにレベル2のマミーは最弱のファイアー・ボールでも簡単に片付けられるはずだ。ただし攻撃力はそこそこあるので、あまり油断していると、思わぬ死んでくこともあるので注意。

ダンジョン内で最弱の敵。身体に前後左右がなく、隣あっていけば必ず攻撃される。叫ぶような音を出して攻撃するところからこの名が付けられた。肝心の攻撃力はほとんどない。この敵で勇者が死ぬことはまずないだろう。また、飛び道具に弱く、どんなアイテムを投げつけても相当なダメージを与えられる。ヘルスはレベルが高くなるほど上がり、レベル4で出現するものは、数百ある。倒した後はスクリーマーの肉を残す。まさに食料となるための存在。

登場レベル 2、4、5

登場方法 1～4体

攻撃力 ★

ヘルス幅 40～450

移動速度 ★

特徴 肉を残す

特徴 肉を残す

### スクリーマー



### ブルー・トロール



青と緑のイボを全身から吹き出させたグロテスクなモンスター。集団で登場することが多い。一発の攻撃力があるのでヘルスが低い勇者にはやや手こわいが、体力がないので場合によっては一撃で倒すこともできる。とくにレベル3で出現するものは、弱いファイアー・ボールでも簡単に倒せる。後半に登場するものも体力が上がっただけなので、成長した勇者たちの敵ではないだろう。2匹くらい倒されるとすぐに逃げ出す。倒した後にこんぼうを残す。

登場レベル 3、11

登場方法 1～4体

攻撃力 ★★

ヘルス幅 40～200

移動速度 ★★★

特徴 棍棒を残す

特徴 棍棒を残す

### ロック・バイル



体の外側を岩で覆っているため、非常に硬い。剣による攻撃はほとんどダメージを与えられないだろう。ただし動きが極端に鈍いので、こちらは素手で殴打を繰り返したい。チリも積もれば山となる。だ。毒を持っているが、もし受けても敵の次の攻撃までに対ヴェン秘薬をつくる余裕くらいはある。さて、どうしても倒せない人のためにこのモンスターの弱点を記しておく。毒の攻撃に弱いのだ。毒の霧が毒の矢で倒す。倒すと後に玉石と石を残す。

登場レベル 3、4

登場方法 1～4体

攻撃力 ★★

ヘルス幅 60～150

移動速度 ★

特徴 有毒、毒に弱い

特徴 有毒、毒に弱い

### ワーム



レベル4までの最強の敵。攻撃力もあるが、問題は毒を持っていることだ。毒を受けると、数秒の間隔でヘルスが1～4ずつ減るし、勇者の攻撃力も下がってしまう。2体で出現することが多く、対ヴェン秘薬を作っているヒマもない。できる限りダメージを受けずに攻撃するにはどうするか。敵の横が後ろに回り込んで攻撃するのだ。無駄のないコントローラーさばきで対処したい。あと、強力なファイアー・ボール1～2発でも倒せる。倒すとワームの肉を残す。

登場レベル 4

登場方法 1～2体

攻撃力 ★★★

ヘルス幅 200～400

移動速度 ★★★

特徴 肉を残す、有毒

特徴 肉を残す、有毒

### ゴースト



実体のないモンスター。ドアをすり抜けてしまうので、この敵が出現するレベルに安全地帯はない。よって通常の武器攻撃はおろか、ファイアー・ボールや毒、稲妻攻撃も効かない。ハーム・ノンマテリアル(0=デス、\0=ユ一)の呪文か、ポーバルの剣による対霊武器だけでダメージを与えられるのだ。レベル8で大量に出現するので、前列はそれまでにポーバルの剣を必携しておきたい。直接攻撃のみで攻撃力はたいしたことはない。しかし、油断は禁物だ。

登場レベル 4、8

登場方法 1～2体

攻撃力 ★★

ヘルス幅 20～150

移動速度 ★★★

特徴 実体がない

特徴 実体がない

## ジャイアント・ワasp



登場レベル	4、6、11
登場方法	1~4体
攻撃力	★
ヘルス幅	20~80
移動加速度	★★★★★
特徴	有毒、飛ぶ

ダンジョンの所々で、どこからともなく飛んできては毒針を刺してくる、うっとうしい敵である。空中を飛んでいるので、ビットの上も移動できる。移動速度、攻撃速度ともに早い。ヘルスはあまり高くないので、パワーの小さいファイアー・ボールで充分倒せる。見つけたら剣で倒そうとはせずに、すぐにファイアー・ボールで吹き飛ばしてしまおう。ボヤボヤしていると、以外とダメージを受けてしまうからだ。

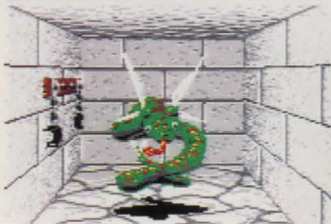
## シュリーカー



登場レベル	5
登場方法	1~4体
攻撃力	★★
ヘルス幅	300~370
移動加速度	★★
特徴	有毒

レベル5の西の通路を中心に、どこからともなく現れるモンスター。複数で出現する場合が大半だ。後ろにいきなり出現することもある。ヘルスはそこそこ高いが、攻撃力はあまりなく、動きも鈍い。体を開いて吐いてくる毒の矢に気をつけていれたいということはない。所詮グロテスクなその姿を見てプレイヤーを驚かさず、という見た目の個性が際立つだけの存在。勇者たちの進路をさえぎる、ただ邪魔なだけのモンスターといってしまう。

## クワトウル



登場レベル	5
登場方法	1体
攻撃力	★★★
ヘルス幅	150~300
移動加速度	★★★★
特徴	有毒、飛ぶ

羽の生えた蛇。よってビットの上も落ちずに飛んでくる（こんな敵が現れるところに限って床がビットだけのフロアだったりするが、このゲームの考えられているところではあるが）。体も攻撃力もそこそこあり、ヘルスが低い勇者には手こわい相手だ。厄介なことに毒まで持っている。飛ぶモンスターには共通だが、移動能力も高い。通常武器攻撃で手に負えない時は、コブラの杖で一旦追いつめて、体勢を立て直すのが得策だろう。

## ビホルダー



登場レベル	6、10
登場方法	1~4体
攻撃力	★★
ヘルス幅	60~180
移動加速度	★★★★
特徴	呪文攻撃

このモンスターも空中を移動できる。前後左右はあるのだが、方向転換のスピードが非常に速いため、どう回り込んでも目玉が正面にきてしまうだろう。特技は呪文攻撃。炎、稲妻、ドア・オープンなどの呪文をかけてくる。目を開いた瞬間に攻撃してくるので、注意したい。勇者の攻撃体勢が整わない間は、正面に立つことは避けななめ左右で敵の動きをうかがうのが上手な戦いかただ。武器、呪文どちらの攻撃でも倒せる。

## スケルトン



登場レベル	6、8、10
登場方法	1~4体
攻撃力	★★
ヘルス幅	40~150
移動加速度	★★★
特徴	アイテムを残す

ダンジョン内で力尽きた勇者たちの屍をカオスが生き返らせたのがスケルトンだ。骨だけのモンスターで、すき間が多いせいか毒飛び道具による攻撃がほとんど効かない。ま、ヘルスが少ななので、前列の武器かファイアー・ボールという、オーソドックスな攻撃方法で充分倒せる。場所によっては倒さずにうまく誘導してアイテムを出すという、手の込んだトラップもあるので調子に乗って倒しすぎないように。倒すと木製の盾とファルチオンの剣を残す。

## ストーン・ゴーレム



登場レベル	7
登場方法	1体
攻撃力	★★★★★
ヘルス幅	300~400
移動加速度	★★
特徴	究極の硬さ

レベル7の炎の杖の番人。異常に硬く、攻撃力も抜群に高い石の怪物だ。戦士の特殊能力レベルがマスタークラスになっていないと、直接攻撃ではほとんどダメージを与えることができない。へたな剣なら素手のほうがダメージを与えられるくらいだ。呪文もほとんど効かない。唯一の救いはヘルスがあまり多くないこと。横か後ろに回り込んで、ひたすら直接攻撃を繰り返すしか手はない。細みの斧か暗黒の剣があれば太刀打ちできるのだが。

## ギグラ



登場レベル	8、10、11
登場方法	1体
攻撃力	—
ヘルス幅	30~80
移動加速度	★★★★★
特徴	アイテムを盗む

奇妙な笑い声を発して勇者のバックパック内のアイテムを盗む、ダンジョン一いやらしい敵。攻撃はしてこない。ただ盗むだけだ。移動速度もモンスター、速くにいるのを発見した直後には隣にきている。盗んだ直後には、3ブロックは先に逃げている。ヘルスは低いので、見つけたら遠くからでもすぐにファイアー・ボールで倒したい。もし盗まれても、すぐに倒せばアイテムは取り返せる。ただ広いレベル8は追いかけるのが難しいので、細心の注意を。



## ラスター



龜の甲らをしょって、床を這うようにして動くモンスター。攻撃ポイントが低いので、呪文攻撃や飛び道具が命中しづらい。ヘルスは別に高くもなく、動きは鈍く、攻撃も単調と、まるで特徴がない。どんな方法で戦っても倒せる。命中しずらくとも呪文、飛び道具だって有効だ。倒されても、後に何も残さないところまで地味だ。ただ勇者の進路をさえぎるだけだが、この敵のうとうしさもまたダンジョンのメリハリといえはしないか。

登場レベル	9
登場方法	1体
攻撃力	★★
ヘルス幅	40~200
移動速度	★
特徴	——

## モン・ペクサーク



魔術師なので、どんな呪文攻撃もできる。とくにファイアー・ボールと稲妻には要注意。正面で向かい合って両手を上げた時に呪文を唱えてくる。すぐに左右に避けよう。横が後ろに回り込んで攻撃するのが一番の攻略法だ。所詮魔術師。体力はあまりない。勇者を追いかけてこない数少ないモンスターのひとつ。というのも、食料や、重要なアイテムを持ち歩き、保管しているからだ。もちろん、倒した後はこれらのアイテムは手に入る。

登場レベル	9
登場方法	1~2体
攻撃力	★★★★
ヘルス幅	50~150
移動速度	★★★
特徴	呪文攻撃

## ジャイアント・ラット



巨大なネズミ。レベル9で大量に現われる。特殊攻撃は持っておらず、ひたすらパワーで攻撃してくる正統派モンスターだ。体力、攻撃力ともに高いが、防御力があまりないので、前列の武器攻撃をメインにした短期決戦で片付けたい。倒した後は、もも肉を残す。食料不足に悩まされているパーティーは、このモンスターを倒せば一気に問題が解決するだろう。肉弾戦を多く経験すれば、それだけ戦士の特長能力レベルも上がるし一石二鳥というわけだ。

登場レベル	9
登場方法	1~2体
攻撃力	★★★★
ヘルス幅	250~450
移動速度	★★★
特徴	肉を残す

## ジャイアント・スコビオン



硬い甲らで覆われたサソリだ。そのわりには防御力はあまり高くない。反面、攻撃力とヘルスは大きい。一度に100以上のダメージを受けることもある。勇者に会心の一撃が出たと思っても、このモンスターは平然としている。そのくらいヘルスは高い。その上毒を持っている。ほかの敵の毒よりも早く、多く（一度に2~4）勇者のヘルスを奪う。攻略法は、ワームなどと同じように横が後ろに回り込んでの直接攻撃。正攻法で臨みたい。

登場レベル	10
登場方法	1体
攻撃力	★★★★
ヘルス幅	400~500
移動速度	★★★
特徴	有毒

## ウォーター・エレメンタル



意志を持った水の怪物。これも実体のない敵である。ハーム・ノンマテリアルの呪文かボールの剣で倒すしかない。体力は相当高いので、持久戦は覚悟しなくてはならないだろう。受けるダメージには幅があるが、なにしろなかなか倒せないのが気付いた時には溺死の重傷。なんてこともなりかねない。動きが鈍いので、一旦逃げてヘルスを確保してから再戦したい。なおこの敵も前後左右が存在しないので、回り込んで戦う意味はない。

登場レベル	11
登場方法	1体
攻撃力	★★★★
ヘルス幅	400~550
移動速度	★
特徴	実体なし

## デス・ナイト



体力はそれほどない。その体力のなさも全身を覆った防具でカバーしているので、呪文攻撃も武器攻撃もあまり効かない。そして、すさまじい攻撃力。2本の剣を交互に降り下ろすのでスピードも早い。秘薬ヤーを飲み、魔法の箱で動きを止め、横に回り込みながら剣か斧でひたすら攻撃するしかない。特に細みの斧か暗黒の剣が有効だ。倒すと後にグリーブ、鎧とつぎを残すが、これらは呪われている。運が3下がるので装備はしないほうがいい。

登場レベル	12
登場方法	1~2体
攻撃力	★★★★★
ヘルス幅	250~500
移動速度	★★★★
特徴	防御力が高い

## スペル・バイン



実体のない敵。時々半透明になり、この間は対霊攻撃も効果がない。元に戻るのを待って攻撃するしかないが、恐るべきことについてまか勇者の横に回り込んできたりするのだ。それも非常に速く。そして、激しい呪文攻撃。おまけに複数でよく現われる。こんな強敵がレベル12のいたるところに出現するのだから、勇者たちが寝ている間もまったく気が抜けない。もちろんドアはすべてすり抜けてくる。戦う前には必ず呪文防御を。体力がないのが救い。

登場レベル	12
登場方法	1~4体
攻撃力	★★★★★
ヘルス幅	150~250
移動速度	★★★★★
特徴	実体なし

## オイトウ



このフロアーにいるモンスターの中では最も攻撃が単調。が、それはほかの2種の個性が強すぎるからであって、すべての登場モンスターの中では体力、攻撃力ともにトップクラスの強さなのだ。しかも逃げ場のない一本道で、勇者の行く手をはばむように出現することが多い。また大量発生する場所があって、気付かずに歩いていくとはさみうちになれる可能性もある。マナに余裕があれば、最大級のファイアー・ボール数発でケリをつけたいものだが。

登場レベル	12
登場方法	1体連続
攻撃力	★★★★
ヘルス幅	500~550
移動速度	★★★
特徴	はさみうちをする



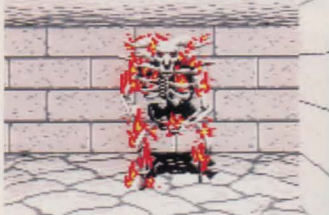
## ブラック・フレイム



登場レベル	13
登場方法	1体、炉の中
攻撃力	★★★
ヘルス幅	300~400
移動速度	——
特徴	実体なし

レベル13の所々にポッカーリ開いた不気味な炉。ここから燃え上がる黒い炎がブラック・フレイムである。移動はできない。勇者が近づくと現われては攻撃してくる。直接攻撃しかしてこないのだから、攻撃されたくなければ隣接して立たなければいい。だが、道をふさいでいたりして、戦わなければならない時もある。炎なので実体がない。対霊攻撃で倒そう。倒した後、炉の上は移動できる。しばらくすると炉から復活するが、必要以上に戦う必要はないだろう。

## ファイアー・デーモン



登場レベル	13
登場方法	1~2体
攻撃力	★★★★★
ヘルス幅	500~600
移動速度	★★★★
特徴	火炎攻撃

強力なファイアー・ボールを何発も発射するモンスター。はるかに速くからも発射してくるので、敵の位置を把握できないこともある。体が炎に包まれているので、ファイアー・ボールもあまりきかず、その上体力も高い。最後のレベルにふさわしい強さだ。対炎呪文を十分に唱え、レベル13北東の小部屋におびき寄せて戦おう。この際、魔法の箱は使い切ってもかまわない。カオスとのラストバトルの前に、できる限り始末してしまうことを心がけよう。

## レッド・ドラゴン



登場レベル	14
登場方法	1体のみ
攻撃力	★★★★★
ヘルス幅	1200
移動速度	★★★
特徴	火炎攻撃

ゲーム中最強の敵。1000以上のヘルスと高い防御力、絶望的な破壊力を持つ。とくに口から吐き出される最強のファイアー・ボールは、勇者全員が200以上のダメージを奪われることも。この怪物に勝つにはどうしたらいいか。まず、絶対に正面で向き合いつながら戦ってはいけない。常にドラゴンの横か後ろに回り込んで剣を振り降ろすか、離れたところから可能な限りのファイアー・ボールを放つのだ。時間を止め、対炎呪文をかけてから戦いに臨みたい。

## ロード・リブラスルス



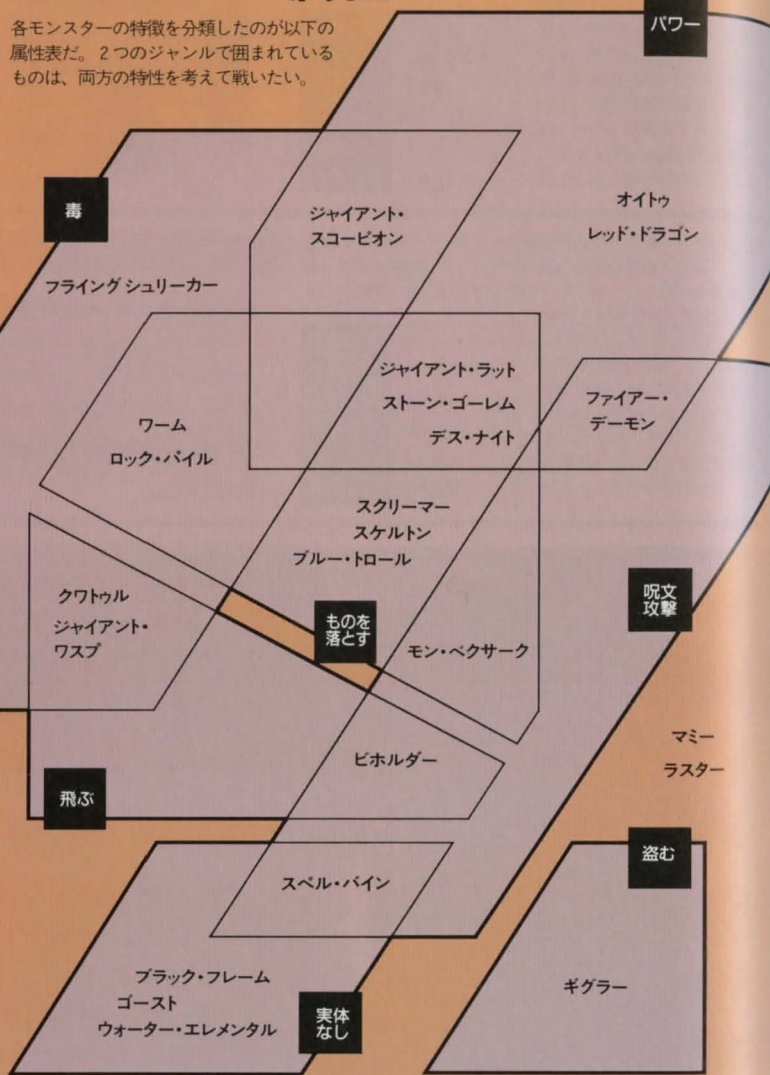
登場レベル	1
登場方法	——
攻撃力	——
ヘルス幅	——
移動速度	——
特徴	秩序の象徴

秩序の象徴。ロード・カオスと分離された一方だが、グレイ・ロードの意志が残っており、勇者たちをダンジョンに送り込む。勇者たちの動向がどうにも気になるらしく、レベル1のスタート地点で待っている。炎の杖を取った後カオスの所へ行かず、間違えてここに戻ると、大量のファイアー・ボールで勇者たちを焼き殺してしまう。このとき勇者たちは逃げようがない。それ以外はスタート地点で、透視の呪文を唱えて見ることができる。



# モンスターの属性

各モンスターの特徴を分類したのが以下の属性表だ。2つのジャンルで囲まれているものは、両方の特性を考えて戦いたい。



# 属性に応じたモンスター攻略法

「ダンジョンマスター」に出てくるモンスターは全部で24体。通常のRPGに比べると非常に少ない。なぜか？

この章の冒頭でも述べたとおり、モンスターはどれも個性的な行動、攻撃パターンを持っている。毒を吐く奴、実体のない奴、劣勢になった途端逃げ出す奴。戦闘方法はモンスターごとに異なる。種類が増えるほどに戦闘方法を覚えるのが困難になる。プレイヤーが何の虎の巻も見ずに覚えられるモンスター数が24体というわけなのだ。

さて、属性別にモンスター攻略法を紹介する。ただしラスターとマミーにはこれといった属性がないので削除した。まったくの正攻法で勝てるので心配はいらない。

## ものを落とす

倒された時に肉ないし装備していた武器、防具を残していくモンスター。この属性にのみ分類されるスクリーマー、ブルー・トロール、スケルトンについては正攻法で倒せる。スクリーマーは攻撃力がほとんどないので、正面に接して武器攻撃のみで充分勝てる。ほかの2種は集団で登場すると厄介。ファイアー・ボールがよく効く。

## 毒

毒はもっぱら前列の勇者が受ける。フライング・シュリーカー以外は直接攻撃で毒をまき散らす。直接攻撃のみで倒そうとするなら、後列の対ヴェン秘薬を造る速さがカギ。ワーム、クワトウル、ジャイアント・スコビオンは回り込んで倒すのも手。ほかは前後左右がないので、ファイアー・ボールが毒攻撃(特にロック・バイル)で。

## 呪文攻撃

遠距離からも攻撃してくる。いきなり後方からファイアー・ボールがババァン!なんてことも。しかも、奴らだけはドア・オープン呪文の呪文を使ってくるので、安全地帯が確保しづらい。オーソドックスな攻撃法は、目には目を、ステップバイステップで攻撃呪文連射。対炎呪文は忘れずに。ベクサーク、ファイアー・デーモンには回り込みも有効。

## パワー

戦士の能力が低いパーティーは、魔法の箱を使ってモンスターの動きを止めてから攻撃したい。秘薬クロー、秘薬ヤーも前列にはダブルで飲ませておく。ファイアー・ボールは、デス・ナイトとストーン・ゴーレム以外には有効。この属性の敵に勝つにはヒット&アウェイと回り込みで、地道にヒットポイントを稼ぐのか実は一番の近道なのだ。

## 実体なし

通常の武器、呪文はまったく効果がなないので、素早い画面切り替えて、ポーバルの剣に持ちかえる。これが臭いほど、ダメージを受けてしまう。ハーム・ノンマテリアルの呪文は動きの速いスペル・バインには避けられることも。が、動きの鈍いウォーター・エレメンタル、ブラック・フレームには効果大だ。杖による対霊呪文も併用したい。

## 飛ぶ

共通点は、移動が非常に速いこと。回り込もうとしても(ビホルダーには不可能だが)すぐに追いつかれて対面してしまう。クワトウル、ジャイアント・ワズプには毒を受けることを覚悟で正面に回って強力なファイアー・ボールでケリをつけたい。クワトウルを除いてヘルスはそれほど高くないので、1発で倒せるだろう。

## 盗む

ギグラのためだけにあるジャンル。1本道で出くわしたら、慌てずに二(オン)程度のファイアー・ボール。問題はレベル8だ。だだっ広い上にほかのモンスターの妨害が入る。まずは逃げて、ギグラが正面にくるように誘導する。盗んでいる間は動きが止まり、奇妙な笑い声をした直後に逃げるので、このスキにファイアー・ボールだ。

# 武器&防具 リスト

「ダンジョンマスター」に登場する武器や防具は、装備したら勇者のパラメーターが

直接変化するといった単純なものではない。ダンジョンの奥にあったから強いということも一概に言えない。武器、防具にはどれも一長一短(攻撃力は上がるが命中率は下がるなど)があるからだ。これらの特徴を考えた上で、武器、防具を選ぶのは、プレイヤー自身の選択に委ねられているのである。

## 剣・斧系

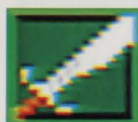
戦闘のもっともシンプルな形態、肉弾戦用の武器が剣と斧だ。強ければいいというものではない。前にも述べたが、真の最強の武器は、プレイヤーが決定することなのだ。[データ欄の総合力は、重さ、強さに実戦での命中率等を併せて筆者が5段階評価した]



### こんぼう

レベル2に降りて、最初に見つかる武器。木を削ってできている粗末なもので、ほかに武器が見つければすぐに変えたほうがいい。ブルー・トロールを倒すと残していく。ハルクが最初から持っている。

重さ/3.6kg  
強さ/19  
総合力/★



### ファルチオンの剣

ゲーム序盤で見つかる最も威力のない剣。とはいえ、レベル2にはこれと棍棒以外に剣系統の武器は落ちていないので、この剣が最も有効な武器になる。スケルトンを倒しても手にはいる。

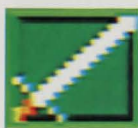
重さ/3.3kg  
強さ/30  
総合力/★★



### メイス

「ほこ」と呼ばれる棍棒を強くした武器。装備すれば敵を気絶させる攻撃コマンドを選べる。成功すれば、敵は一時的に動きが止まるが、成功する確率は低い。使用するほどの価値は、はっきりいってない。

重さ/3.1kg  
強さ/32  
総合力/★



### つるぎ

ファルチオンの剣に比べたらまだまし、ていどの剣。ただし、より威力の大きい攻撃コマンドが実行できるので、レベル2、3のMonsterには充分対応ができる。ソイヤが最初から装備している。

重さ/3.2kg  
強さ/34  
総合力/★★



### レイピア

先が鋭くとがった剣。突き刺すという使い方が普通。攻撃コマンドの「突く」を選べば、攻撃待機時間がないので連続攻撃も可。1回あたりのヒットポイントは低いが、トータルでより大きなダメージも。

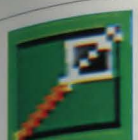
重さ/2.6kg  
強さ/38  
総合力/★★★★



### サムライソード

日本刀。アイドローが最初から持っている。というか、アイドローが持っている以外、洞窟のどこにも落ちていない剣なのだ。威力はそこそこあるので、彼を仲間にするれば前半は有利に進められるだろう。

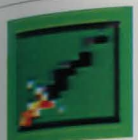
重さ/3.6kg  
強さ/42  
総合力/★★



### 騎士のメイス

メイスを大型にしたもの。装備した勇者の「強さ」を5上昇させ、ロードを5kg増やしてくれる。メイスにくらべれば強くなっているが、実際の戦闘ではやはりコンスタントなダメージは稼げない。

重さ/4.1kg  
強さ/42  
総合力/★



### ポーパルの剣

実体のないMonsterに唯一効果がある攻撃コマンド、「対霊攻撃」を持つ武器。装備するとマナの上限が4上がる。マナが少ないキャラクターに持たせて呪文を覚えさせるのもいい。2本落ちている。

重さ/3.0kg  
強さ/48  
総合力/★★★★



### 斧

ゲーム前半で手に入る武器の中では最も攻撃力が高い。ただし攻撃速度が遅く、戦士の特能力レベルが低いうちは敵にヒットしないことが多いという欠点もある。スタムが最初から持っている。

重さ/4.3kg  
強さ/49  
総合力/★★★



### 火の剣

◇(イーカ) (バル)のファイアー・ボールが発射できる。これも使用回数に限りがある。稲妻の剣にくらべれば攻撃力はあるが、回数を使いきると攻撃コマンドが2つしか残らないので、少々情けない。

重さ/4.7kg  
強さ/55  
総合力/★★★★



### モーニングスター

鉄の球を鎖でつないだ棒。威力はダイヤの剣、暗黒の剣に匹敵、一撃必殺の魅力はあるものの、いかんせん空振りが多いので使い勝手は悪い。ほかの武器に変えたほうが無難だろう。

重さ/5.0kg  
強さ/60  
総合力/★★



### サーベル

刃が反った曲剣。レベル3、11にある。強さもかなりのもの。レベル3で手にいれたのなら、しばらくはこの剣で大丈夫。しかしレベル11なら、さらに強力な武器がほかにもあるので、必要はないだろう。

重さ/3.5kg  
強さ/46  
総合力/★★★★



### 稲妻の剣

7階のターコイズの鍵で開く4つの扉のひとつの奥にある。よってお目にかかれぬ人もあるだろう。回数に限りがあるが稲妻呪文を唱えられる。攻撃力自体はあまりないので、呪文を使いきったら捨てよう。

重さ/3.0kg  
強さ/49  
総合力/★★★



### デルタの剣

刀身が三角形になっている剣。レイピア同様、突き攻撃が有効だ。攻撃力がかなり高いにもかかわらず軽め。戦士タイプのみならず忍者タイプの勇者に持たせてもよい。装備するとマナの上限が1増える。

重さ/3.3kg  
強さ/50  
総合力/★★★★



### 暗黒の剣

ダイヤの剣と並ぶ最強の剣だが、手に入れるためには大変な苦勞を強いられるだろう。が、何とか手にいれて、攻撃コマンド「暴れ回る」の破壊力を堪能してもらいたい。装備するとマナの上限が2増える。

重さ/3.9kg  
強さ/58  
総合力/★★★★★



### ダイヤの剣

ダンジョン内最強の武器のひとつ。これで攻撃力があるばかりでなく、攻撃の際、敵の防御力を25パーセント下げられる能力も備わっている。非常に危険な場所に保管されているが、ぜひ入手したいものだ。

重さ/3.7kg  
強さ/62  
総合力/★★★★★



### 細みの斧

最強の攻撃力を持つ武器。装備していると敵の防御力を約12.5パーセント下げる。デスナイトなどに有効。ただし重すぎる。それゆえ攻撃速度が非常に遅くなる。力のない勇者は、装備しないほうがいい。

重さ/6.5kg  
強さ/70  
総合力/★★★★★



### 石のこんぼう

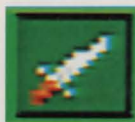
ストーン・ゴーレムを倒すとたまに残していく、もともと重い武器。戦士の特殊能力レベルが高い勇者にも百害あって一利なしの代物。ただし、ストーン・ゴーレム相手にはまれに必殺の一撃も。

重さ/11.0kg  
強さ/44  
総合力/★

## 飛び道具系

飛び道具は、戦死たちへの援護射撃として後列の勇者たちが使用する武器だ。とくに弓やスリングは、忍者の特殊能力である機敏さが攻撃力に大きく左右される。

[短剣以外は、直接攻撃は基本的にないので強さの表示はない]



### 短剣

「刺す」、 「切り裂く」といった攻撃もできるが、前列の戦士系勇者に持たせるのは心もとない。後列の忍者系の勇者に持たせて、敵に投げつけよう。いずれにせよ、攻撃力はたいしたことはないが。

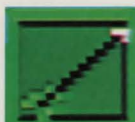
重さ/0.5kg  
強さ/10



### 矢

このまま投げてもいい。が、弓で弾いたほうが威力は大きい。威力は弓によって左右されるからだ。矢筒にストックしておけば、順次レディーハンドに送られるようになっていく。

重さ/0.2kg  
強さ/—



### 毒矢

先端に毒が盛られている矢。毒のダメージ分、通常の矢よりも攻撃力は高い。毒矢も矢もけっこう落ちていくが、弓攻撃を中心にした勇者を育てるのなら、矢筒に入りきらなくらい携帯したほうがいい。

重さ/0.2kg  
強さ/—



### 弓

アクションハンドに持たただけではなんの効力もない。レディーハンドに矢を装備させなければいけないのだ。この状態で、攻撃コマンドを実行すればいい。が、あまり威力はない。後列の勇者用。

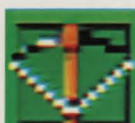
重さ/1.0kg  
強さ/—



### クロスボウ

弓を強力にしたもの。ボウガンなどと同じである。使用方法は弓と同じ。強い剣よりも威力がないのはどの弓にも共通する。そのうえ矢の数にも限りがある。後列の忍者系の勇者向きだ。

重さ/2.8kg  
強さ/—



### スピードボウ

弓の中では最高の攻撃力を有する。射程ももちろん最長。が、所詮ダイヤの剣や暗黒の剣の破壊力には比ぶべくもない。あくまでも攻撃補助用の武器として、後列の勇者に持たせたほうがいい。

重さ/3.0kg  
強さ/—



### 毒投げ矢

「矢」という名前はついているが、弓を使って飛ばすことはできない。短剣と同じように投げ使用するものである。先端に毒が盛られている分、短剣よりは威力が大きい。やはり後列の忍者系の勇者用だ。

重さ/0.3kg  
強さ/—



### 手裏剣

武器としての機能は投げることのみ。まさに忍者用の武器である。手裏剣が最強の武器として登場するゲームもあるが、「ダンジョンマスター」ではないよりまし程度の威力しかない。

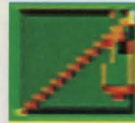
重さ/0.1kg  
強さ/—



### 石

ダンジョン内に頻繁に落ちているばかりでなく、ロックパイルを倒したときも残していく。何の特殊能力もない、本当にただの石である。投げてもいいし、投石器を使って敵に飛ばしてもいい。

重さ/1.0kg  
強さ/—



### スリング

投石器。石を引っかけて敵に投げつける道具。アレックスが最初から持っている。が、石はダンジョン内に落ちているものを使用する。弓と矢の関係と同じように、ただ石を投げるよりも効果は大きい。

重さ/1.9kg  
強さ/—

## 杖系

杖は直接攻撃よりも、もっぱら呪文攻撃、防御系呪文や治癒に能力を発揮する。僧侶の特殊能力レベルがある程度ってのはじめて、使える特殊攻撃が使えるようになる。

[データ欄の回数とは、杖の攻撃コマンドで呪文が何回使えるかを示す]



### 杖

通常のRPGにおいて、何の変哲もない杖が最も使ものにならない。このゲームでも、装備した勇者のmanaを2上げてくれる以外に価値はあまりない。いや、これは大きい。が、ナビが最初から持っている。

重さ/2.6kg  
回数/—



### 小型杖

てなずける、呪文防御、治癒と3つの能力がある。とくに治癒は、使用した勇者のmana1あたり、ヘルスを約5も直接回復させてしまう。また装備した勇者のmanaを1上げる。ティギーが最初から所持。

重さ/0.1kg  
回数/呪文は16回  
治癒は無限



### コブラの杖

敵を追い払う力を持っている。とくにクワトルに有効。ほかの敵はやや下がる程度だがクワトルの場合、速くまで逃げ出してしまう。また、アクションハンドに装備すればmanaの上限が4上がる。

重さ/0.9kg  
回数/—



### 銀の杖

manaをわずか4使うだけで、◇(イ-)程度の火炎防御と呪文防御のシールドを張ることができる。うまく使えばいいものだ。ほかに敵をてなずける能力もある。装備した勇者のmanaの上限を6増やす。

重さ/0.2kg  
回数/計12-16回



## ユーの杖

マナを使わずに灯火の呪文がかけられる。また、マナを1使って実体を持たない敵を倒す、対霊呪文を発射することができる。ただしこの特殊攻撃は、合計で10回のみ。装備した勇者のマナを4増やす。

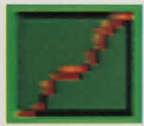
重さ / 3.5kg  
回数 / 計10回



## マナの杖

1回あたりマナを4使って、対霊呪文と火炎防御を各15回行える優れもの。また、装備した勇者のマナの上限を10も増やす。意外とわかりずらいところがあるが、ぜひ見つけてほしい。

重さ / 2.9kg  
回数 / 計15回



## へびの杖

装備した勇者のマナの上限を8も増やしてしまう。使用者のマナを1使って稲妻呪文と透視呪文をかけられるが、これらの能力よりも、持っているだけでマナの上限が増える価値を強調したい。

重さ / 2.1kg  
回数 / 計12回



## 竜の杖

ターコイズの鍵で開けられる扉の奥に落ちている。レッド・ドラゴンを追ひ払ったり、てなずけたりできる。だが、思ったほどの効果はないようだ。装備した勇者のマナの上限を7増やす。

重さ / 0.8kg  
回数 / 無



## 生命の杖

使用した勇者のマナを直接ヘルスに変換させる。永久に使用、マナ1あたり5弱のヘルスが回復する。傷は治らないが…。秘薬を作っているヒマがないときには便利。また使用者のマナの上限を5上げる。

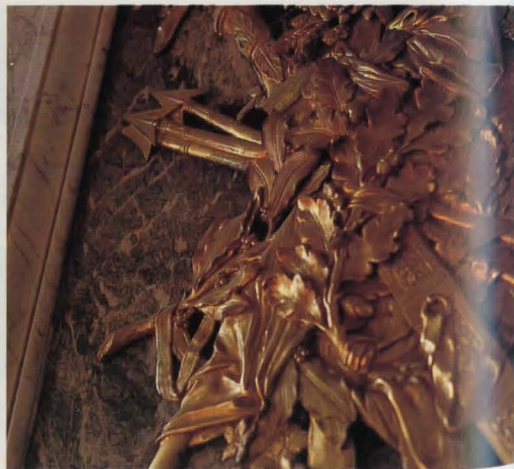
重さ / 2.6kg  
回数 / 無限



## 炎の杖

レベル7に眠る、このゲームの最重要アイテム。火炎防御と敵を追ひ払う力を持っているが、この状態ではカオスを倒すことができない。真の状態では装備した勇者のすべての特殊能力レベルを2上げる。

重さ / 2.4kg  
回数 / 無限



# 兜系

頭部は人間の身体の中で一番大切である。と考えたかはしらないが、防具の中で兜の重さがほとんど金属製である。よって防御力も平均して高い。総じてそれほど重さがなく、魅力だ。後列はともかく、前列の勇者には必ず装備させたい。



## つの兜

いかにも未開の蛮族が被っていきそうな兜だが、事実ハルクが最初から装備しているのが納得。兜の中ではもっとも弱い部類だが、へたな服やズボンよりも防御力はある。後列に装備させるのもよい。

重さ / 1.1kg  
強さ / 12



## 兜

兜系は、弱いものでも鉄でできているので、それなりの防御力はある。その名の通り、これはただのヘルメットであるが、レーザーチョッキ並の強さがある。前半は前列の勇者に装備させても効果はある。

重さ / 1.4kg  
強さ / 17



## 鉄兜

兜よりわずかながら防御力が上がった分、若干重くなっている。これもゲーム前半は前列の勇者に装備させてもいいが、さらに強力な兜が見つかったら後列に装備させるのがいいだろう。

重さ / 1.5kg  
強さ / 20



## 銀兜

兜から鉄兜、そして銀兜と、0.1kgずつ重くなるが、強さは兜よりも8増えている。どうせ見た目はあまり変わらないのだから、こちらの兜にしたほうが絶対だ。

重さ / 1.6kg  
強さ / 25



## アーメット

この兜から急に強さが上がる。このくらいの強さがあれば、前列用でも充分。なお、デス・ナイトを倒した後に残されるアーメットは、呪われている。装備すると隠れパラメーターの運が3下がる。

重さ / 1.9kg  
強さ / 40



## デッキス兜

兜と同じ重さであるにもかかわらず、強さは37も上がっている。そのうえ装備した勇者の能力値の機敏さが10も上がるのだ。攻撃待機時間を短くするためにも、ぜひ前列の勇者に装備させてほしい。

重さ / 1.4kg  
強さ / 54



## プラチナ兜

この兜もそれほど重くないうえに強い。総合力でみても、最強だろう。プラチナ防具の中で唯一敵に守られている。手に入れるためには相当な大群のオイトゥと戦わなくてはいいだろう。

重さ / 1.7kg  
強さ / 62



## 黒がね兜

黒がね防具は、重さも強さも防具の中では最大だ。それにしてもこの兜は、ほかと比較しても重すぎる。そのうえ、デス・ナイトが待ちかまえる部屋に落ちているので、簡単には手に入れられないのだ。

重さ / 3.5kg  
強さ / 76



## カリスタの王冠

「ダンジョンマスター」に登場するすべての防具の中で最弱。外の世界では貴重な品かもしれないが、ダンジョン内では使いものにならない。はっきりいってこれは防具というよりはただの飾りだ。

重さ／0.4kg  
強さ／1



## ネラの王冠

防御力はほとんどないが、被った勇者の能力値「賢さ」が10も上がる。後列の魔術師、僧侶系の勇者に装備させれば、より強力な呪文が唱えられるようになるだろう。また、成長も当然早くなる。

重さ／0.6kg  
強さ／5

# 鎧系

鎧とはいっても、ホルターやシャツのような下着や、ガウンや上着などの衣類も含めた上半身の防具すべてを指す。16種類中、金属の入った鎧は6種類だけである。

[防具の強さは、直接攻撃に対する防御力のみの数値、すべての防具共通]



## ホルター

見てわかるとおりブラジャーだ。色が奇抜な以外、何の変哲もない。実際、防御力はすべての服、鎧系の防具の中で最低だ。ソイヤとアジジが最初から装備している。最後まで装備させ続けるのも一興だ。

重さ／0.2kg  
強さ／3



## シルクのシャツ

絹の肌着のおかげで勇者たちは気持ちよく戦える、ということはあるでない。装備の選択はあくまで好みの問題。が、防具としては気休めにもならないこの代物を、あなたはいつまで装備させておく気？

重さ／0.4kg  
強さ／4



## ガウン

僧侶が身につけるローブの上半身。防御力はほとんどない。総じて布系の防具は、あくまでもイメージなので、好みに合わせてコーディネートしたい。下半身用のガウンもある。

重さ／0.4kg  
強さ／5



## 上着

2枚の布の間に芯を入れてある、いわゆるキルティング加工なので、防寒にはもってこい。が、ここはダンジョンだ。寒くもなければ暑くもない。防具としては、まだまだ貧弱と言わざるを得ない。

重さ／0.4kg  
強さ／6



## ファインガウン

高貴な僧侶が身につけていたローブ。が、防御力はやはり貧弱。ここは後列の僧侶系の勇者に装備させるとするのが一般的な判断ではないだろうか。下半身用には礼服が用意されている。

重さ／0.3kg  
強さ／7



## 武道着

どちらかという空手や柔道のイメージがあるが、これを最初から装備しているアイドルは、名前からして剣術家である。武道着は、名前は強そうだが、防御力はチュニツクとほとんど同じ程度だ。

重さ／0.5kg  
強さ／8



## チュニツク

本来は、腰の下あたりまでの長さがある女性用ブラウス。ところがこのゲームでは男性用として扱われている。よって、これを最初から装備しているのはポリスとナビ。ホモかも？ 意外に防御力はある。

重さ／0.5kg  
強さ／9



## 暗黒のマント

胴だけでなく、首にも装備できる。が、これはダンジョン内には落ちていない。ゴスモグが最初から装備している。品しかないのだ。装備すると機敏さが8上がるので、攻撃待機時間が短くなる。

重さ／0.4kg  
強さ／10



## ダブルレット

エルフが着用している服。リンプラスとシーラが最初から装備している。森の保護色である緑色をしているが、ダンジョン内では機能しない。防御力は若干もの足りないが、後列なら無難な線では？

重さ／0.3kg  
強さ／11



## レザーチョッキ

服系の防具の中では唯一の皮製品。防御力もようやくガマンできる強さになった。下半身のレザーズボンとあわせて数セット落ちているので、本来は後列もこのくらいは装備させたいところ。

重さ／0.6kg  
強さ／17



## 胴着

網状の鎖で覆われている。いわゆる鎖かたびら。金属が使われている分重いが、それだけの防御力はある。レベル6以深、前列は最低でもこのくらいは装備したい。

重さ／6.5kg  
強さ／35



## 防火胴着

まず見た目よりも軽くて強い。これだけでも充分前列の勇者が装備するに値する。そのうえこれを装備すると、勇者の耐火力の能力値が12も上がるのだ。ファイアーボールの攻撃に弱い勇者に装備させたい。

重さ／5.7kg  
強さ／60



## 鎧

金属でできているだけあって、その防御力はなかなかのもの。が、防御力の割には重すぎる。ほかのアイテムを捨ててまで装備する価値ははたしてあるか？ なお、デス・ナイトを倒して残す鎧は呪われている。

重さ／12.0kg  
強さ／65



## ミスリルの胴着

ファンタジー世界の魔法の銀であるミスリルを織り込んで作ってある。胴着に比べても軽く、そのうえ鎧よりも防御力はある。ダンジョン内には1着しかないが、ぜひ見つけ出してほしい。

重さ／5.2kg  
強さ／70



## プラチナの鎧

鎧の倍近い強さを持ちながらかつ、より軽い。総合力では最強の鎧といえる。前列の勇者にぜひ装備させたい防具だ。これだけ優れた防具であるにもかかわらず、けっこう簡単に手にはいる。

重さ／10.8kg  
強さ／125



## 黒がねの鎧

強さだけでなく最強の鎧だ。問題は、重量と落ちている場所。重さは、ほかの防具との兼ね合いでやりくりするしかないだろう。そしてこの鎧は、数体のスペル・バインに守られている。懸念に戦ってほしい。

重さ／14.1kg  
強さ／160

# シールド系

もっぱらレディハンドに装備して使用する。防御力は、身につける防具よりも総じて強い。優先して装備させたい。ただし、盾は直接攻撃を防御することが目的なので、後列の勇者に装備させる必要はない。アクションハンドに持たせることも可。



## レザーシールド

皮でできた盾。ダンジョン内には落ちていない。アジジが最初から持っているのみ。しかし、軽いながらも防御力はシールド中最低なので、こだわる必要はない。

重さ / 1.0kg  
強さ / 16



## ウッドシールド

木製の盾は皮製よりも強い。が、この程度の防御力ならとくに一生懸命探すこともない。しかも、スケルトンを倒しても残していきし。ま、そのころにはもっと強力な盾が見つかるだろう。

重さ / 1.4kg  
強さ / 20



## バックラー

金属製の盾だが、防御力はウッドシールドとあまり変わらない。それもそのはず、面積が非常に小さいのだから。これが手に入るレベルあたりでは敵も弱いので、それでも十分に役に立つだろう。

重さ / 1.1kg  
強さ / 22



## スモールシールド

金属製の小型盾。バックラーと同じくらいの大きさであるにもかかわらず、強さはグンと上がっている。シールドはだいたい重くなるほど強くなるが、防御力があるので、優先して装備したい。

重さ / 2.1kg  
強さ / 35



## ラージシールド

金属製の盾。面積が大きくなった分、重さも強さも比例して上がっている。やや重量はあるが、前列の戦士は、あくまでもほかの防具に優先して身につけさせたい。

重さ / 3.4kg  
強さ / 56



## プラチナシールド

プラチナ製品は、どれも通常の金属製品よりも軽いうえにずっと強い。このシールドも御多分に漏れず、軽くて強い。そのうえカッコイイ。また、一番最初に手に入れられるプラチナ防具でもある。

重さ / 3.0kg  
強さ / 65



## 黒がねシールド

ほかの黒がね防具に比べるとあまり重くない。もちろん強さはシールド中最高、とくれば装備するしかないだろう。ほかの黒がね防具同様、スペル・バインに守られていることだけがネックだが。

重さ / 4.0kg  
強さ / 100



# 脚部防具系

下半身、とくに腰から膝下を防御するもので、上半身またはブーツと揃いになっているものが多い。金属製のものはグリーブと呼ばれている。後列の勇者はあまり強力なものを装備させる必要はないのではないかと。むしろコーディネートに注意したい。



## バーバリアンのズボン

ズボンというよりは、腰布と言ったほうがピッタリくる防具である。バーバリアンと名付けられているだけあって、最初から装備しているハルクとアジジのもの以外、ダンジョン内には落ちていない。

重さ / 0.3kg  
強さ / 4



## 騎士のマント

騎士というわりには見た目は貧弱。防御力もほとんどなく、後列の勇者もこの程度の防具では、後半はおぼつかないだろう。シーラとウー・ツェが最初から装備しているが、ダンジョン内には落ちていない。

重さ / 0.4kg  
強さ / 5



## ガウン

上半身のガウンと揃いになっている腰巻ローブ。やはり僧侶が通常身につけているものだ。とはいえ、防御力は服と同じく微々たるもので、とても敵の攻撃を軽減させてくれるものではない。

重さ / 0.4kg  
強さ / 5



## 礼服用

上半身のファインガウンと揃いになっている下半身のローブ。やはり高貴な僧侶が身につけていたものである。ガウンよりも軽く、なおかつやや丈夫ではあるが、所詮後列の僧侶系の勇者用に過ぎない。

重さ / 0.3kg  
強さ / 7



## 長衣

横に黄色のラインが入った、ズボンというよりはショートパンツといったほうがピッタリくる防具。見た目は貧弱だが、礼服用と同じ強さがある。とはいえ、この程度なら装備していないのと同じである。

重さ / 0.5kg  
強さ / 7



## 武道ズボン

武器を装備していないときの攻撃コマンドは、殴る、蹴るだ。武道着と武道ズボンを含ませて装備していると、素手で戦いたくなってこないか？意味はまったくないのだが。防御力自体は貧弱。

重さ / 0.5kg  
強さ / 9



## 青色ズボン

チュニックと揃いになっているズボン。ジーバンみたいなものと思っていたら間違いないうら。布製のズボンの中では防御力は高いほうだが、前列の勇者にずっと装備させるには、心もとない。

重さ / 0.6kg  
強さ / 12



## 緑のズボン

タブレットと揃いの、エルフのズボン。軽いわりには防御力はそこそこある。後列の勇者に装備させれば、終盤まで変更の必要はないくらいだ。あくまでもコーディネートは個人の好みだか。

重さ / 0.3kg  
強さ / 13



## レザーズボン

皮製のズボン。レザーチョッキと合わせて装備すると、そここの防御力は確保される。しかし、このコーディネイトだと、スパイ組織の秘密工作員という雰囲気になってしまふのはどうかと思うが……。

重さ / 0.8kg  
強さ / 20



## ミスリルズボン

ミスリル銀で作られたズボン。ミスリル鎧と同じように、軽いうえに強い。また、ミスリル鎧よりは見つけやすいところに落ちている。前、後列間わずに装備したいものだ。

重さ / 4.1kg  
強さ / 55



## 力のグリーブ

装備した勇者の強さを10上げる。しかもロードの上限が8kgも増えるのだ。つまり、このグリーブを装備しても、負荷は0.1kgしかかからないということなのだ。そのうえ強い。最後まで装備できる逸品。

重さ / 8.1kg  
強さ / 88



## 黒がねグリーブ

最強の強さを誇るグリーブ。ただし、鎧、兜などと同様、重さも最高。ほかの防具との兼ね合いで、装備するかどうかを決定してほしい。黒がねの鎧の近くに落ちていて、スベル・バインに守られている。

重さ / 9.0kg  
強さ / 101



## 金属ズボン

上半身もそうだが、金属製品になると防御力は飛躍的にアップする。これは鎖を編目状にしたものだが、前列に装備させても充分に対処できる。手に入るころには、この重さも平気になっているだろう。

重さ / 5.3kg  
強さ / 35



## グリーブ

いわゆる金属製の脚絆。防御力はミスリルズボンとほとんど変わらないのに、倍の重量がある。ほかにもっと強力な防具が見つかれば、捨ててしまおう。なおデス・ナイトが残すグリーブは呪われている。

重さ / 8.0kg  
強さ / 56



## プラチナグリーブ

白金の脚絆だ。強さと重量のバランスは力のグリーブの次に位置されるほど良く、まさに前列の戦士のためにある防具と言っている。プラチナ鎧と同じ場所、けっこう簡単に見つかる。

重さ / 7.2kg  
強さ / 90



## サンダル

何人かの勇者が最初から装備している、古代ギリシャ時代の人々が履いていたような靴だ。素足では不安だから何か履いている、といった程度のもので、もっと強いものが見つかればすぐに交換しよう。

重さ / 0.6kg  
強さ / 5



## スピードブーツ

これも強さはあまりない。が、装備していれば、ロードが注意範囲（総重量が黄色く表示されている範囲）になっても、通常と同じスピードで歩くことができる。重い防具で身を固めた勇者には便利だ。

重さ / 0.3kg  
強さ / 16



## レザーブーツ

何人かの勇者が装備しているし、ゲーム序盤でも何足か手に入る。金属ブーツが見つかるまではこれを装備しよう。チョッキ、ズボンと皮でそろえれば、いよいよ見事な秘密工作員のできあがりだ。

重さ / 1.6kg  
強さ / 25



## グリーブ

脚部のグリーブと揃いになっている。が、問題となるのはその重量。通常の金属防具は、どれもその重量が一番の問題になる。ゲーム中盤で手に入る防具の中では最も強いので、装備してはおきたいが……。

重さ / 2.8kg  
強さ / 37



## 黒がねブーツ

同じ種類の中で、重量比がそれほど高くはない。シールド同様装備させたい、と言いたところだが、ほかの黒がね防具の強さにくらべるとそれほどでもない。足だけはスピードブーツのほうが賢明か。

重さ / 3.1kg  
強さ / 60



## 緑のブーツ

エルフが履いていたブーツ。強さはないが、このブーツには魔法の力が込められている。装備するとロードの上限が、安全範囲（総重量が白く表示されている範囲）の最高値の10パーセント分増えるのだ。

重さ / 0.4kg  
強さ / 13



## スウェードブーツ

なめし皮で作られたブーツ。強さはそれほどでもないが、ゲーム序盤で手に入るので、とりあえず装備しておこう。アレックス、ホーク、スタムが最初から装備している。

重さ / 1.4kg  
強さ / 20



## 金属ブーツ

鎖で編んだ防具の中では最も軽い。なんとレザーブーツと同じ重さなのだ。それでいて金属製なので、皮に比べれば格段に強い。見つけたい履き換えたい。ゼッドが最初から装備している。

重さ / 1.6kg  
強さ / 30



## プラチナブーツ

足のプラチナ防具もほか同様軽く強い。ただし、すべてのプラチナ防具を装備すると、総重量は25.1kgにもなってしまふ。足部だけは、ほかのアイテムを持ってなくても、防御力を第一に考える人向け。

重さ / 2.4kg  
強さ / 50

# ブーツ系

足の防御が一番最後でいい。ほかの部位の防具をしっかりと装備して、さらにロードに余裕があるのであれば足の防御も大いに結構。が、余裕がないのならスピードブーツでいい。防御力は低いが、ロードオーバーになっても移動速度は変わらないからだ。





# アイテム リスト

武器、防具以外のいわゆるアイテムは、  
全部で54種類。頻繁に仕様するものから、

まったく意味のないものまで、まさに存在しているのだ。このリストでは、仕様する分野ごとに、それぞれのアイテムがどのような能力、効果を有しているかを重点的に説明した。また重さと、分野によっては隠れパラメーターも記してある。いらなくなったアイテムは、どんどん捨ててしまおう。

## 通常生活用品

通常、ダンジョンを歩いているときに不可欠な、もしくはあったら便利なアイテムだ。とはいえ、たいまつは明りの呪文を楽に唱えられるようになれば必要ない。うさぎの足は、極端にゲームが有利になるものではないので、あえて拾うこともない。



重さ / 1.1kg

### たいまつ

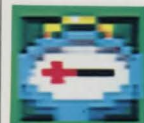
手に持つと、燃えてダンジョン内を明るくする。明りの呪文を多く唱えられない間は便利な一品だ。時間経過とともに効果は薄くなり、やがて消える。数多く発見できるので、使い惜しみする必要はない。



重さ /  
0.3kg (水なし)  
0.9kg (水入り)

### かわぶくろ

中に水を入れて携帯できる袋。泉を発見したらマメに水を入れて、常に満タンにしておこう。満タン状態は3回分飲める水が入り、0.6kg重くなる。あまり大きくないので、ポーチにもしまっておける。



重さ / 0.1kg

### コンパス

ダンジョン内で勇者たちが向いている方角を示す。針の先端は常に北向き。先端が左であれば勇者たちは東を向いて立っていることを示す。回転床などのトラップを見破るためには欠かせないアイテムだ。



重さ / 0.1kg

### 巻物

トラップやゲームを解くヒント、各種呪文の合成方法が記してある。見るときは「目」の部分に巻物を持ってきてBボタンを押す。見つけたら必ず目を通したい。巻物のヒントだけでクリアも可能なのだ。



重さ / 5.0kg

### 箱

小さなアイテムを8個まで入れておくことができる。アクションハンドに持って、中のアイテムを出し入れする。持ち物が多くなりすぎたときなどは大変重宝するだろう。ただし箱自体がかなり重い。



重さ / 0.1kg

### うさぎの足

持つものに幸運を呼ぶアイテム。実はこのアイテムを持つと隠れパラメーターの運が15も上昇する。敵から痛恨のダメージを受けたり、敵に気付かれることが少なくなるのだ。気休め程度の変化ではあるが、

## 食べ物

いつもあるつもりでいると、いつのまにかなくなっているのが食料だ。パーティーの人数が多いほど、食料も当然多く必要になる。また呪文を唱える回数が多い勇者は早く空腹になる。つねに余裕をもった量をストックしながら冒険を続けたいものだ。



重さ / 0.4kg  
カロリー / 500Kcal

### りんご

なぜダンジョンにこんな果物が落ちてくるのだ、といった質問はひとまず置いておこう。重量に比したカロリー効率はあまり高くない。空腹の勇者にさっさと食べさせてしまったほうがいだろう。



重さ / 0.4kg  
カロリー / 600Kcal

### トウモロコシ

リンゴに比べれば若干カロリーは高い。見つけたときはすぐに食べさせてしまおうか、ストックしておくか選択に迷うことだろう。どちらの選択もプレイヤーの自由だ。



重さ / 0.3kg  
カロリー / 650Kcal

### パン

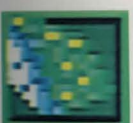
重量に比したカロリー効率が非常に高いので、見つけてもすぐに食べてしまわないでストックしたほうがいい。りんごなどより0.1kg軽いだけだが、荷物が多くなったときなど、この差はけっこう大きい。



重さ / 0.8kg  
カロリー / 820Kcal

### チーズ

カロリーは高い。しかしこの重さが気になる。ゲーム序盤でロードにまだ余裕があるうちはいいが、後半は空腹な勇者がいれば、見つけたらすぐに食べさせてしまったほうがいだろう。



重さ / 0.5kg  
カロリー / 550Kcal

### スクリーマーの肉

スクリーマーを倒したときに残していく肉。カリフラワーのような色をしている。カロリー効率はあまり高くないが、これもゲーム後半には貴重な食料だ。無限に手に入る場所があるのでストックしたい。



重さ / 1.1kg  
カロリー / 350Kcal

### ワームの肉

レベル4で大量に現われるワームを倒すと残していく肉。カロリー効率は最悪。重い、栄養はない、と携帯は勧められない。その場で食べてしまうのでなければ、忍者の投げ込み練習にピッタリだ。



重さ / 0.4kg  
カロリー / 990Kcal

### もも肉

ダンジョン内のところどころにも落ちていくジャイアント・ラットの肉。このラットを倒しても残していく。重量に比したカロリー効率は最高。できる限り携帯して残しておきたい食料だ。



重さ / 0.6kg  
カロリー / 1400Kcal

### ドラゴンステーキ

レッド・ドラゴンを倒したときに残していく肉。一度に1ダース近く手に入る。やや重いのがタマに傷だが、カロリーは最高だ。ドラゴンを倒せば、食料問題は一気に解決するだろう。

# フラスコ

水や秘薬を入れておくのに欠かせないのがフラスコだ。が、すべてのフラスコを水や秘薬で一杯にして持ち運ぶ必要はない。ひとりあたり4個程度持っていれば十分だ。  
[表の使用マナ効率、使用マナと秘薬の使い得の相対比を筆者が5段階で評価した]



## フラスコ

始めから「水入り」もある。が、使用方法のメインは、呪文を唱えて作った秘薬を入れておくことだ。水は1回分しか入らないが、皮袋3回分と同量の水分が補給できる。余りフラスコには水を入れよう。

重さ / 0.1kg (水なし)  
0.3kg (水入り)



## 対ヴェン秘薬

敵から毒を受けると、刻一刻とヘルスが減っていくし、攻撃能力も下がってしまう。そんなときに飲む解毒薬がこれだ。パワーシンボルの大きさに関係なく効果は同じ。常に数個は携帯したい。

重さ / 0.3kg  
使用マナ効率 / ★★★★★



## 秘薬ヤー

田(ヤー)こ(ブロー)を唱えてできる防御薬が入ったフラスコ。敵の直接攻撃による勇者のダメージを軽減させる効果がある。デス・ナイトやストーン・ゴーレムといった強敵と戦う前に飲んでおこう。

重さ / 0.3kg  
使用マナ効率 / ★★★★★



## 秘薬クー

強さの能力値を一時的に上げる薬が入っている。この薬はそれ以外に勇者のロードも大きくしてくれるので、重量がオーバー気味の勇者に飲ませるのもいい。飲むほどに効果はアップする。

重さ / 0.3kg  
使用マナ効率 / ★★★★★



## 秘薬ヴィー

∴(ヴィー)を唱えてできるヘルス回復薬が入ったフラスコ。秘薬の中ではいちばん使用頻度が高い。つねに数個は作り置きしておきたい。それもできる限り大きいパワーシンボルで作ったものが望ましい。

重さ / 0.3kg  
使用マナ効率 / ★★★★★



## 秘薬モン

田(ヤー)を唱えてできるスタミナ回復薬が入ったフラスコ。自分で作ることができるので、重いものを投げすぎたなどしてスタミナが減った勇者に飲ませて、速やかに空にしてしまおう。

重さ / 0.3kg  
使用マナ効率 / ★★★★★



## 秘薬イー

∅(ゾー)こ(ブロー)米(ラー)を唱えてできる、マナ回復薬が入ったフラスコ。拾うぶんにはまだいいが、大量のマナを消費して勇者に作らせても、マナは作ったときの半分以下しか回復しない。

重さ / 0.3kg  
使用マナ効率 / ★★



## 秘薬ロス

機敏さの能力値を一時的に上げる薬が入っている。忍者の特殊技能レベルを上げたい勇者に飲ませて投げ込みをさせると効果的。後生大事に持ち歩くものではないので、これもしくは空にしたほうがいい。

重さ / 0.3kg  
使用マナ効率 / ★★



## 秘薬デイン

賢さの能力値を一時的に上げる薬が入っている。賢さが高いほど、魔術師の呪文の威力は大きくなる。呪文攻撃主体で冒険をしているパーティーは、これを飲ませてさらにレベルアップを図りたい。

重さ / 0.3kg  
使用マナ効率 / ★★



## ヴェン爆弾

この秘薬だけは緑色をしている。というのも、∅(ゾー)×(ヴェン)を合成して作られた毒薬が入っているのだから。一度使うとフラスコは割れてしまう。ダンジョン内にけっこう落ちている。

重さ / 0.3kg  
使用マナ効率 / ★★



## 秘薬ネタ

生命力を一時的に上げる薬が入っている。ヘルスの回復が早くなり、自力解毒能力も上がるので、毒を持った強敵と戦う前などに飲むとよい。睡眠前に飲むのも効果的だ。飲むほどに効果はアップする。

重さ / 0.3kg  
使用マナ効率 / ★★



## フル爆弾

勇者が唯一作ることができない爆発性の液体が入ったフラスコ。アクションハンドに持つで使用するか、リーダーがそのまま敵に投げつけられれば、相当大きなファイアーボールと同じ威力の爆発をおこす。

重さ / 0.3kg  
使用マナ効率 / —

# トラップ解除アイテム

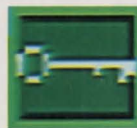
扉を開けたり、トラップを解除するのに活躍するのが鍵だ。いくつもあるものから、ひとつしかないものまで種類は多いが、対応した鍵穴しか反応しないので間違える心配はない。また、トラップ解除には金貨などの硬貨が大いに役だってくれるだろう。



## 黄金の鍵

最も多く落ちている鍵。扉、壁など、さまざまなトラップに対応している。落ちているところのそばに黄金の鍵で開く扉があるとは限らないので、つねにストックしておかなくてはならない。

重さ / 0.1kg



## 鉄の鍵

この鍵のみほかの鍵より0.1kg重い。だからといって別に意味はないのだが、手の込んだトラップの向こうに落ちていることが多いが、余ることはあまりないので懸命に探してほしい。

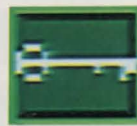
重さ / 0.2kg



## 銀の鍵

重要な扉やトラップを解除するために使われることが多いにもかかわらず、使用場所と離れたところや取りづらいところに落ちている。拾ったら使用場所まで大切に保管しておきたい。

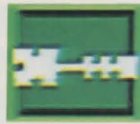
重さ / 0.1kg



## Bの鍵

ある分岐点で道を選択しなければならぬときに登場する。分岐点と合流点で続けて使用するが、2回目の鍵は敵が所持している。分岐道に入ってから敵を倒したら、必ず周囲を調べてみよう。

重さ / 0.1kg



## 十字の鍵

勇者に進路選択を迫る分岐点の手前に落ちている。どの道を進んでも今後の展開に有利不利が生まれるわけではないが、どうしても悩んでしまうものだ。

重さ/0.1kg



## 四角い鍵

2カ所に落ちているが、問題は後半に拾うほう。こちらの鍵を手に入れたなら、ゲームはもう終盤だ。この鍵で開く扉はすぐそばにあって、重要なイベントが待っているというわけだ。

重さ/0.1kg



## エメラルドの鍵

ダンジョン内に2つ落ちている。とくに後から見つかるほうが重要。非常に回りにくいトラップをクリアしてようやく手に入れることができる。この鍵を手に入れたのなら、もう怖いものはない。

重さ/0.1kg



## ルビーの鍵

この鍵は広いダンジョン内にひとつしか出てこない。もしも、自力でゲームをクリアしようと試みるのなら、この鍵がないとカオスを倒すヒントを知ることができない。そうでなくても必需品だが。

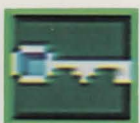
重さ/0.1kg



## トパーズの鍵

ゲームの序盤と終盤にひとつずつ出てくる。手に入れるためには非常にわかりづらいトラップを解除して、なおかつ強力な敵とも戦わなくてはならない。ゲームをクリアするためには絶対に必要な鍵だ。

重さ/0.1kg



## ターコイズの鍵

ダンジョン内にひとつしかないにもかかわらず、この鍵で開く扉は4つある。つまり、プレイヤーは扉のうちのひとつを任意に選択しなくてはならない。各扉の向こうにはアイテムが眠っているのだが。

重さ/0.1kg



## ラーの鍵

炎の杖が眠るレベル7の扉を開けるための鍵。いくつか落ちているが、すべて使用するので、必ず見つけ出すように。この鍵もけっこう見つけづらいが、それだけ炎の杖は重要ということだ。

重さ/0.1kg



## どくろの鍵

どくろの形をした鍵穴にいらると、となりの壁が消えて、レベル8〜13間の各レベルに直通の隠れ階段が出現する。便利な近道なので、この鍵と各レベルの鍵穴を見つけるたびに、階段を出しておきたい。

重さ/0.1kg



## つばさの鍵

じつに見つかりづらいところにあるので、自力で見えるのは困難だろう。が、とくに見つけなくてもゲームはクリアできる。使用場所は、レベル7とレベル7から13への直通階段の出口。

重さ/0.1kg



## マスターキー

炎の杖の、まさに手前の扉を開く鍵。が、扉を開いたあとも油断してはいけない。扉が開くと同時に、炎の杖を守っていたストーン・ゴレムが動き出すからだ。杖をとったら速やかに立ち去ろう。

重さ/0.1kg



## 銅貨

トラップを解除するのに使われる。もっぱらスロットに投入し、扉を開けるのに使われる。ゲーム後半に入って、銅貨で多くのアイテムを手に入れるとこころがあるので、最低4枚は捨てないで持っておく。

重さ/0.1kg



## 銀貨

ただ1カ所で使用。レベル14に落ちている何枚かはあまり意味がない。とこころでコインは、トラップ解除以外に、もうひとつ使い道がある。アクションハンドに装備させると、コインスロットができるのだ。

重さ/0.1kg



## 金貨

扉を開けるだけでなく、いろいろな種類のトラップを解除するために使用。硬貨の中でもっとも使用頻度が高い。が、それもレベル6まで。さらに深いとこころで使用することはほとんどない。

重さ/0.1kg



## むしめがね

ものを拡大するというよりは、トラップを解除するのに使用する。使用場所のヒントは、このアイテムの名前。めがねというくらいなのだから目に関係があるのでは？

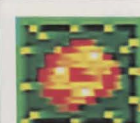
重さ/0.2kg



## あけぼのの鏡

あけぼの=Dawnという名がついているが、深い意味はない。トラップを解除するために使用。いくつか手に入るが、使用してもなくならないので、余っても気にしないように。

重さ/0.3kg



## 魔法の石

ゾーキャスラーカに似た金色に輝く石。ゲーム後半のある地点でトラップを解除するのに使われる。この石は、重さがまったくないことを覚えておこう。

重さ/0.0kg



## ロープ

ビットを安全に降りられる道具。アクションハンドに持ってビットの手前で使用すると、階下に降りられる。ただし1レベル分の高さにしかな対応しない。2レベル以上のビットはダメージを受ける。

重さ/1.0kg



## ゾーキャスラーカ

ダンジョン内には落ちていない。勇者自身が㊄(ゾー) ㊀(キャス)米(ラー)の呪文を唱えて作り出すのだ。炎の杖に真の力を持たせるために絶対必要。ほかにも、ダンジョン内の目印として使うのもよい。

重さ/0.0kg



# 宝石

1種類を除いて、ゲーム上はまったく意味がない。地上では高価なこれらの宝石も、ダンジョンの中ではかさばるだけの無用の品である。ただ、いったい何のためにこのダンジョンに潜るのか、考えさせられるアイテムではある。



重さ/0.2kg

## 青の宝玉

青く光る宝石。持っていてもこれといった効果は見あたらない。トラップを解除するために何か所か使うところがある。いずれも壁のメッセージからこの宝石を使うことを判断させるトラップだ。



重さ/0.3kg

## 黄色い宝玉

黄色に光輝く宝石。一般には魔よけの効果があるらしいが、このゲーム上ではなんの意味もなさないうだ。せいぜいプレッシャープレートを作動させるために床に置くぐらいの役割しか果たさない。



重さ/0.2kg

## 緑の宝玉

エメラルドのように輝く宝石。現実の世界では価値が高いかもしれないが、ダンジョン内では何の意味もない。危機的状況においてもなお、金に固執する人をいましめるために落ちているといってもいい。



# 戦闘用アイテム

回数に限りはあるが、呪文攻撃、攻撃補助を行えるアイテム。数多く落ちてくるものからひとつしかかないものまである。頻繁に見つかる青の魔法の箱などは、強敵に出会ったらすぐに使用してしまってもかまわない。そう思っているも増えてしまうからだ。



重さ/0.6kg  
使用可能回数/  
各1回

## 魔法の箱 [青]

一定時間、すべての敵の動きを止めることができる。アクションハンドに装備して使用する。けっこう落ちているので、使い惜しみする必要はあまりない。むしろどんどん使ってしまう。



重さ/0.9kg  
使用可能回数/  
各1回

## 魔法の箱 [緑]

青の箱よりも停止時間が長い。それゆえか若干重い。こちらの箱は、できれば終盤まで携帯したいものだ。それも数個は。倒すのに非常に長い時間と苦勞を強いられる敵が、数多く待っているからだ。



重さ/0.1kg  
使用可能回数/  
5回

## 時の目

アクションハンドに装備して使用すると、敵の動きを止めることができる。時間は緑の魔法の箱と同じくらい。しかも5回使用できるので、強敵と戦うときは、後列の勇者に装備させておきたい。



重さ/0.1kg  
使用可能回数/  
各10~15回

## 稲妻リング

わずか1のmanaで(バル)レベルの電撃呪文を唱えることができる。ゲーム中盤に手に入る。勇者のmanaが心許ないときなど、力を発揮してくれるだろう。アクションハンドに装備して使う。



重さ/0.8kg  
使用可能回数/  
無限

## 恐怖の角笛

アクションハンドに持って使用すると、低い音が流れる。この音が嫌いな敵が多いので、吹くと逃げ出す。窮地に追い込まれたときに使用するというだろう。また、この笛を使って敵を誘導することも可能。



重さ/1.2kg  
使用可能回数/  
7回

## 炎の手袋

アクションハンドに装備すればわずか1のmanaで(バル)から(モン)クラスのファイアーボールを発射することができる。使用回数に限りがあるが手に入るのはゲーム終盤なので思いきり使い干してほしい。

# ペンダント

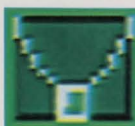
身につけるものではあるが、防御力が上がるというわけではないのでアイテムに分類した。ペンダントのうちのいくつかは、身につけただけで勇者の能力を上げる効果を表す。それ以外はまったくの装飾品で意味がない。付ける付けないは自由だが。



重さ/0.1kg

## くびかざり

まさに読んで字のごとく、首回りの装飾品である。まさに、と書いたのは、ほんとうに飾るだけで、ほかに何の能力、効果を有していないからにほかならない。ソイヤが最初から持っている。



重さ/0.2kg

## ムーンストーン

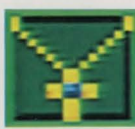
首に装備するとmanaの上限が3上昇する。チャニが最初から装備している。manaの極端に少ない勇者に装備させれば、わずか3でもより大きな呪文を唱えることができるようになるので序盤は重宝する。



重さ/0.2kg

## 魔よけ

首につける装飾品のひとつ。名前のような魔物を近づけない効果というものは見られない。勇者のパラメーターにも変化は見られず、はっきりいって気休め以外の何物でもない一品。



重さ/0.3kg

## 十字架

欧米製のRPGには欠かせないアイテム。しかし、このゲーム上では、これといった能力や効果は見られない。このような意味のないものがせらしく存在しているのも、一種のトラップと言えはしないか。



### 灯の護符

明るさには4段階あるが、そのうち1段階分明るくしてくれるペンダント。それ以外には何の効果もないので、特に身につけるほどのものではない。にもかかわらず、けっこう見つけづらいところにある。

重さ / 0.2kg



### 魔法の護符

耐魔法力が15も上がるペンダント。ぜひ敵の魔法に弱い勇者につけさせたいものだ。耐魔法力が高いバーティエでも、魔法攻撃をしてくる敵に出会ったら、誰かに装備させたりして携帯していたい。

重さ / 0.2kg



### フェラル

狼の顔を形どったペンダント。装備した勇者の魔術士の特殊能力レベルがひとつ上がるとい、ありがたいアイテム。もう少しで△(モン)のファイアーボールを唱えられる、という勇者に付けさせてみては。

重さ / 0.2kg



### ヘリオ

レベル13でファイアー・デーモンが守っているペンダント。ずば抜けた魔力が秘められていると言われるが、その威力を見た者はいない。別に手にいれなくてもクリアーできるので、固執する必要もない。

重さ / 0.2kg

## その他

ゲーム上の演出のために用意されたアイテム。プレッシャープレートを作動させるための重石くらいの意味しか持たない。それでも、見つけたら一応手にとってみよう。下に重要なアイテムが落ちているかもしれないから。



### 玉石

落ちていることもあるが、ロック・バイルを倒すと残していく玉石のほうが、よく見かけるだろう。持ち運びには不便この上ないが、忍者の特殊能力レベルを伸ばすために投げながら歩くのも手だ。

重さ / 8.1kg



### 灰

レベル14の床に大量に落ちている。レッド・ドラゴンに焼き払われた勇者の屍かどうかはわからないが、これ自体には何の意味もない。ただし、灰の下に重要なアイテムが隠れていることがある。

重さ / 0.4kg

## CHAPTER 3



## DUNGEON MAP & PERFECT GUIDE

# 第三章 ダンジョン完全攻略マップ



## マップの見方

ダンジョン内のトラップを見破り、自分の現在位置を確認するためにマップの作成は不可欠だ。これはトラップの項 (P 52) ですでに述べたことだ。しかし、このゲームのダンジョンの難しさは、いままで3Dダンジョンのゲームを少しはプレーしたことがある人にも困難極まりないものがある。

だが、その困難さを面倒という言葉に置き換えてしまい、このゲームを机の奥にしまい込んでしまうのなら、これほどゲーム制作者の意図が理解されないこともない。

すべてのプレイヤーにエンディングを見せてあげたい、このゲームの素晴らしさをもっと味わってもらいたい。この本を作った最大の理由はそこにある。よって、マップは完全攻略を旨として構成した。すべての答えは、このマップ集の中に収まっている。

中には自力で謎を解きたい人もいるだろう。そんな勇氣溢れる人は“ITEMS”“TRAP”のコーナーを見ずに、マップ上の記号や形状に注意しながら“ADVICE”のみ参照して解いていただきたい。

いよいよダンジョンに入る前に、以下の決まり事にも目を通してほしい。ダンジョンの階層は“レベル”と呼ぶ。地下5階ならレベル5だ。また、マップの上と左側についているグラフは、ダンジョンの縦のつながりを理解してもらうためにある。例えばレベル2のX=7、Y=-21のピットから落ちたら、レベル3の同じ地点に到達するという具合だ。

上り階段	フォース・フィールド
下り階段	泉
壁	スイッチ(ボタン)
仕掛け壁	レバー
通り抜けられる壁	アイ・スイッチ
扉	ボタン付扉
鍵穴	プレッシャープレート
コイン・スロット	ピット
宝玉スロット	開閉するピット
棚	ターンプレート
ヴィーの祭壇	メッセージ
火炎、毒発射孔	ブラック・フレーム

### A~Z、a~z

トラップポイント。トラップを解除する行動をとると変化が起こるさまざまな障害物を示す。記号の配置は、ダンジョンの進路順を基本にしているが、場所によってはその限りではない。

### A~ン

アイテムが落ちている、あるいは壁や棚に備え付けられている位置を示す。中にはモンスターが持っている時もあるが、その場合、おおよその場所を示すにとどめる。記号配置はダンジョンの進路順を基本にする。

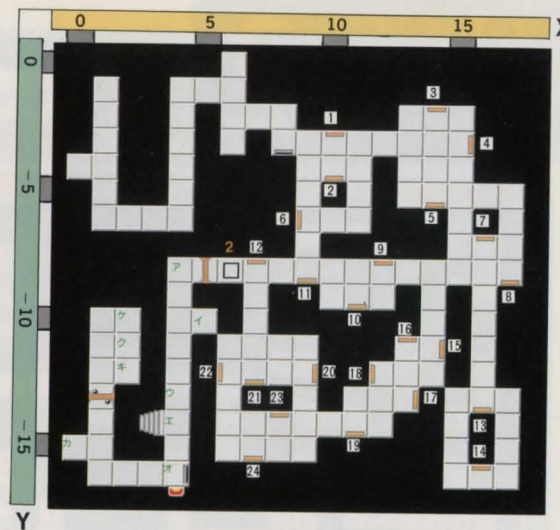
### 1~99

トラップが解除できるポイントを示す。鍵穴やスイッチ、レバーなどの記号と番号を併記し、さらに“TRAP”のコーナーで対応する番号の解説が答えとなる。番号配置はダンジョンの進路順を基本にする。

# LEVEL I

## Underground Dungeon

- |         |          |
|---------|----------|
| 1 アイダー  | 13 ヒッサー  |
| 2 ゼッド   | 14 ゴスモグ  |
| 3 チャニ   | 15 ソンヤ   |
| 4 ホーク   | 16 レイラ   |
| 5 ポリス   | 17 モウファス |
| 6 イライジャ | 18 ウーフ   |
| 7 アレックス | 19 スタム   |
| 8 ナビ    | 20 ティギー  |
| 9 リンフラス | 21 ウー・ツェ |
| 10 ガンドウ | 22 ダルー   |
| 11 シーラ  | 23 リーフ   |
| 12 ハルク  | 24 アジジ   |



### LEVEL 1 ADVICE · 1

X = 8 Y = -3

ゲームをスタートさせると、最初からダンジョンの中だ。でも一応あなたはセロンの成り代わりなのだから、まだ身体がない。とりえず道を進んでいこう。たどり着いた先は、勇者の館。ここで最高4人までの勇者を復活させるか転生させるかしよう。

### LEVEL 1 ADVICE · 2

X = 4 Y = -16

パーティーを組んだらいいよレベル2へ、とその前に階段の周りやボタン付き扉の奥に落ちているアイテムを拾っておこう。巻物はとりえず1回は目を通して、メモするなりしたら捨ててしまっても構わない。ちなみにレベル2にはヴィーの祭壇はないので、もし仲間が死んだらここまで骨を運んでくること。骨を祭壇に置けば、見事に生き返る。

### LEVEL 1 ADVICE · 3

X = 4 Y = -14

階段を降りたらいいよ本番だ。ひとつだけ注意しておく。セーブはマメにすること!

### LEVEL I ITEMS

- A リンゴ
- イ バン
- ウ たいまつ
- エ 皮袋(水あり)、巻物
- オ 巻物
- カ トモロコシ
- キ バン
- ク チーズ
- ケ リンゴ

### LEVEL 1 TRAP

- 1 スタート地点、シープス・アイの呪文を唱えるとロード・リブラスルの姿が見える
- 2 踏むと西の扉を開く

# LEVEL 2

## Underground Dungeon

### 出現モンスター

マミー、スクリーマー



### LEVEL 2 ITEMS

- ア こんぼう
- イ トウモロコシ、りんご、  
巻物、短剣、ファルチオンの剣
- ウ 黄金の鍵
- エ トバースの鍵

- オ 黄金の鍵、レーザーブーツ
- カ たいまつ、タブレット、矢、  
エメラルドの鍵、短剣
- キ 石
- ク 鉄の鍵、武器スポン
- ケ レザーブーツ、たいまつ
- コ ファルチオンの剣

- サ 銀の鍵
- シ 黄金の鍵
- ス 黄金の鍵
- セ 玉石
- ソ りんご、黄金の鍵
- タ りんご
- チ たいまつ、りんご、チーズ×2

### LEVEL 2 TRAP

- 1 押すと棚が現われる
  - 2 黄金の鍵を差し込むとAの扉が開く
  - 3 レバーを下げるとBの扉が開く
  - 4 レバーを下げるとCのビットが閉じる
  - 5 トバースの鍵を差し込むとDの扉が開く
  - 6 黄金の鍵を差し込むとEの扉が開く
  - 7 乗るとFの扉が開く
  - 8 乗るとFの扉が閉じる
  - 9 エメラルドの鍵を差し込むとGの扉が開く
  - 10 鉄の鍵を差し込むとHの扉が開く
  - 11 銀の鍵を差し込むとIの扉が開く
  - 12 黄金の鍵を差し込むとaの扉が開く
  - 13★乗るとJの扉を開閉する
  - 13●乗るとKの扉を開閉する
- ※この部屋に入って最初のプレッシャー・プレートに乗ってから一步下がってから真っすぐに進むと通過することができる
- 14 黄金の鍵を差し込むとLの扉が開く
  - 15 乗るか、物を置けばMの扉が開く
  - 16 中に入るとNの地点にテレポートする
  - 17 中に入るとOの地点にテレポートする
  - 18 黄金の鍵を差し込むとPの扉が開く
  - 19 乗るか、物を置いている間、Qのビットが閉じる
  - 20 乗るか、物を置いている間、Rのメッセージが読める
  - 21 押すとSの扉が開く
  - 22 乗るとSの扉が開まる

- 23 両方のレバーを下げるとTの扉が開く
- 24 中に何かアイテムを置くと、25までテレポートする
- 25 物が乗るとUのビットを閉じる
- 26 黄金の鍵を差し込むとVの扉が開く
- 27 武器で叩き切って開ける
- 28 西に1ブロック分テレポートさせる
- 29 泉に銅貨を入れるとWの扉が開く
- 30 レバーを下げるとXの扉が開く
- 31 レバーを下げるとYの壁が消える
- 32 レバーを下げるとZの壁が消える

- ツ 巻物×2、もも肉、  
空フラスコ×3、レーザーボン
- テ 石
- ト 手裏剣、黄金の鍵
- ナ 銅貨(マミーが所持)
- ニ 箱(巻物、秘薬ヤ×2)
- ヌ たいまつ、空フラスコ  
(スクリーマーが所持)

- ネ 手裏剣
- ノ 皮袋(水あり)
- ハ りんご
- ヒ ファルチオンの剣
- フ 魔法の箱[青]
- ヘ 手裏剣(スクリーマーが所持)
- ホ バックラー
- マ 箱(もも肉、チーズ、パン×2、

- トウモロコシ、魔法の箱[青]
- 巻物、空フラスコ)
- ミ たいまつ

## LEVEL 2 A D V I C E ・ 1

X = 6 Y = -13 ~ -15

レベル2に降りてくるとそこは真っ暗闇。明りは自分で灯さなければいけない。レベル1で拾ったたいまつか、魔術灯火の呪文を使って周りを明るくしよう。明るさはつねに最大にしておきたい。暗いと大事なアイテムをつい見逃してしまうこともあるからだ。

で、西にボタン付きの木の扉がみえるが、ここはまず東の鉄格子扉から攻めたい。扉の向こうに<sup>うごめ</sup>影が……。そう、これが最初のモンスター、マミーだ。意を決して扉を開けよう。マミーは勇者たちに襲いかかってくるだろう。ここは焦らずファイアー・ボールだ。最弱のもので構わない。一撃で倒せるはずだ。もし、戦士レベルの高い勇者がいれば、これまた一撃で倒せるだろう。武器がない勇者は、扉手前にあったこんぼうを装備してる？

## LEVEL 2 A D V I C E ・ 2

X = 3 Y = -26

先に進むためには、この扉を開けなくてはならない。なのに鍵穴に合う鍵がなかなか見つからない。そう、ここはその、肝心の鍵を見つけるために、西へ東へと引っ張り回される。ひとつの答えを見つけるために、散々遠回りさせられるトラップの予行演習みたいなものだ。鍵で扉を開けるといって、最も基本的なトラップの組み合わせで、今後応用パターンが続々登場する。最初に慣れておきたい。

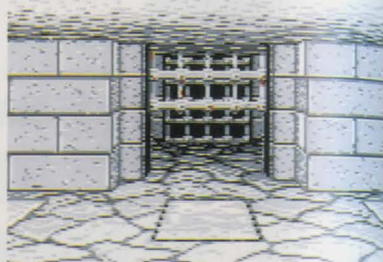


## LEVEL 2 A D V I C E ・ 3

X = 14 ~ 16 Y = -18 ~ -20

ボタンなし扉を開けると、そこは9つのプレッシャー・プレートが敷き詰められた部屋。一歩進むと正面に見える扉の手前のほうが開く。もう一歩進むと今度は閉じてしまった。さらにもう一歩。奥の扉が開く、けれど手前の扉は閉じたまま……。左や右に移動するたびに2枚の扉は開閉するけど、手前の扉の隣まで来たときには必ず一方が閉まっている。

ここは発想の転換が必要だ。この部屋のプレッシャー・プレートの組み合わせだけでは決して両方の扉は同時に開かないのだ。プレッシャー・プレートに乗っているだけではダメ……。ここに重大なヒントが隠されている。わかるかな？



ただ行ったり来たりではサル知恵だ。

## LEVEL 2 A D V I C E ・ 4

X = 29 Y = -16

青い霧(フォース・フィールド)が目の前にある。隣の壁にメッセージ「足を踏み入れよ、汝は旅人となる」。ダンジョンはカオスが作ったもの、こんな言葉が信用できるか、とは思わないように。あくまでもこのゲームはとんでもないダンジョンを作ったカオスと、それに挑戦するプレイヤーとの知恵比べなのだ。ここは素直に入ってみよう。どうしても心配な人は、入る前にセーブしよう。入ると、勇者たちはテレポートする。その先に落ちているものは？

## LEVEL 2 A D V I C E ・ 5

X = 13 Y = -29

そろそろダンジョン世界に慣れてきたことと思う。このコーナーでは、ダンジョン内のトラップを解くヒントをメインに構成しているので、モンスターが道の先で待ち伏せしているかもしれない、などという恐怖感を克服するためのヒントはない。恐怖感をスリルとして楽しめるようになったら一人前のダンジョン野郎だ。

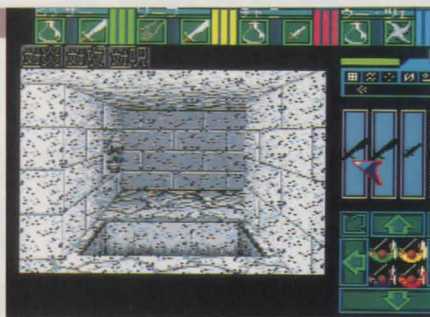
この地点は目の前にフォース・フィールドがあつて、その左にはビットがあいている。向こう側にはきっと何かがありそう。さて、霧の向こう側にメッセージが書いてあるのに気付いただろうか？ いわく「床に置いた宝は穴をふさぐ」。宝なんて持ってないよ、と言う前に。ダンジョンで見つけたものはすべて、勇者にとってはこれからの冒険で役に立つ宝物ばかりなのだ。こう考えれば納得いくだろう。さあ、宝を霧の中に置いてごらん。

## LEVEL 2 A D V I C E ・ 6

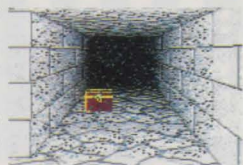
X = 25 ~ 29 Y = -40 ~ -42

南にあるフォース・フィールドの向こうに箱がある。取りに行こうとしても、この霧にはね飛ばされてしまう。ここから左前の通路を歩いていくと、開いたままの扉がある。しめた、と思っ近づいてみると、無情にも扉は閉まってしまう。その隣の壁には「通るべからず」のメッセージが。回りには鍵やスイッチらしきものは何もない。扉には鍵やスイッチを試してみてもいい。逆に前列のヘルスが減ってしまった。

こんな時は、トラップの項でも解説したように、何でもやってみることだ。この「何でも」という意味が、いまひとつ理解できないプレイヤーのために、具体例をいくつか。扉の前で寝る、何か投げてみる、ファイアー・ボールをぶつける、毒の霧をぶつける、剣で切りつける、殴ってみる……etc. 答えはここにある!?



▲勇者たちが入ってもこのフォース・フィールドはテレポートさせない。  
▶向こうに行く方法を知ったら、怒る人も!?



この泉で願い事をするときにはどうするんだっけ？

## LEVEL 2 A D V I C E ・ 7

X = 18 Y = -39

またまたボタンも鍵穴もスイッチも見あたらない扉だ。話は違うが、複雑なトラップを解除したときほど、喜びも大きい。複雑だと思っていたトラップの答えが実は非常に単純なことを知った時の驚きときたら！ この扉の手前にある泉とメッセージが、最大のヒントだ。いままで拾った持ち物を使えば楽に開けることができる。おっと、やや手前にいたマミーは倒してあるかな？ これでもわからないダンジョン初心者のために、最後にもうひとつヒントを。上の写真はいったいどこ？ そう、ローマのトレビの泉だ……。



# LEVEL 3

Underground  
Dungeon

## 出現モンスター

マミー、ブルー・トロール、ロック・パイル



## LEVEL 3 ITEMS

ア つの兜、スウェードブーツ、  
レザーズボン、レーザーチョッキ  
イ 矢、皮袋(水なし)、チーズ  
ウ コンパス  
エ 箱(巻物×2、りんご、チーズ、  
金貨×2)

オ もも肉  
カ 箱(あげほの鏡)  
キ もも肉、黄金の鍵、りんご  
レーザーチョッキ  
ク 銀貨  
ケ パン  
コ 矢  
サ チーズ(ブルー・トロールが所持)

シ 小型杖  
ス 箱(銀貨銅貨×3魔法の箱[青])  
セ 黄金の鍵  
ソ レザーズボン  
タ トウモロコシ、りんご、  
チーズ×2  
チ パン  
ツ チーズ

## LEVEL 3 T R A P

- 1 押すとAの壁が消える
- 2 断続的にフォース・フィールドが発生する発生中に入ったすべての勇者、物は6ブロック東にテレポートさせられる
- 3 各スイッチの右前方(南西)のBにフォース・フィールドを発生させて、箱をテレポートさせる  
※押す順序はゲーム上、向かって右から1番目→4番目→7番目→2番目→5番目→3番目→6番目で西の端に出てくる
- 4 あげほの鏡を見せるとCの壁が消える
- 5 金貨を2枚入れるとDの扉が開く
- 6 ドア・オープン呪文で開ける
- 7 物が乗るとEのピットが閉じる
- 8 この柵に物を置くとFの扉が開く
- 9 銀貨を入れるとGの扉が開く
- 10 銅貨を入れるとIの壁を消す
- 11 押すとHの壁を消す
- 12 押すとIの壁を消す
- 13 押すとJの壁を短時間、消す  
※押してすぐに西に4歩北に1歩進めば通過できる
- 14 乗るとJの壁を消す
- 15 押すとI6の地点にフォース・フィールドを発生させる
- 16 ここに物を投げ込むと、I7にテレポートさせる

- 17 物が乗っている間、Kのピットが閉じる
- 18 押すとLのピットが短時間、閉じる
- 19 押すとLのピットが閉じる
- 20 乗るか、物が置いてある間、Mのピットが閉じる
- 21 押すとNの扉が開く
- 22 押すとOの壁が消える
- 23 青い宝玉を入れるとPの扉が開く
- 24 順番に黄金の鍵を差し込むとQの扉がそれぞれ開く
- 25 黄金の鍵を差し込むとRの扉が開く
- 26 黄金の鍵を差し込むとSの扉が開く
- 27 押すとTの壁を消す
- 28 レベル2にテレポート
- 29 レベル2にテレポート
- 30 レベル2にテレポート

テ 矢  
ト チーズ、ウッドシールド  
ナ 黄金の鍵、サーベル、礼服、  
ファイン・ガウン  
ニ 矢  
ヌ 緑のスボン  
ネ 兜  
ノ 黄金の鍵  
ハ りんご  
ヒ スリング

フ チーズ  
ヘ りんご  
ホ うさぎの足  
マ もも肉、青い宝玉  
ミ チーズ  
ム パン  
メ つの兜  
モ 黄金の鍵  
ヤ 矢  
ユ 黄金の鍵

ヨ スクリーマーの肉、チーズ  
(プレートロールが所持)  
ラ ラーの鍵  
リ 空フラスコ、巻物  
ル たいまつ  
レ たいまつ  
ロ チーズ、パン、もも肉、りんご  
ワ 胴着、空フラスコ  
ヲ つるぎ、もも肉×2

## LEVEL 3 **ADVICE** ・ 1

X = 14 Y = -39

このレベルからいよいよトラップは本格的になってくる。ダンジョン内で見つかるヒントとこのアドバイスを読んで、がんばって解いてもらいたい。

レベル3は、南の長い通路と、中央の広間から別れた6つの通路で構成されている。このレベルでの使命は、最低4つの黄金の鍵を見つけること。広間の入口のメッセージにあるように、「運命の扉」すべてを開く必要はない。最低4つ選べば、ゲームは先に進む。難しいものは後回しにしてもいいだろう。

レベル2から降りてきた東西に長い1本道。途中、左側の壁に何かあったのに気付いただろうか？ この先の数々のトラップを見破るための必需品ともいえるアイテムが奥にある。ぜひ、行ってみよう。

## LEVEL 3 **ADVICE** ・ 2

X = 5 ~ 18 Y = -33 ~ -35

6つある扉のうち、西南の扉から解説している。入口のメッセージは「見張り巡回中」。ここで覚えておきたいキー・ワードは「巡回」。何かか回り巡っているらしい。敵を倒した後、7つの鉄格子扉と7つのボタンが並んでいるところにたどり着く。一番奥の扉の向こうに箱がある。この箱を外に出すためにはどうするか？ ちなみに箱が置いてある扉の左隣のスイッチを押す。するとフォース・フィールドが発生して、箱がテレポートしてしまった。スイッチを押しただけでは取り出すことができないらしい。箱の行方を探していると、3つ隣の扉の向こう側にあった。で、この扉に対応している左隣のスイッチを押すと、再びフォース・フィールドが発生した。キー・ワードを思い出してほしい。箱が巡回しているのだ。つまりこのトラップを解く手がかりは、箱をすべての扉の奥に、見張り巡回させること……。



「頭をつかえ！ そして腕力を試せ！」  
ダンジョンサバイバル名をひととて語った  
名文句だ。このトラップも素晴らしい。

## LEVEL 3 **ADVICE** ・ 3

X = 14, 9 ~ 12 Y = -23, -25

扉の手前には「金庫室」のメッセージ。この扉の向こう側は、どうやら硬貨に関係あるようだ。扉の奥に進むと、早速コインスロットがある。でも硬貨がないではないか！ と、いぶかる人は、今一度広間に戻ってすみずみまで探索してもらいたい。そうすれば次に登場するトラップを解くヒントも必ず見つかる。ピットの奥にボタン付きの扉。ある巻物に書いてなかったか、大ヒントが!! 扉が開けば「腕力を試す」だけだ。しかしここは、あまり力のない勇者でもクリアできる。後は、この道の奥にあるスイッチを見逃さないこと。2カ所あるからね。



## LEVEL 3 **ADVICE** ・ 4

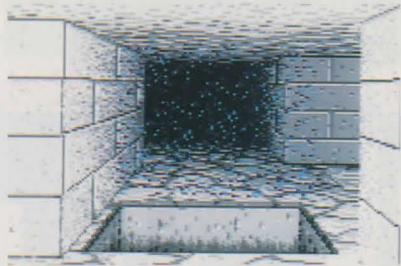
X = 5 ~ 12 Y = -10 ~ -19

マトリックスの迷路などと大きなメッセージが入口にあるが、数式の行列とはまったく関係がない。ここで、先ほど何処ぞで手に入れたアイテムが役に立つのだ。まずは何の予備知識もなしに、この方形の柱に囲まれた回廊を歩いてもらいたい。自分の現在位置がまったくわからなくなったはずだ。実はこの通路、所々にターン・プレートが仕掛けられている。知らないうちに、ぐるぐる同じ道を回されていた、というわけ。で、だまされないうために欠かせないのが、コンパス。針の先はつねに北を向いている。まっすぐ歩いている途中で針の向きが変わったらそこがターン・プレート。ここにはモンスターはいないから、じっくり暴いてやろう。

## LEVEL 3 **ADVICE** ・ 5

X = 16 ~ 22 Y = -13 ~ -18

本物の金があったと思ったら、今度は「時は金なり」ときた。時間がキー・ワードということは、リアルタイムトラップが初めて登場するというわけだ。扉を過ぎると右側に「押したら走れ」のメッセージ。で、正面にスイッチ。走らずに道を進めば謎がわかるだろう。行き止まりなのだ。つまりこのスイッチを押せば先の道がつながると考えられるだろう。そして「走る」。進行方向に向かう必要などない。カニ歩きで横に進めば、壁を通り抜けることができるはずだ。次にあるのが通路を分断しているピット。手前のスイッチを押すと、ピットの向こう側にフォース・フィールドが発生する。ところが一定時間が過ぎると、この霧は消えてしまう。手が届かない霧にはどうすればいいか？ 確かレベル2に同じようなトラップがあったはずだ。ただしここでは「置く」のではなく、投げるのだが。その後のピットも、要は勇者たちの向きを考えずに急いで通り抜けられたい。



## LEVEL 3 **ADVICE** ・ 6

X = 26 Y = -23

さあ、次は宝石だ。扉を過ぎてすぐ右の壁に、宝玉スロットがある。正面の扉を開くためには宝玉が必要というわけだ。その宝玉の在処だが、これは奥に続く通路を注意深く調べながら進んでほしい、としかいわないで置く。別に特別難しいところにあるわけでもないし。首尾よく見つけても、まだ終わりじゃないが。

## LEVEL 3 **ADVICE** ・ 7

X = 26 ~ 31 Y = -39

「醜さも〜」はとくに言うことはない。メッセージの通り、最も多くのモンスターが出迎えてくれる以外、トラップなどないに等しいからだ。いずれにせよ、これら6つの扉のうち最低4つを制覇すれば、南の通路の先にある扉が開けられる。この先にはある最重要アイテムがあるのだが、絶対になくさないように。



# LEVEL 4

Underground  
Dungeon

## 出現モンスター

スクリーマー、ロック・パイル、ワーム、マミー  
ジャイアント・ワズプ、ゴースト



## LEVEL 4 ITEMS

ア 皮袋、斧、チーズ  
イ 金貨 (スクリーマー所持)  
ウ 金貨 (ロック・パイル所持)  
エ 黄金の鍵 (排水口の中)  
オ 魔法の箱[青]、もも肉

カ 巻物×2  
キ スモールシールド  
ク バン  
ケ 鉄兜  
コ レザーチョッキ、レザーズボン  
サ 空フラスコ  
シ 四角い鍵(ワーム所持)

ス レイピア  
セ 秘薬ネタ、もも肉  
ソ 銀の杖  
タ 金属ズボン  
チ 緑のブーツ  
ツ 空フラスコ  
テ 金属ブーツ、もも肉、たいまつ

## LEVEL 4 T R A P

- 1 武器で叩き切って開ける
- 2 乗っている時のみ、Aの扉が開く
- 3 押すとBにテレポートする  
※テレポートしたらすぐに右に2ブロック  
進めば扉を通り抜けられる
- 4 レバーの上げ下げでAの扉が開閉する
- 5 金貨を入れると6にフォース・フィールド  
を発生させる
- 6 モンスターを南1ブロック分テレポートさ  
せる
- 7 黄金の鍵を差し込むと8のフォース・フイ  
ールドを発生させる
- 8 13の西にテレポートする
- 9 武器で叩き切って開ける
- 10 四角い鍵を差し込み、11のレバーを下げる  
とCの扉が開く
- 11 10に四角い鍵を差し込んだ後、Cの扉を開  
閉する
- 12 Cの扉を開閉する
- 13 8の北にテレポートする
- 14 ここを南に進んで一端戻るとDにスクリー  
マー、Eにロック・パイルを発生させる
- 15 プレッシュャー・プレート上のマミーを倒す  
とFの壁が消えてワームが出現、さらにG  
の扉が開き、西側にメッセージが現れる
- 16 武器で叩き切って開ける
- 17 押すとHの壁が消える
- 18 レベル3にテレポート
- 19 レベル3にテレポート
- 20 レベル3にテレポート

## LEVEL 4 ADVICE · 1

X = 22

Y = -29

レベル4はいわゆる一本道だ。特別難しいト  
ラップもなく、それほど頭を使わずに通るだけ  
ができるだろう。ただし、楽なのはトラ  
ップに限ってのこと。モンスターは、突如強力  
になり、その上、限りなく増殖してくる。あま  
り鍛えられていないパーティーは、一歩間違  
うと全滅の危険にもさらされかねない。

言うなればレベル4は“力のレベル”だ。モ  
ンスターの力が強いのか、勇者たちの力が強い  
のか、ひたすら試される場所と考えて、階段を降りて  
きてほしい。最初に目にはいる「かくこはい  
か」のメッセージ自体、いままでは余興だとい  
う、カオスのせせら笑いか聞こえてきそうでは  
ないか。その上カオスは、このレベルの所々の  
壁に自画像を刻み込み、勇者たちが震え上がる  
のを楽しんでいる。そして何かありそうであ  
ったく意味のない棚が、何か所もしつらえてある。  
戦闘中、棚が気になって、勇者たちが取りこぼ  
しでもするとでも考えているのだろうか？

そしてトラップもやはり力技で解決するもの  
が多い。この扉など、手前のどの壁を探しても  
スイッチも鍵穴もない。どこかでこのタイプ  
の扉を見たはずだ。ここも同じことをすればい  
い。手前に落ちている斧が、いいヒントになっ  
ている。斧は、なかなか強力な武器なので、レ  
ベル8あたりまでは、まさに前線で大活躍して  
くれるはず。



押してもだめなら押し破れ！

## LEVEL 4 **ADVICE** ・ 2

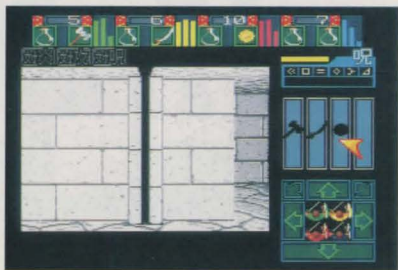
X = 14~17 Y = -29

“開かずの扉”を抜けると、目の前にプレッシャー・プレートと扉。このプレートに乗ると、案の定、扉は開く。ところがここから一步でも扉に近づくと、無情にも閉まってしまうのだ。急いで走っても、絶対に間に合わない。魔法の箱を使っても意味がない。では、ここに何か物を置いておけば……アイデアとしては妥当なところだが、結局は無駄だ。

このトラップはレベル4の中でも、けっこう頭を使う。とりあえず、辺りの壁を調べてみよう。意外にあっさり、謎を解くカギが見つかるはずだ。さて、この仕掛けをどう利用するか。

ヒントは、このダンジョンはリアルタイムな時間が存在するという点。もし、ある地点から別の地点まで一瞬にして移動できるなら、勇者たちのスピードは、ほかのトラップ、モンスターの動きを遙かに上回ってしまうのだ。

(実は、この地点の通過方法は2通りある。正統な手段を踏む方法と、ずばりズル技だ。おそらく正攻法の答えがわかれば、自ずとズル技の方法もわかるだろう。)



通り抜けたつもりがイケネ、扉の真下だ。痛え！  
寸前で無情にも閉じてしまう扉。でもあることをすれば……



ワームと正面向いで戦うのは危険だ。横か後ろから。

## LEVEL 4 **ADVICE** ・ 3

X = 14 Y = -4

レベル4はトラップも力技だ、と述べた。その顕著な例がここにある。道をさきに進むために必要な(絶対ではないが)アイテムを、何とこのレベル最強のモンスター、ワームが持っているのだ。つまりこの地点にいるワームを倒さないと、話は始まらない、というわけだ。

ワームは攻撃力が高い上、毒を持っている。さらに複数で出現することが多いのでダメージは2倍と、弱々しい勇者は卒倒しそうな強さだ。ま、もっと深いレベルには、ワームなどただの芋虫以下と思ってしまうほど強い敵はたくさんいる。ただ、勇者の能力が低い浅いレベルでは、こいつの攻撃は絶大だ、ということなのだ。

## LEVEL 4 **ADVICE** ・ 4

X = 15 Y = -17

アドバイス3の地点に達する前に、「近道」とのメッセージを隣に配したフォース・フィールドがあったはずだ。入ったときのテレポット先がここ、というわけ。どちらからも行ったり来たりできるので、もし死人が出て、レベル3のヴィーの祭壇に向かうときなどは、これを使えば大変便利だ。最初からこの近道を使えば、アドバイス3での戦闘も避けられるし。ただし、問題がひとつ。近道を使うたびにワームが大量増殖してしまうのだ。



勇気を持って「近道」しちゃえ。

## LEVEL 4 **ADVICE** ・ 5

X = 0~3 Y = -13~-16

難しいトラップはほとんどなかったのに疲れてしまったプレイヤーはいないか？ もうひと汗流せる、いわば訓練場のようなところがここだ。スクリーマーが後から後から増殖してくる部屋というわけだ。なんだスクリーマーか、と侮るなかれ、このレベルのスクリーマーのヘルスは、一体当たりなんと400を超えているのだ。それなのに、攻撃力は相変わらず皆無。投げ込み不足の忍者レベルを鍛えるにはもってこいの場所だ。とにかく正面から殴りまくる。ヘルス400分、ほとんどダメージを受けずに攻撃を続けられるので、一気に忍者レベルは上がることだろう。そして、後にはスクリーマーの肉の山。食料庫でもあるのだ。戦士レベルを上げたい人は、この南にあるマミーの部屋で思いきり戦ってほしい。

## LEVEL 4 **ADVICE** ・ 6

X = 7 Y = -4

ビットの向こうでたまたまマミーが一体。これがまた非常に弱い。短剣を投げつけただけでやっつけられる。ところが、こいつを倒したのために、パーティーは地獄のような苦しみと危機感を味わうことに……。というのはおかげだが、相当な苦労を強いられることだろう。マミーを倒す前には必ずセーブをしておきたい。



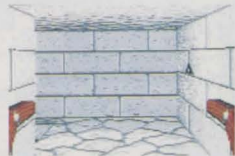
いずれにせよ、奴を倒さないと、レベル5には降りられないのだから仕方がない。ここは意識せずにトラップを解除してしまう所である。プレイヤーは頭よりも、勇者を完全なコンディションにしておくことが大切だ。

## LEVEL 4 **ADVICE** ・ 7

X = 6 Y = -11

レベル5に降りてから別の階段が上がってくると、スクリーマーの食料庫への近道をつなぐことができる。深いレベルで食糧難に陥った時は、すぐにここまで戻ってこよう。スクリーマーが味方に思えることだろう。

レベル4は一度過ぎたしまえば、モンスターが無限増殖するので、非常に便利な練習場所ともいえる。何度も戻ってきたい。

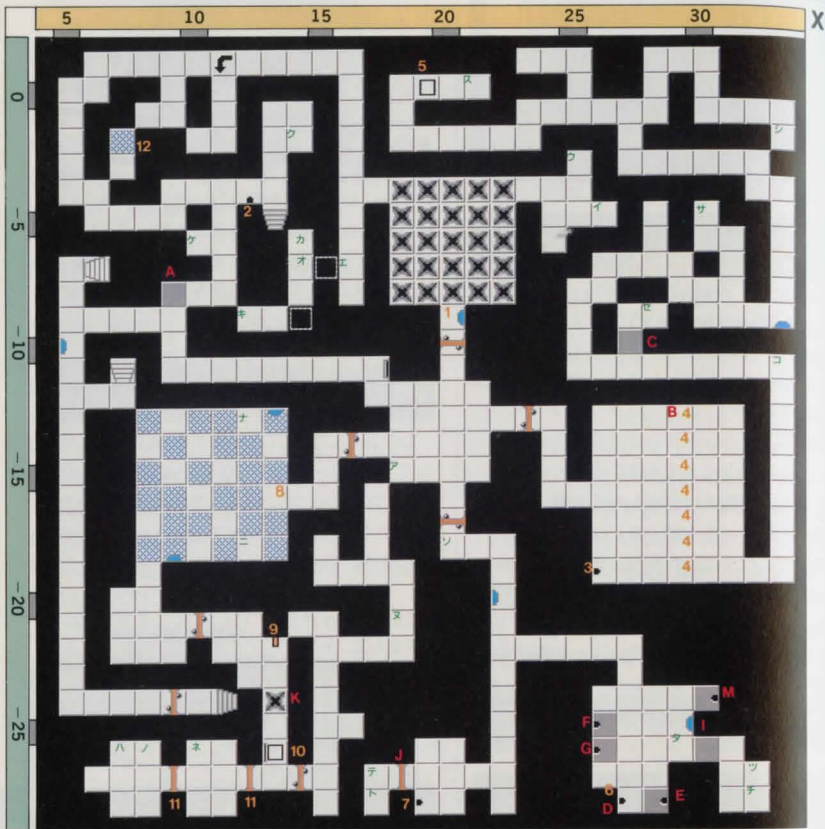


# LEVEL 5

Underground Dungeon

出現 モンスター

シュリーカー、クワトウル、スクリーマー



## LEVEL 5 ITEMS

- ア たいまつ
- イ もも肉、たいまつ
- ウ ラージシールド
- エ もも肉
- オ ヴェン爆弾
- カ ヴェン爆弾×2
- キ 箱 (対ヴェン秘薬、フル爆弾)

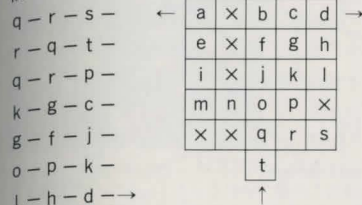
魔法の箱 [青]

- ク 秘薬クー
- ケ 秘薬デイン、青い宝玉
- コ くびかざり、トウモロコシ
- サ 銀の兜
- シ コブラの杖
- ソ カのグローブ
- セ 灯の護符
- ソ 金貨

- タ 魔よけ
- チ 金属ブーツ、金属スポン、胸巻、兜
- ツ 短剣
- テ 十字架
- ト 青い宝玉、メイス
- ナ 毒投げ矢
- ニ あけほの鏡
- ヌ ヴェン爆弾 (シュリーカー所持)

## LEVEL 5 T R A P

初めて来た場合の抜けかた



で東の通路に行ける

この地点から、d-c-b-c-g-f-j-o-n-m-i-m-j-e-a←  
で西の通路に行ける

- 2 押すとAの壁が消える
- 3 Bの見えないテレポート・ゾーンを消す
- 4 西に2ブロック分テレポートさせる
- 5 乗るとCの壁を消す
- 6 ここはD-E-D-F-G-F-Hの順にボタンを押すとIの壁が消える
- 7 押すとJの扉が開く
- 8 この地点から、北→東→西→南→北→東の方向に移動すれば南に抜けられる
- 9 上げ下げしてKのピットを開閉する
- 10 乗ってDのピットを開閉する
- 11 武器で叩き切って開ける
- 12 レベル4にテレポート

## LEVEL 5 ADVICE · 1

X=11 Y=-24

レベル5に降りてくると、いきなり上り階段が見つかるはず。上ってみると、何と行き止まり……実はここがレベル4のアドバイス7で紹介した、スクリーマーの部屋への近道。壁を調べてみよう。

さて、通路に戻って南へ歩いていくと、ボタン付きの扉の向こうに、もう下り階段が現れた。何の苦勞もなく下に降りれるなんて、そんなバカなことはないと思うが、ところが一応降りることができる上に、アイテムの持ちがいいパーティーは、レベル5を探検せずに道を進めることもできてしまう……。

いままでにはなかった観音開きの扉。ボタン付きなので開けてみると、もう下り階段が見つかってしまう。これでもいいのか？



## LEVEL 5 ADVICE · 2

X=17 Y=-11

西に伸びる通路を行くと、壁に「宝庫」とのメッセージが。そしてレベル3と同じようにいくつかの扉がある広間にたどり着く。このレベル、実はクリアしなくてもゲームは進めることができるのだ。ここにあるのは、便利なアイテムと武器、防具が大半。進行に関する物もないではないが、見つけなくても少々苦勞が増えるくらいで、先には進める。謎ときの楽しさを味わえるレベルと言っても過言だろうか。

- ネ 金貨、うさぎの足
- ノ 青い宝玉、兜
- ハ 毒投げ矢×2

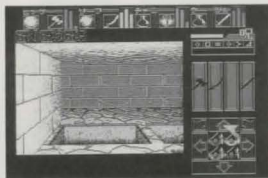


メッセージ通り、このレベルには、けっこうお得なアイテムが落ちている。ただトラップが非常に難解ではあるが。

## LEVEL 5 **ADVICE** · 3

X = 18 ~ 22 Y = -4 ~ -8

まずは北の扉の奥から攻めてみよう。一見何の変哲もない大広間。ところが勇者たちが近づくと、いきなりピットがいくつも開きだす。そう、この広間の床はすべて開閉するピットになっていて、勇者が乗った位置に応じて反応するのだ。答えを見ずに進もうとするのなら、何度も挑戦せよ、としか言えない。恐らく何度か誤って落ちてしまうかもしれないが、すぐに入口まで戻ってこれるので心配はいらない。問題は、こんなピットの上をいともたやすく移動してくれるクワトウルが、ここに出現することだ。

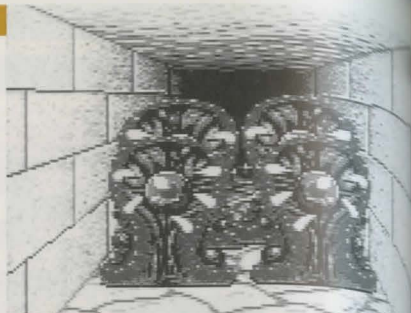


東側から西に向かって進んだところ。西の通路に抜ける1ブロック手前の床は閉じているだろうか？

## LEVEL 5 **ADVICE** · 4

X = 20 Y = -4

このピットだらけの広間は、西と東に抜ける通路がある。東はすぐに行き止まりになるが、西のほうは、長く通路が続いている。どちらの通路を先にいってもよさそうなものだが、ここはまず、東に抜けないと西には行けないようになっている。悩みながらピットを開け閉めするのなら、まずは西のほうには極力進まず、まん中から東方面を中心に考えてみるといいだろう。間違えずに行っても相当回りくどい作業を強いられるので、自力で解くときはクワトウルと止まって戦える位の体力をつけてから臨みたい。さて、東から西の通路に抜けるときはどうするか。ここで大ヒントをひとつ。最初はまっすぐ西に向かえ。西に抜ける通路の、まさに1ブロック手前のピットが閉じていることを確認せよ。一番北の、東から3番目の床、ここが肝心の床の開閉を作用させるのだ。



ほっと一息ついたところでこいつらが邪魔をする

## LEVEL 5 **ADVICE** · 5

X = 12 Y = -4

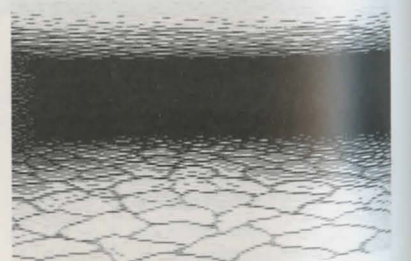
首尾よく西の通路にも抜けられたら、ご褒美が待っている。1カ所だけあるターンプレートに気を付けながら進んでいくと、やがて下に降りる階段が見つかるはずだ。行動範囲はあまり広がらないが、ピットだらけの広間の真下にあるレベル6の広間とここはつながっている。一度ここをつないでしまえば、後の往来が楽になるというわけだ。

さらにもう1カ所近道がある。階段のそばの壁を注意深く調べてほしい。この近道が開くと、後半、上に戻ってくるのが非常に楽になるのだ。

## LEVEL 5 **ADVICE** · 6

X = 26 ~ 31 Y = -13 ~ -19

一旦広間に戻り、今度は東の扉の奥を冒険してみよう。すぐに現れるのは、またまた広間。それもかなり広い。行けどもいけども広間の向



ここは本当に！レベル5の件の広間だ！！

こう側には到達しない。これはおかしいと思われ振り向いてみると、かなり進んだと思ったのに、わずか2ブロック分しか動いていない。実はこの広間には南北に延びる見えないテレポート・ゾーンがあり、勇者たちを押し戻してしまうのだ。解決策は、この広間の行ける範囲内の壁を調べる。答えがわかっても、すぐに歩きだしてはいけない。テレポート・ゾーンが解除された地点は、南北7ブロック分のうち、わずか1ブロックのみなのだから。

ここをうまく通り抜けると、通路の奥で大変有用な防具が手に入る。最後まで使えるすぐれものなので、ぜひ探しだしてほしい。

## LEVEL 5 **ADVICE** · 7

X = 26 ~ 30 Y = 24 ~ 28

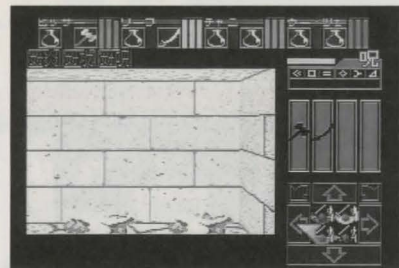
次は最初の広間から南にある扉の奥へと進んでみよう。途中で二股に別れているが、問題は東に続く通路の先。ここには非常に見つけづらいスイッチが1カ所ある。ここを押すと、後ろの壁が消えて、その向こうにまたスイッチが見えるはずだ。これを押してから辺りを見回しても何も起こらない。ここがこのトラップの難しいところ。スイッチがあるのなら、必ず何か反応しないのなら、もう一度最初からやり直してみればいいではないか。

繰り返し最初のスイッチを押してから回りを見渡すと、別のところの壁が消えているのがわかるはずだ。ここにもスイッチがある。自力で解くのなら、上に述べた鉄則を守って繰り返し試してほしい。一度間違えると、二度と取り返しがつかない、というものではないのだ。

## LEVEL 5 **ADVICE** · 8

X = 8 ~ 13 Y = -13 ~ -18

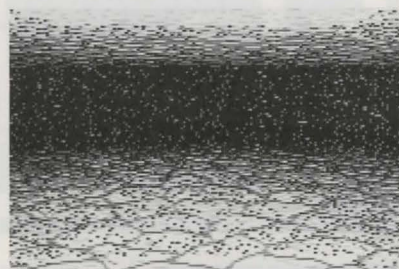
最後に西の扉を開けよう。ここも先には広間がある。ところがブロックの半分以上はフォース・フィールドに包まれているのだ。入ると、



スイッチの組み合わせが成功すると、ご覧の褒美が。

この広間の中の別の地点にテレポートしてしまう。テレポートした地点は、もちろんフォース・フィールドの中ではないが、三方ないし四方を霧で囲まれているはずだ。マッピングが大変という以前に、自分の位置がわからなくなる人がほとんどだろう。ここで活躍するのがコンパスだ。フォース・フィールドに東西南北どちらから入ったかを確認した上で、テレポートした先の位置を確認する。テレポートしても勇者が向いている方向は変わらないので、壁の位置などから、自分がどこにいるのかがわかるはずだ。

最後にヒント。正しい順序でテレポートすれば、すべて異なった地点を経由する。



いかにしてもいいような場所に限って、トラップは難解。クリアー第一主義者は行かなくてもいいかも。

# LEVEL 6

Underground Dungen

## 出現モンスター

スケルトン、ビホルダー、ジャイアント・ワスパ



## LEVEL 6 ITEMS

- ア 鉄の鍵
- イ 鉄の鍵
- ウ 鉄の鍵、胴着
- エ 鉄の鍵
- オ ラージールド

- カ 魔法の箱[青]
- キ 鍵、鉄の鍵
- ク 秘薬ロス、秘薬ヴィー、もも肉、たいまつ
- ケ 魔法の箱[緑]
- コ もも肉×2
- サ ユーの杖

- シ 銀の兜
- ス ボーバルの剣
- セ 銀の鍵
- ソ トウモロコシ、手裏剣×2
- タ もも肉
- チ ミスリルの胴着、毒矢×2
- ツ 魔法の箱[緑]×2

## LEVEL 6 T R A P

- 1 あげほの鏡を置く
- 2 金貨を置く
- 3 青の宝玉を置く
- 4 弓を置く  
※1~4までのアイテムのうち、3つまでを正しい位置に置けばAの扉が開く  
4つ置くとBに柵が現われる
- 5 乗るとCの扉が開く
- 6 乗るとCの扉が閉じる
- 7 レバーの上げ下げで8にフォース・フィールドを発生、消滅させる
- 8 中に入った人、物すべてを9にテレポートする
- 9 乗るか、物を置くとCの扉が開く  
壁のスイッチを押すとDのビットが閉じる  
こと、11の北側のスイッチを押すとEの壁が消える
- 10 北側と10を押すとEの壁が消える  
南を押すと最初からやり直し
- 12 押す必要はない
- 13 ここに金貨を入れるとFの壁が消える
- 14 押すとGの壁が消える
- 15 鉄の鍵を差し込むとHの扉が開く
- 16 鉄の鍵を差し込むとIの扉が開く
- 17 押すとI8の壁が消える
- 18 押すとJの壁が消える
- 19 勇者かモンスターが乗るとKの壁が消える
- 20 押すとKの壁が消える
- 21 鉄の鍵を差し込むとLの扉が開く
- 22 鉄の鍵を差し込むとMの扉が開く  
東の壁の飾りに触れるとNの壁が消える

- 23 押すとOの壁が消える
- 24 乗るとPの扉が閉じる
- 25 断続的に発生するフォース・フィールド入るとQにテレポートする  
※ここはまずドア・オープン呪文で扉を開けてから、霧が出ていないタイミングを見計らって扉の真下に移動、再びタイミングを見計らって北に移動する
- 26 銀の鍵を差し込むとRの扉が開く
- 27 乗るとPの扉が開く
- 28 止まった人、アイテムをSにテレポートする
- 29 乗るか、物を置くとTの扉が開く
- 30 鉄の鍵を差し込むとUの扉が開く
- 31 押すとVの壁が消える
- 32 押すとWの壁が消える
- 33 押すとXの扉を開閉する  
最初に押すと同時にYの壁が消える
- 34 押すとXの扉を開閉する  
最初に押すと同時にZの壁が消える
- 35 aへテレポートする
- 36 bへテレポートする
- 37 レバーを下げるとcの扉が開く
- 38 乗るとcの扉が閉じる
- 39 押すとcの扉が開く

- テ たいまつ
- ト ヴェン爆弾
- ナ たいまつ
- ニ チーズ、対ヴェン秘薬

- ヌ もも肉
- ネ 魔法の箱[青]
- ノ ボーバルの剣
- ハ クロスボウ

- ヒ 箱(毒矢、水入りフラスコ、もも肉)
- フ ミスリルズボン

**LEVEL 6 ADVICE · 1**

6

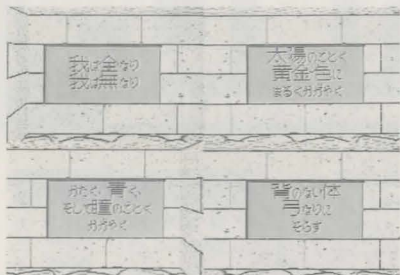
X=13~17

Y=22~26

あるアイテムを持っていればレベル5は通過するだけでいい、と書いた。レベル5の西端を南北に延びる通路を降りてきた先が、この「なぞかけの間」である。南北に2カ所づつ柵ができています。これは、ここにアイテムを置く、というしるしにほかならない。柵に正しいアイテムを置くと、東の扉が開くというわけだ。

謎ときのヒントとなるメッセージが各柵の横にある。実はこのヒント、ほとんど答えそのままの。1カ所を除いて、ヒントの中に答えが出てしまっている。ひねくれて考えずに、素直に文字ズラだけを考えてほしい。自力でも充分解けるだろう。正しい時はカチッと音が鳴る。全部置いた後は再び取ってもかまわない。問題の答えとなるアイテムを持っていない場合は、再度上に帰って探してこななければいけないが。

さて、ここに置くアイテムの中で、レベル5にしかないものがひとつある。ま、3つまで合えば扉は開くので問題はないが、レベル5を回りきった人は4つ目を置いてみよう。扉の隣に柵が出現したはずだ。この柵に鎮座しているのが鉄の鍵。これは非常に暗示的だ。そう、レベル6を先に進むためには、いくつかの鉄の鍵が絶対に必要なのだ。で、鉄の鍵を手に入れるためには、手の込んだトラップをひとつひとつ解いていかななくてはならないのだ。



4つの柵に置くアイテムのヒントが記されたメッセージ・ボード。確かに見ただけで分かるものもある。

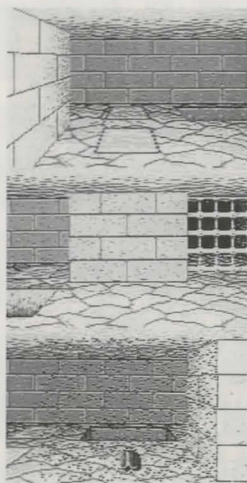
**LEVEL 6 ADVICE · 2**

6

X=18~20

Y=30~33

最初の扉を開いたら、まずは南にある部屋に行こう。ここはわずか9ブロックの中に3つのプレッシャー・プレート、ひとつのビット、レバー、スイッチ、扉がある、非常に忙しい場所だ。そしてその扉の向こうには鉄の鍵がある。下の連続写真をヒントに、鍵を手に入れてたい。



奥のプレッシャー・プレートは扉を開き、手前は閉じる。この2カ所は実は関係がない。

扉を閉じるプレートに乗ると、たとえ扉を開けるプレートに物が置いてあってもダメだ。

テレポート・ゾーンに物を入れる位置が肝心だ。閉じるプレートに影響されない所は？

**LEVEL 6 ADVICE · 3**

6

X=22~26

Y=20~28

アドバイス2の部屋を抜けて北に延びる通路の東側には2つの扉がある。これらにも手の込んだトラップが用意されている。

南側の部屋は、壁にいくつかある4つのスイッチのうち2つを正しい組み合わせで押すと、トラップが解除される。間違えたら最初からやり直せばいい。北側の部屋は、黄金の亡者の部屋だ。金といえばもうおわかりだろう。でも、それを使ってうまくトラップを解除できる場所はどこ？ ヒントは、部屋の中で解決できる、だ。

**LEVEL 6 ADVICE · 4**

6

X=28~29

Y=-24~-27

鉄の鍵を使って道を切り開いた勇者たちが次にたどり着くのは「命がおしければ、ひきかえすべし」とのメッセージがある分岐点だ。左へ行くと「おくびよう者め」、右に行くと「身のほど知らずめ」とくる。こんなものはコケおどしに過ぎないが、とりあえず「身のほど知らず」になってみよう。

行き着いた先は、所々に柱が立って、見通しの悪い広間。ここにはスケルトンが徘徊している以外、これといったアイテムもない。だけど、ひとつだけおもしろいトラップがある。この広間にあるプレッシャー・プレートに乗りながら南を向いてみよう。そして一歩右に移動。すると、空洞だったところに壁ができるではないか。プレートに乗っている間しか消えない壁。ものを置いても効果はない。つまり勇者は、この壁の向こうに行くために、何らかをこのプレート上に誘導してくれればいいのだ。その時便利なアイテムは、恐怖の角笛と魔法の箱である。

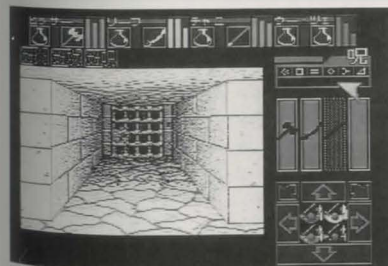
**LEVEL 6 ADVICE · 5**

6

X=26

Y=-8~-10

ここにあるフォース・フィールドは、リアルタイムトラップだ。プレイヤーの素早いコントロールさばきが勝敗を決する、などという大げさなものではないにしろ、タイミングが重要だ。この中に入ると、どんなものでも手前に



勇者の持ち物が「重量オーバー」だとうまくいかない。

戻されてしまう。ある呪文は大丈夫だが……。これが逆説的ヒント。

**LEVEL 6 ADVICE · 6**

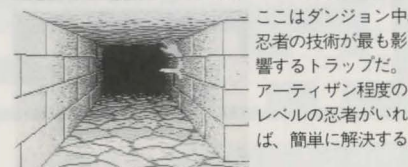
6

X=15~23

Y=-13~-14

なんとかこの東西に延びる通路を扉から開放した勇者たちが次に見かけるのが「汝の力を見せてみよ」というメッセージだろう。この通路を通り抜ければ、バリアーが働き、手前に戻されてしまう。どうやら床を踏みながら移動するのがいけならしい。この通路に平行しているメイン通路を先に行くと、ボタンのない扉と奥にはプレッシャー・プレート。どうやらこのプレートに何か置けば扉が開くみたいだ。

何を、どうやって？ ヒントは忍者の技術に関係あり。



ここはダンジョン中、忍者の技術が最も影響するトラップだ。アーティザン程度のレベルの忍者がいれば、簡単に解決する。

**LEVEL 6 ADVICE · 7**

6

X=11

Y=-9

さあ、後はほとんど障害はない。モンスターを蹴散らして、レベル7に突入だ、とその前に、ここのスイッチを押してある通路を開いておきたい。これこそ、レベル4、5への近道なのだ。

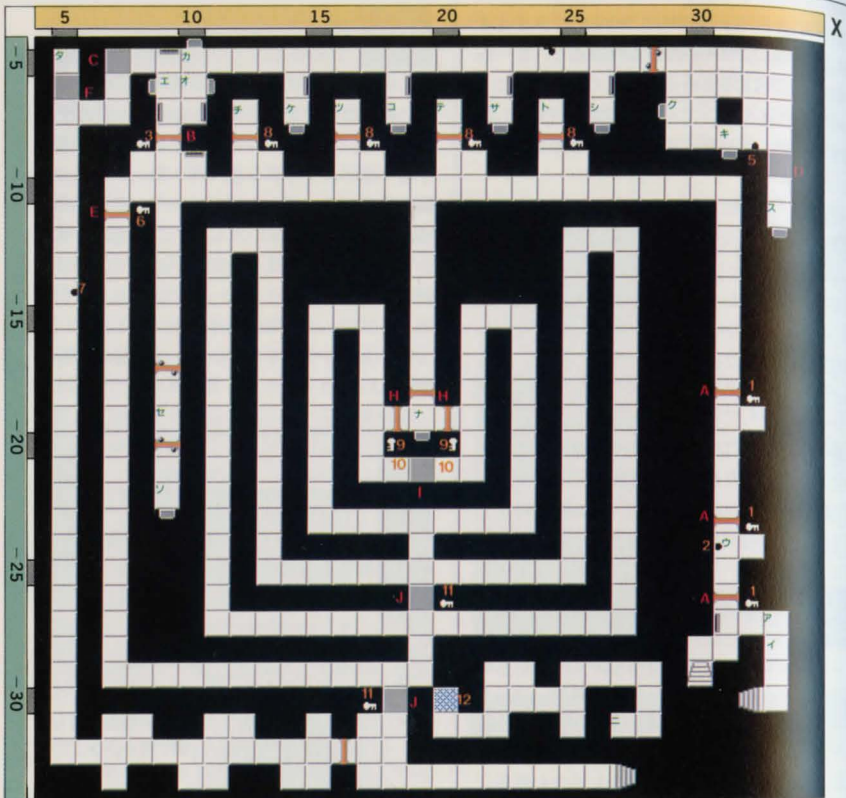


# LEVEL 7

Underground  
Dungeon

## 出現モンスター

ストーン・ゴーレム



## LEVEL ITEMS

ア 巻物  
イ 巻物、りんご、トウモロコシ  
ウ 巻物  
エ 空フラスコ×3  
オ 巻物×3  
カ 黄色い宝玉、魔法の石、むしめがね  
キ 灰、ターコイズの鍵

ク 巻物  
ケ たいまつ  
コ 玉石  
サ 空フラスコ  
シ 水入りフラスコ  
ス ラーの鍵、巻物×5  
セ 魔法の箱[緑]  
ソ フル爆弾、ヴェン爆弾、暗黒の剣  
タ つばさの鍵

チ 防火胴着、稲妻の剣  
ツ 魔法の箱[緑]、ネラの王冠  
テ 竜の杖、スピードブーツ  
ト 灯の護符、魔よけ、生命の杖  
ナ 炎の杖  
ニ 魔法の箱[緑]

## LEVEL T R A P

- 1 ラーの鍵を差し込むとAの扉が開く
- 2 押すと棚が現われる
- 3 ルビーの鍵を差し込むとBの扉が開く
- 4 押すとCの壁が消える
- 5 押すとDの壁が消える
- 6 ラーの鍵を差し込むとEの扉が開く
- 7 押すとFの壁が消える
- 8 ターコイズの鍵を差し込むと北西の扉が開く
- ※一度しか使えない
- 9 マスターキーを差し込むとHの扉が開く  
同時にIの壁が消える
- 10 ストーン・ゴーレム
- 11 つばさの鍵を使うとJの壁が消える
- ※この2カ所で使ってもなくなる
- 12 レベル6へテレポート

## LEVEL 7 A D V I C E ・ 1

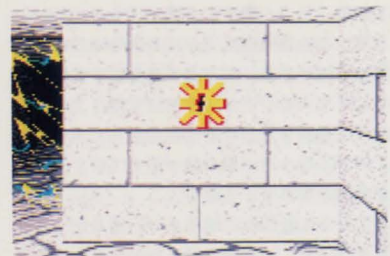
レベル6から初めて降りてきた勇者には申し訳ないが、レベル7はまだ通過することしかできない。壁には、「炎の杖 ここに 安置さる」とメッセージが出ている。そう、ここにあの炎の杖はあるのだ。その入口の扉を開ける鍵は、そう、レベル3で見つけたラーの鍵。とりあえず開けてみる。

が、その向こうにさらに鍵で開く扉が2重になっている。つまり最初にここに来た時はここまでしか行くこ

とができない、というわけだ。通路左にあるスイッチを押してみよう。巻物が出てきて、ひと言「正しき道にいたる鍵ははるか下に」。ラーの鍵はずっと下のレベルにあるから、早く行って探してこい、そう言っているのだ。

しょうがないので、とりあえずレベル7はここまで。下に進もう。ところで、この連絡通路に落ちている巻物に、ファイアー・ボールの唱えかたがようやく載っている。もう、何回お世話になったかわからない、この呪文だが、まったくの独力で進んでいるのなら、ここまで唱えられないというわけだ。

早くもクライマックスか、と思った人には悪いが、まだ1/3だ。



**LEVEL 7** **ADVICE** · 2

X=8 Y=-9

ここからは、レベル12でマスターキーを取ってきた人のみがわかる。もちろんラーの鍵も2つ見つけてあるはずだ。そのラーの鍵を使っていよいよレベル7の中心に入っていこう。

長い南北に延びる通路が西に曲がり、再び長い一本道。進行方向右側にはいくつか扉が見えるが、この時点では開けることができない。途中、左側に通路が延びているので、行ってみるのもよい。突き当りの扉の向こうにあるもの、これこそが炎の杖だ。しかしここからは行けない。遠回りしなければならない。

さらに進んで突き当り、左に2本の通路、右に鍵で開く扉。まずは左の扉を開けて中に進みたい。この扉を開くために必要なのはルビーの鍵だ。レベル11から持ってきているだろうか？もしないのなら、もう一度戻らなければ。

**LEVEL 7** **ADVICE** · 3

X=8~27 Y=-5

扉の奥を行くと、さまざまなメッセージが目につく。やれ「火の要素」だの「雑品」だの、ほとんどどうでもいいようなことだから無視しても構わない。ことに「～の要素」といったメッセージは本当にただのコケおどしだから、深く考えないように。

この通路の最終地点。ここに炎の杖を手に入れるために必要な最後の鍵や、カオスとの最後の戦いのためのヒントが書いてある巻物が隠されている。ここも壁をよく調べてもらいたい。

さて、この場所にはほかにも例の4つある扉を開ける鍵がある。ここまで来る途中の壁には、あやしいスイッチがあったはずだ。スイッチのほうは通路を戻ってみるとわかるだろう。「雑品」のメッセージの西の壁が消えていて、奥に通じる道ができてはいるはず。

ここからも炎の杖の場所まで行けるが、とりあえずは正統(?)な道を通りたい。

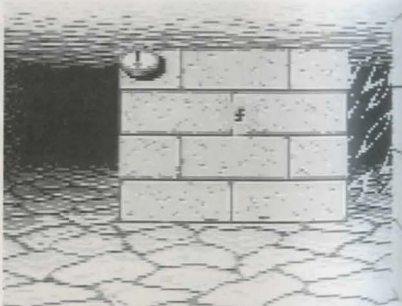


メッセージを辿るにマナーがない

**LEVEL 7** **ADVICE** · 4

X=12~25 Y=-9

北東の突き当りの部屋で見つけた鍵を使って4つの扉を開ける前には、ぜひセーブすることをおすすめする。自力で進めている人にはとくに強く言いたい。これらの扉の奥には、それぞれ便利なアイテムが眠っている。しかし、鍵は一度使うとなくなってしまう。自分のパーティーにとって、どのアイテムが重要なかをよく考えて、何度もやり直して選択してもらいたい。おすすめは防火胴着が落ちている扉だ。レベル13の敵は炎攻撃が得意だからだ。アイテムを取ったら、いよいよ南の扉と通路の奥に進みたい。



ルビーの鍵で開く扉の反対側に不気味に口を開ける通路と、鍵穴。通路の奥に潜む影！扉を開ける前に必ずセーブ。

**LEVEL 7** **ADVICE** · 5

X=9 Y=-17~22

まずは通路の先を進んでみたい。ボタン付扉が見える。そしてその奥に蠢いている影！そう、こいつがデス・ナイト以上の強敵、ストーン・ゴーレムだ。硬いことに関しては右にできるものがない。その上攻撃力は200近くある。しかも、奴はここに2体もいるのだ。2体も使って、いったい何を隠しているのか？

戦い方見本は以下の通り。扉を開いたら、ゴーレムを扉の真下まで誘導する。真下に来たら、すぐに扉を閉めるのだ。いわゆるトラップの逆利用だ。すぐさま後列が魔法の箱を使う。扉は時間停止しないので、ゴーレムが動き出すまでの間、ひたすら閉じようとする。加えて前列の武器攻撃。あまり効かないが後列もファイアー・ボール連発。やがて、ゴーレムは時間を取り戻し、扉の向こうに逃げるだろう。これだけで、ある程度ヘルスを奪える。最終的には4つの扉の前で回り込みをしながら戦うのみだ。後はプレイヤーのコントローラー操作にかかっている。2体とも倒して手に入る武器は暗黒の剣だ。

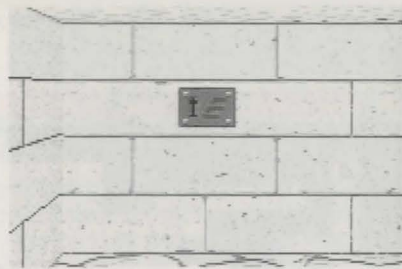


正面に立つべからず

**LEVEL 7** **ADVICE** · 6

X=17~21 Y=-19~21

次は右隣にある扉の奥へと進みたい。ここがまさに炎の杖への道なのだ。延々と長い一本道が左右に別れて合流し、再度別れる。炎の杖は、通路の突き当りにある扉の奥に安置されている。ここで使う鍵は、そう、マスターキーだ。だが



このマークがついたものがつばさの鍵専用の鍵穴だ。

ちょっと待て。マスターキーを鍵穴に差し込んだ途端、隠れていたストーン・ゴーレム2体が攻撃を開始してくるのだ。炎の杖を手に入れた喜びは後で味わえばいい。はさみうちに合わせて元も子もない。急いで逃げよう。

**LEVEL 7** **ADVICE** · 7

X=5 Y=-14

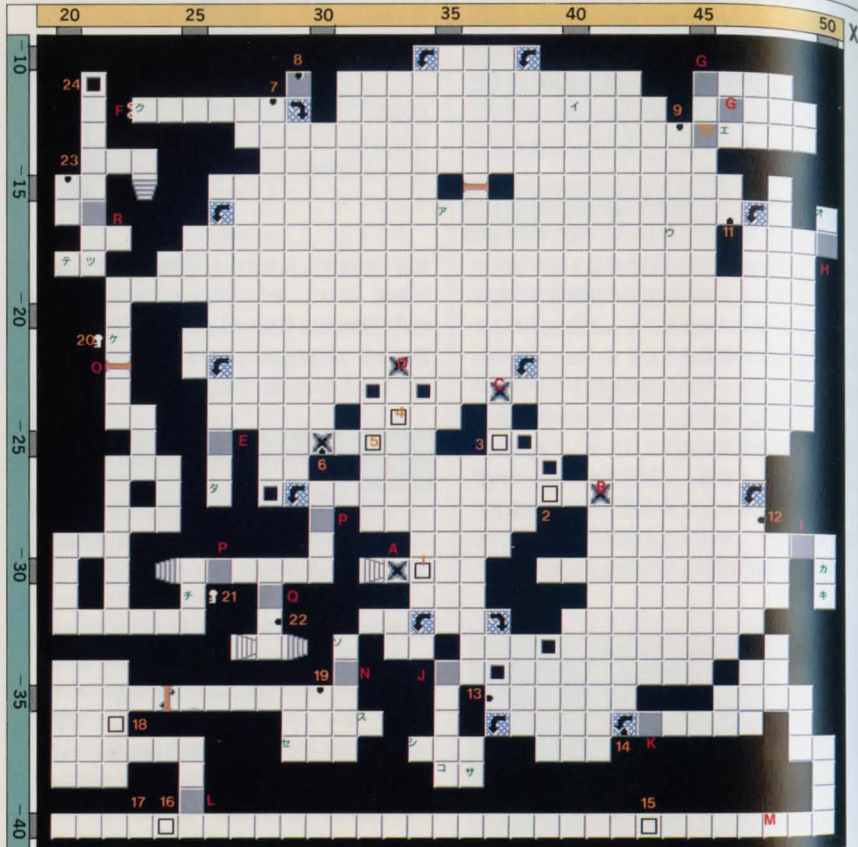
炎の杖を取ったら、最後の戦いの場へと向かおう。もう一度下に戻る方法は、いままで辿った道をもう一度歩くか、どくろの鍵で開いたバイパス階段を降りるか。ここに、もうひとつ手段がある。先ほど「きけん！気をつけて入るべし」とメッセージのあった部屋の奥にできた通路がそれだ。壁に注意しながら一本道を歩いていくと、スイッチが見つかるはず。これで開いた場所に、レベル13までの直通階段の出口を開けるつばさの鍵がある。見つけたら道を進もう。やがて道が左に折れる頃、再びストーン・ゴーレムにはち合わせするはずだ。しかし暗黒の剣と炎の杖が手元にある。以前よりも楽に倒せることだろう。最後の扉を開けた先に、つばさの鍵が使える鍵穴がある。ここで使ってもなくならないので、道を開いておこう。先ほど倒し損なった2体のストーン・ゴーレム退治に行くのも悪くはない。この方法でも炎の杖の場所に行けるが、ストーン・ゴーレムが追いかけてくるのでおすすめできない。

# LEVEL 8

Underground  
Dungeon

出現 モンスター

ゴースト、ギグララー、スケルトン、マミー



## LEVEL 8 ITEMS

ア 手裏剣  
イ 銀の鍵  
ウ 手裏剣 (ギグララー所持)  
エ デックス兜  
オ マナの杖  
カ 騎士のメイス

キ フル爆弾  
ク 箱 (どくろの鍵)  
ケ チーズ  
コ 巻物  
サ 銅貨  
シ たいまつ  
ス 魔法の護符  
セ デルタの剣

ソ 魔法の箱[緑]、フル爆弾  
タ フル爆弾、うさぎの足  
チ 箱 (秘薬ヤ、巻物)  
ツ 魔法の箱[緑]  
テ りんご

## LEVEL 8 T R A P

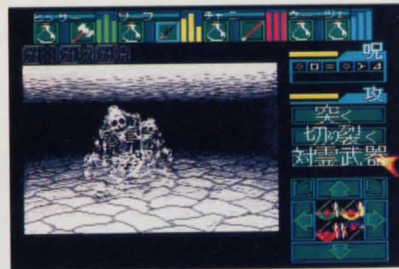
- 1 乗るとAのピットを開閉する
- 2 乗るとBのピットを開閉する
- 3 乗るとCのピットを開閉する
- 4 乗るとDのピットを開閉する
- 5 乗ると6のピットを開閉する
- 6 壁のスイッチを押すとEの壁が消える
- 7 押すと8の壁が消える
- 8 壁のスイッチを押すとすぐ南のフォース・フィールドが消えてFから発射されるファイアー・ボールが止まる
- 9 押すと10の壁が消える
- 10 勇者がモンスターがここに入るとGの壁が消える
- 11 押すとHの壁が消える
- 12 押すとIの壁が消える
- 13 押すとJの壁が消える
- 14 押すとKの壁が消える
- 15 乗るとLの壁を出現させる
- 16 乗ってしばらくするとLの壁が消える
- 17 乗るとMにレポートする
- 18 乗るとFからファイアー・ボールが発射される
- ※この部屋のマミーを倒せば収まる
- 19 押すとNの壁を消す
- 20 銀の鍵を差し込むとOの扉が開く
- 21 どくろの鍵を差し込むとPの壁が消える
- 22 押すとQの壁が消える
- 23 押すとRの壁が消える
- 24 ここから落ちるとレベル9のCに降りる

## LEVEL 8 A D V I C E ・ 1

X = — Y = —

レベル7を通過してレベル8に降りてくると、そこはだっ広い空間だ。階段辺りではメリハリもあるが、北の方は右も左もまったく障害物が見えない大平原の如しだ。こんなところでは決して欠かせないのがコンパスだ。その大広間に出ていく前に立ちふさがるのが、いくつものピット。しかもプレッシャー・プレートに反応して開閉するのだから始末が悪い。広間だと思ってうかつに進むと痛い目に会う。その上ファイアー・ボールが、フォース・フィールドで進路を変えながら飛び交っている。広いゆえどこから敵の攻撃が来るのかわからないのも怖い。

ところで、レベル7以降、下に行く第1の理由は、「正しき道にいたる鍵」を探すためだ。炎の杖がレベル7にあるのだから、いきなりカオスのところまで行っても仕様がな(もっとも、炎の杖を手に入れないと行くことはできないのだが)。レベル8からは、重要な鍵も探していかなくははいけないのだ。と、いう意味では、このレベルにはそのような重要な鍵は落ちていない。ただし、さらに下に降りるためにはある鍵を見つけなくてはならないが……。



レベル8に降りてきて最初に対面するモンスターは、このゴーストだ。大量発生するので、ポーバルの剣を忘れず装備。



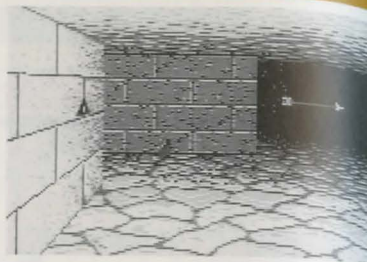
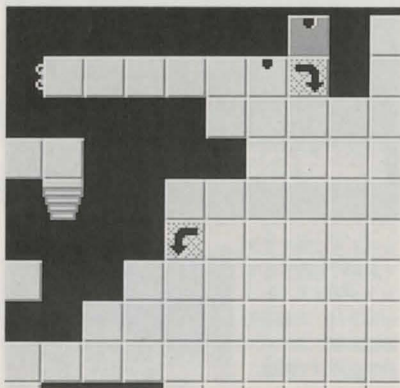
## LEVEL 8 **ADVICE** · 2

X=23 Y=-12

開閉するピットとプレッシャー・プレートの関係は、意外に単純だ。プレートに乗って、音がしてから、東西南北を見渡してみるといい。必ず2ブロック先の床がピットになっている。開閉しないものは永久に落し穴。避けて通ろう。

ピットを抜けたら北は大回廊が広がっている。まずは飛び交うファイアー・ボールの発射場所を探そう。一番簡単なのは、飛んでくるファイアー・ボールに向い合うこと。飛んできた方向に進んでみるのだ。すると、フォース・フィールドにぶつかるはず。中に入ると、時計回りか、反時計回りかで90度回転させられる。ここでファイアー・ボールが来た方向を調べるのだ。何かものを投げ入れて、飛んでいく方向を見るのも手だ。ただし、勇者自らはあまり入らないほうがいい。自分が向いている方角が一瞬、わからなくなるからだ。

そうやって進行方向を逆に進んで行くと、発射孔が見つかるはずだ。これを止めるには、最も危険な場所にあるスイッチで切るしかない、といえはわかるだろうか。発射孔のすぐ手前には非常に便利なアイテムもあるので、ぜひ取りにいきたいものだが。



投げ入れた物も曲がって飛ぶ。

## LEVEL 8 **ADVICE** · 3

X=44 Y=-13

ファイアー・ボールを止めたら、次は壁に沿って歩いてみたい。ところどころスイッチがあって、押すと便利なアイテムが壁の奥で見つかるはずだ。だが、できるなら押したくないスイッチもある。ここがそうだ。スイッチを押して消えた壁の向こう側にいるのは、ギグラーの大群なのだ。もしアイテムを盗まれた後に、この大回廊に逃げ出されてもしたら、追いかけるのは至難の技だ。

それでもこの部屋の中には、ぜひ手に入れたい防具がある。装備した勇者の機敏さを10上げるデッキス兜だ。この防具をどうしても手に入れたい人のために攻略法をひとつ。この部屋を開けるスイッチを押したら、すぐに右に移動すること。出口を勇者たちが塞ぐ格好になる。いくらギグラーに盗まれてもこの部屋から出さなければいいのだ。



ギグラーには細心の注意を払いたい。ダメージを受けるよりも、大事なアイテムを盗まれるほうが怖いのだ。

## LEVEL 8 **ADVICE** · 4

X=-40 Y=23~48

壁に埋め込まれたスイッチの中には、通路を出すものもある。大回廊の東南の、フォース・

フィールドの中にあるスイッチもそうだ。ここから延びる長い一本道に入るときは、ぜひ床に注意されたい。わかりずらいかもしれないが、プレッシャー・プレートがあるのだ。それも直線の最初のほうと最後に。気が付かず歩くと、一生ここからでられないハメになる。2つ目のプレートに乗ったら、しばらく待って振り向いてみよう。答えが見つかるはずだ。しかし、このトラップは難しすぎる。自力で解けたなら、拍手喝采ものだ。



目の前の床にあるプレッシャー・プレートが見えるだろうか。これに気を付け、乗ったら回りを見渡してみよう。

## LEVEL 8 **ADVICE** · 5

X=38~42 Y=-11~14

壁を調べてスイッチを押しまくってアイテム持ちになった人も、修行僧のように必要最低限のアイテムしか持ち歩かない人も、レベル9に降りられなければ意味がない。ここにはレベル7での重要な鍵はないが、レベル8を通過するために必要な鍵はあるのである。

その鍵は、実は非常に無造作にこの大回廊の中に落ちている。問題は、あまりにも無造作すぎて、つい見逃してしまうことだ。落ちている場所のヒントは大回廊の北の方だ。



実に印象的でかつ悪趣味なマークだとは思わないか？

## LEVEL 8 **ADVICE** · 6

X=25 Y=-31

レベル8もいよいよ通過しようとしている。下り階段が見つかったのだ。ここで右の壁を注意してみてもらいたい。おどろおどろしいどくろが壁に掘られているのを発見するだろう。これが、どくろの鍵の鍵穴なのだ。ここにどくろの鍵を差し込めば、もうひとつの階段が現れると同時に、レベル7への上り階段への距離も格段に短縮されるのだ。

新しく見つかった階段を降りてみよう。行けども行けども階段しかない。挙げ句には、レベル11で見つかる巻物に出たければ入りなおせなどと言われる始末だ。そう、この階段は、一度クリアしたレベルを何度でも回復するのに使用するバイパスみたいなものだ。だから、外とこの階段を結ぶには、各レベルの外からどくろの鍵で開けてあげなければならない。

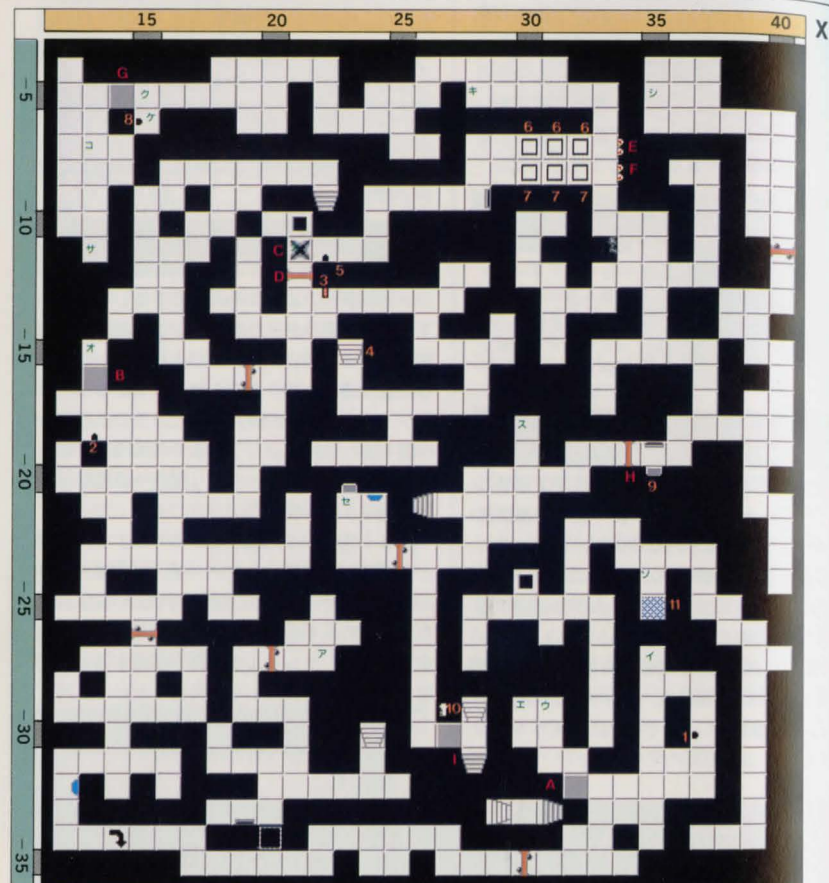


# LEVEL 9

Underground  
Dungeon

出現モンスター

ジャイアント・ラット、ラスター、モン・ベクサーク



## LEVEL 9 ITEMS

ア 巻物  
イ りんご、たいまつ  
ウ 魔法の箱[青]  
エ フェラル  
オ たいまつ、稲妻リング、もも肉

カ 箱(緑の宝玉、巻物)、  
秘薬ヴィー  
キ ロープ  
ク 魔法の石  
ケ たいまつ  
コ どくろの鍵  
(モン・ベクサーク所持)

サ チーズ、ドラゴンステーキ、  
トウモロコシ、りんご  
シ 箱(魔法の箱[緑]×2、  
フル爆弾×2)  
ス 巻物、空フラスコ  
セ ラーの鍵  
ソ 秘薬ヴィー×2

## LEVEL 9 TRAP

- 1 押すとAの壁が消える
- 2 押すとBの壁が消える
- 3 レバーを下げるとCにピットが開く
- 4 この階段を上ってレベル8の小部屋に行き、北のピットから落ちるとCに降りる
- 5 押すとDの扉が開く
- 6 乗るとEからファイアー・ボールを発射させる
- 7 乗るとFからファイアー・ボールを発射させる
- 8 押すとGの扉が開く
- 9 棚に魔法の石を乗せるとHの扉が開く
- 10 どくろの鍵を差し込むとIの壁が消える
- 11 レベル8にレポート

## LEVEL 9 ADVICE · 1

X = 19~20

Y = -33~-34

最初に言うておこう。レベル9には、ただ鍵を使って扉を開ける、という類のトラップは存在しない。鍵の代わりに何かを使うことはあっても、プレイヤーの柔軟な発想と、いままでにダンジョンで培ってきた知恵を求めるものである。後は、ただ勇者たちを惑わせるためだけの入り組んだ迷路があるだけだ。

最初に登場する「岩にあって岩にあらず」の謎掛けも、通り抜けられる壁の存在をこの本のマップを見てすでに知っている人にはたいした



ここを通り抜けて初めてこのレベルが始まるといえる。さりげないが、よく練られたトラップが多いのだ。

トラップではない。ところが、まったくの自力でここまで来た人にとっては衝撃的事実なのだ。なにしろそれまでに、通り抜けられる壁を抜けないと先に進めないトラップなどなかったのだから。ダンジョンサバイバルに長けたそのような自力人たちは、おそらく直ちに上のレベルに戻り、壁にぶつかりまくるのではないだろうか。

こんな発見があるところも「ダンジョンマスター」の魅力だとは思わないか? ……思わず答えを言ってしまった。ただしその場所は自力で探してみよう。新しい経験を確認めるように。



## LEVEL 9 **ADVICE** · 2

X = 14 ~ 30

Y = -34 ~ -35

このレベルの南側は、これといって難しいトラップはない。だからこそ引っかけやすいトラップが1カ所だけ仕掛けてある。おそらくプレイヤーは、ラスターとのやや気の抜けた戦闘をこなし、モン・ベクサークの攻撃にやや苦勞しながらも見つけた超お得アイテム、フェラルを首にかけて御満悦といった状態だろう。そんな、一瞬抜けた緊張感の中に巧みに入り込んだ畏なのだ。



結局プレイヤーはモニターの外、ということが実感されるのは、こんな仕掛けに気付かない時だ。

歩いていくうちに、開いた扉を見つけるだろう。中に入るとどこかで見覚えのある光景。そう、知らない間に勇者たちは、フェラルを見つけた部屋に戻ってきてしまっているのである。

答えはあっけないくらい単純。ヒントは、後列のひとりには常にコンパスを手を持って歩けた。ヒントというよりも心がけでもある。

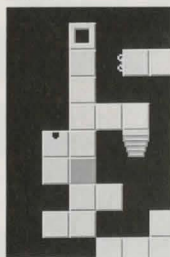
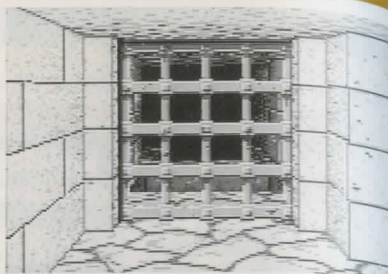
## LEVEL 9 **ADVICE** · 3

X = 21 ~ 22

Y = -11 ~ -13

おそらくレベル9で最もトラップらしく、そして最も難解なのがここだ。ただ目の前の扉を開けられないがために、まったく立ち往生してしまうからだ。どこにも鍵穴などなく、ましてや鍵もない。隣のレバーを下げればいいのかと考え実行すると、無情にもピットが開き、アイテムは穴の中へ。

ここで本の最初に述べた、リアル3Dダンジョンの概念を思いだしてほしい。このゲームのダンジョンは、立体的な性格を持っている。それは1レベルごとに独立して立体なのではなく、



ピットに落ちたことがない人も、ここはひとつ勇気を出して飛び降りてみよう。このマップに見覚えはあるだろう。下のレベルに関係した舞台だったというわけだ。

ダンジョン全体が、ひとつの固まりとして立体なのだ。簡単にいうと、階段やピットの存在だ。これらがつながっているのは、独立した2つのフロアではない。現実には立体建築できる2つの階層なのだ。具体的にこのことが理解できるのは、レベル4の隠し階段と、そのすぐ近くにあるピットの距離関係だ。レベル4での階段とピットの距離は、レベル5の、レベル4に対応する階段とピットから落ちてきた地点との距離とまったく同じ。各レベルは、ずれてはいるがキチンと重なり合って立体構成されていることがこれでおわかりだろう。

延々と概念的なことを書いてきたが、このトラップはまさにこの考えに基づいた仕掛けなのである。レベル8とレベル9をつなぐ階段をマップ上で重ねてみよう。このピットの位置がレベル8のどこなのかがよくわかるはずだ。としたら、すべきことはひとつだけだ。そう、レベル8のこの位置に行くこと。最後に、扉手前のレバーは、絶対に上げておくこと。つまりピットを閉じておくことだ。

## LEVEL 9 **ADVICE** · 4

X = 30 ~ 33

Y = -7 ~ -8

難関を超えると、今度は「足元に注意頭上にご注意」とのメッセージが目に入ってくる。何かは、道を進めば自ずと理解できるだろう。足元のプレッシャー・プレートに乗ると、正面の発射孔からファイアー・ボールが飛んでくるのだ。充分強い防具を装備している前列はいいが、後列にはたまらない。プレートに乗った回数分発射されるので、少しぐらいのダメージは我慢して、急いで抜けるしかない。

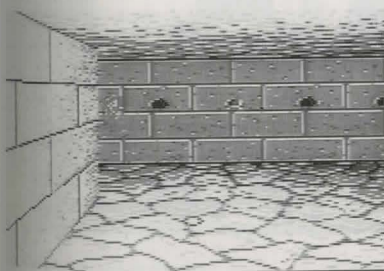
ただし、右側から入ったのに左に逃げるのは愚の骨頂だ。余計に痛目に合わせてしまう。

## LEVEL 9 **ADVICE** · 5

X = 34 ~ 35

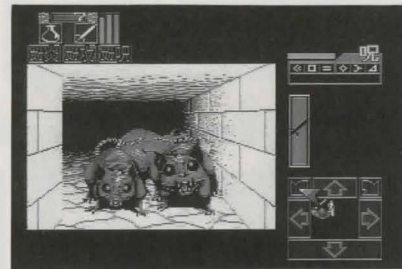
Y = -19

初めて何らかのアイテムを使って扉を開けるトラップが登場した。壁には意味深なメッセージ。「羽より軽い」という意味を理解できればこの謎解きは出来たも同然だ。ただ、そのアイテムを持っているか、ということに関しては責任は持てないが、もし持っていないでも焦ることはない。このレベルに落ちている。それにしても鍵がない……。



▲パーティーの動きが良ければタイミング良く左右に移動して避けることも可能。▶重さのないものより軽いといったら……

「はねのち車聖し  
されど……」



あくまで正攻法でほえましくもあるラットである。

## LEVEL 9 **ADVICE** · 6

X = 35 ~ 37

Y = -4 ~ -6

レベル9に登場するモンスターは、勇者たちの味方か、と思ってしまうことがないだろうか。モン・ベクサークは倒した後に食料を残すし、ラスターはいるのかいないのか分からないほど個性がないし。そして、パーティー——の人気者は、このジャイアント・ラットだろう。攻撃力はあるものの、攻撃パターンはいたって単調、勇者の練習相手にちょうどいい。その上も肉という、高カロリー食品を残していくのだ。この肉のおかげでパーティーはレベル4まで戻る必要はもうなくなるだろう。

さらに、このジャイアント・ラットはここで増殖している。たまに行くと、必ずいるから場所を覚えておきたいものだ。

## LEVEL 9 **ADVICE** · 7

X = 23

Y = -21

レベル10に降りる階段の左隣の扉を開けると、例の、待ち望んでいた鍵が棚に鎮座しているのを目にすることができるだろう。さあ、あと何個この鍵は必要なのか、そしてほかにも必要な鍵はあるのか？ 疑問を抱きながらレベル10へ。この扉の南には、これまた例のどくろの鍵穴。鍵を持っている人は開けてしまおう。これでレベル8とレベル9は直通階段でつながったことになる。

# LEVEL 10

Underground Dungeon

出現モンスター

ジャイアント・スコピオン、ビホルダー、スケルトン、ギグラ



## LEVEL 10 ITEMS

- ア Bの鍵
- イ Bの鍵(スケルトンが所持)
- ウ トウモロコシ、チーズ
- エ Bの鍵(ビホルダーが所持)
- オ りんご、パン

- カ チーズ、水入りフラスコ、フル爆弾
- キ トウモロコシ
- ク たいまつ
- ケ スピードボウ
- コ アーメット
- サ グリーブ(腿)、グリーブ(足)

- シ ムーンストーン、もも肉
- ス トウモロコシ
- セ 巻物
- ソ 鎧、フル爆弾
- タ スピードブーツ
- チ パン
- ツ パン

## LEVEL 10 T R A P

- 1 見えないテレポート・ゾーンがある入るとAにテレポートする
- 2 Bの鍵を差し込むとBの扉が開く
- 3 Bの鍵を差し込むとCの扉が開く
- 4 乗るとDの扉が開く
- 5 乗るとEの扉が開く
- 6 Bの鍵を差し込むとFの扉が開く
- 7 乗ると、反時計回りにプレート上を高速移動させられる
- ※角に来ると、向きを直角に変える
- 角に来る直前右へ移動すると抜けられる
- 8 入るとAにテレポートする
- 9 押すとGの見えないバリアーを解除し、中のモンスターを開放する
- 10 押すとHの壁を消す
- 11 押すとIの壁を消す
- 12 押すとJの壁を消す
- 13 押すとKの壁を消す
- 14 押すとLの壁を消す
- 15 押すとフォース・フィールドを発生させ、Mにテレポートすると同時に17にもフォース・フィールドを発生させる
- 16 Gの見えないバリアーを解除する
- 17 入るとNにテレポートする
- 18 どのの鍵を差し込むとOの扉が開く
- 19 レベル9にテレポート
- 20 レベル9 C地点のアイテムはここに落下する

- テ プラチナシールド、巻物
- どくろの鍵(ビホルダーが所持)
- ト 細みの斧
- ナ むしめかね
- ニ ユーの杖

## LEVEL 10 A D V I C E · 1

X=17~23

Y=-18~-24

最初に目に入るメッセージは、「へびのごとくまがりくねる」とある。一体何がへびのように曲がりくねっているのか、さっぱりわからないだろう。曲がりくねったモンスターがいるのか、曲がりくねった一本道なのか。はたまた曲がりくねったアイテムがあるのか……。

何はともあれ進んでみる。道は一本道ということはない。柱に囲まれた回廊といった感じだ。ところが、この回廊、いつまでたっても終わりが来ないのである。向こう側にたどり着かないのだ。不思議に思ったときは辺りを見回す。これ、鉄則。右を見ると、なんと最初の看板の前ではないか！ つまり進めど進めど、元の位置にテレポートさせられていた、というわけ。

では、どこがテレポート・ポイントなのか？ 調べる手はある。このメッセージが正面の方角を向いて、カニ歩きで移動するのだ。進むうちに、突然このメッセージの前に飛ばされたら、そこがテレポート・ゾーン。避けて通ろう。

もうひとつの手は、ここにいるスケルトンのアイテムを利用すること。怪しいと思う場所に、剣や盾を置いてみるといい。それらが消えれば、そこはテレポート・ゾーンなのだ。

自力で解くならけっこう根気がいるが、絶対正解の道が発見できるはずだ。そこで最初のメッセージを思い出そう。「へびのように曲がりくねる」のは一体何か？



## LEVEL 10 **ADVICE** · 2

X=12~13 Y=-19~-23

ひねくれたトラップをクリアしてきた勇者たちが、次に目にするのは「汝 扉を選ぶべし」のメッセージだ。手前に落ちているのはBの鍵がひとつ。扉と鍵穴は2つずつある。どちらを選んだものか……。前ページのマップを見てしまっは身も蓋もないが、何の予備知識もなくここに来たら、結構とまどうことだろう。

答えを言ってしまうえば、どちらでもいい。レベル3にあった運命の扉よりもはるかに、ここで扉を選択するのに悩むのは意味がない。違いといえば登場するモンスターがスケルトンまたはピロルダーか、落ちている食料がトウモロコシ&チーズまたはりんご&パンか、これくらいしかない。カロリーを取るなら左の扉のほうがいい。モンスターはお好みでどうぞ。

いずれの扉を選ぼうと、途中で出会うモンスターは絶対に倒すこと。それがこの通路から出るための条件だ。後は、倒した後の残骸を調べるとかなりの注意深さが欲しいくらいだ。



## LEVEL 10 **ADVICE** · 3

X=32~35 Y=23~28

三たびメッセージの登場だ。今回は実にシンプル。ただひと言「超スピード」と刻まれているだけだ。まずセーブするのもいい。勇者たちの中に、重量オーバーがないかもチェック。超スピードというくらいなのだから、動きが遅いと対応できないかもしれない。このトラップに

限らず、転ばぬ先の杖の発想は、ダンジョンサバイバルには必須だ。

準備万端整ったら、いよいよ目の前のプレッシャー・プレートに足を一歩踏み出してみよう。勇者たちは、強制的にプレートの上を移動させられる。この移動プレートは長方形になっていて、4つの角で曲がりながら反時計回りをしてつながっている。放っておくと、永久にこのプレートの上を移動させられ続けるのだ。あまり回転させられると、そのうち勇者たちがいるポイントまでわからなくなってしまう。

まずは落ち着くことだ。進行方向を正面にして移動しているうちに、ある地点の右側にフォース・フィールドがあるのに気付くだろう。試しに右を向いて移動する。フォース・フィールドが正面にくるはずだ。ちなみにこの中には入っても入らないほうがいい。このレベルのスタート地点まで戻されてしまうからだ。が、フォース・フィールドを正面で見られることで、このトラップの謎がひとつ解けた。

4つの角で曲がるとき、勇者も直角に方向転換させられるのだ。逃げたい場所、南の通路に抜けるにも、正面を向いて移動しては、角で左向きになってしまうのだ。つまり角では避難場所は右側になる！ もう解けただろう。



目の前の避難場所から1ブロック隔てた場所から1ブロック分進むと、二箇の通り左を向いてしまう。まさに反時計回り。



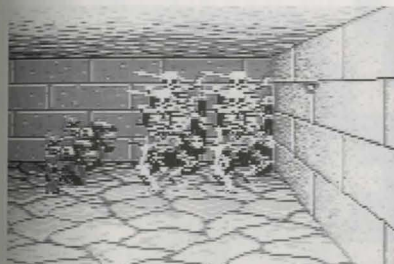
## LEVEL 10 **ADVICE** · 4

X=10~14 Y=-32~-38

このトラップを抜け、先に進む。ボタン付き扉を過ぎると、すぐ左の壁に見慣れない形のスイッチが埋め込まれている。とにかくスイッチは押してみよ、などと以前書いたが、ここだけは例外。まず、勇者たちの体力がなくなっていたら、決して押しはけない。

さらに先に進んでみよう。大量のモンスターが壁に沿って、銅像のようにたたずんでいるのが見えるだろう。彼らは、動いてはいるものの、決して勇者たちに近づいてはこない。実はこのスイッチは、彼らの移動を遮るバリアーを消す装置だ。体力は回復したけれど、戦いたくなかったら、スイッチを押さないことだ。モンスターの集団中には何よりもいやな奴、ギグラーもいることだし。

先に進む際、1カ所だけバリアーの中を進んで行かなくてはいけないところがあるが、後はバリアーの外だ。



戦いを選んだときは、戦闘地点を扉の前にするべし。

## LEVEL 10 **ADVICE** · 5

X=32~36 Y=-9~-16

レベル10の後半は、ひたすらスイッチ探しと壁消してアイテムを集める旅だ。超お得な武器、防具があちこちに眠っているので、マメに壁を見ながら進もう。ただし、スイッチを押しても、すぐそばの壁が反応するわけではない場合も多い。この位深くまで来ると、答えがすぐにわか

ようなトラップなどない。しかし、大半はいままでの出てきたトラップの応用だ。スイッチを押した後の変化を探す範囲を、レベル全体に広げればよかった。苦労して見つけたアイテムは、どれもいままでになく強力なものだ。苦労の甲斐があるというものだ。

そして苦労を重ねた末に見つけたアイテムのひとつに、細みの斧が入っていたらおめでとう。もしパーティーの中に、戦士レベルがマスター以上の勇者がいたら、装備させてみよう。この武器は、暗黒の剣と並んで最強の攻撃コマンド「暴れ回る」を持っているのだ。破壊力は全武器中ナンバー1。ただし問題もある。あまりの重さ、攻撃待機時間が非常に長い、そして戦士レベルが高くないと十分に扱えないことだ。



「暴れ回る」、実にいい響きだ。やはり戦士タイプの勇者は、暴れ回るくらいの迫力がほしいものだ。攻撃力は涙モノ！

## LEVEL 10 **ADVICE** · 6

X=26~28 Y=11~12

レベル11へ降りる階段の少し手前に、気になる小部屋がある。壁にはバリアーを消すものと同じスイッチがある。これを意を決して押してみよう。なんとここにフォース・フィールドができて、パーティーをある地点までテレポートしてしまうのだ。テレポートした先は、一度通過したことがある場所なので心配はいらない。それよりも、テレポートした先にもフォース・フィールドが発生しているのに気付くはずだ。実はこの2カ所のフォース・フィールドは、レベル4や6にあったように離れた2点を結ぶ近道、というわけだ。敵と戦う体力がほとんどない時などは、これを使って逃げるのも手だ。もし、先ほどバリアーを消していなかったら注意が必要ではあるが。



# LEVEL II

## Underground Dungeon

### 出現 モンスター

ウォーター・エレメンタル、ブルー・トロール、  
ジャイアント・ワズプ、ギグラ



### LEVEL 11 ITEMS

ア 杖  
イ 鉄の鍵  
ウ グリブ(足)  
エ サーベル  
オ 箱(銀の鍵)

カ モーニングスター  
キ 火の剣  
ク ダイヤの剣  
ケ どくろの鍵  
コ バン、もも肉  
サ 十字の鍵  
シ ヴェン爆弾

ス ヴェン爆弾  
セ 銅貨  
ソ 銅貨  
タ もも肉  
チ チーズ  
ツ ユーの杖  
テ 銅貨

### LEVEL 11 T R A P

- 1 ここに乗るとAにレポートする
- 2 時計回りの方向から南を向いてここに乗るとBにレポートする
- 3 鉄の鍵を差し込むとCの扉が開く
- 4 ここに乗るとDにレポートする
- 5 銀の鍵を差し込むとEの壁が消える
- 6 ここに乗るとFにレポートする  
※ここは①A地点で鉄の鍵を拾う②Cの扉の奥にある箱から銀の鍵を取り出す以上の行動を含めて、1~6の手順をふむと最短距離で外に出られる。2以外は反時計回りでこのゾーンに入ること。
- 7 ダイヤの剣を棚から取ると、毒の霧が発射され、出口の扉が開まる  
剣を床に置くと収まる
- 8 一度Gの地点まで行ってから戻ると9の壁が消える
- 9 壁のスイッチを押すとHの壁が消える
- 10 乗るとIの壁が消える
- 11 乗るとJの壁が消える
- 12 乗るとKの壁が消える
- 13 翼の鍵を差し込むとLの扉が開く
- 14 翼の鍵を差し込むとMの扉が開く
- 15 翼の鍵を差し込むとNの扉が開く
- 16 乗るとOの扉が開き、Oの壁が消える
- 17 乗るとPの扉が開き、Pの壁が消える
- 18 乗るとQの扉が開き、Qの壁が消える
- 19 押すとRの壁が消える
- 20 銅貨を入れると棚が出現する
- 21 むしめがねを合わせるとSの壁が消える

- どくろの鍵を差し込むとTの壁が消える
- 22 乗ると23まで強制移動する
  - 23 ルビーの鍵を取ると左にレポートし、Uまで強制移動する
  - 24 押すと棚が出現する

ト 銅貨  
ナ ヴェン爆弾  
(ブルー・トロールが所持)  
ニ ヴェン爆弾、銅貨  
(ブルー・トロールが所持)  
ヌ プラチナブーツ、プラチナの鎧、  
プラチナグリブ

ネ 魔法の箱[緑]  
ノ 箱(もも肉×4、チーズ×2、  
パン×2)  
ハ 十字の鍵  
ヒ 銅貨×2  
フ 魔法の箱[緑]、フル爆弾  
ヘ フル爆弾

ホ ヴェン爆弾  
マ スピードブーツ  
ミ ルビーの鍵  
ム 巻物

## LEVEL 11 **ADVICE** · 1

X = — Y = —

階段を降りてくると、いきなりトラップの中だ。しかも、ここは全トラップの中でも最難関の部屋に入る。その上避けては通れない。心しかりたい。

何の予備知識もないと、おそらく迷いまくることは必至なので、最初にここの構造を解説する。ここには正方形の通路で構成された部屋が4つある。それぞれの部屋には1カ所ずつ見えないテレポート・ゾーンがある。入ると別の部屋にテレポートさせるわけだ。マップを見れば分かるが、まずパーティーが降りてきた場所は、北西の部屋だ。ここは階段を背にしてまっすぐ進んでも、左回りに進んでも構わないが、最初に正しい回り方をしておかないと、いつまでたっても外に出られないので、ここで言ってしまう。基本は反時計回りだ。

回り方がわかってても無造作に動いてはいけない。ここはパーティーの方角を変えずにテレポートしてしまう。4つの部屋は同じ様な形をしているので、テレポートしたかどうかを判断する基準は落ちているアイテム、壁のメッセージなどしかない。アイテムやメッセージの位置関係を押さえるためにコンパスは欠かせない。1ブロックずつ慎重に回りを調べながら歩くのだ。

以上がこのトラップをクリアするための基本だ。これだけで解ける人は以下の文を読まなくてもいい。このトラップだけは、群を抜いて難解なので、次で完全に攻略したい。



あらゆる情報を駆使せよ。

## LEVEL 11 **ADVICE** · 2

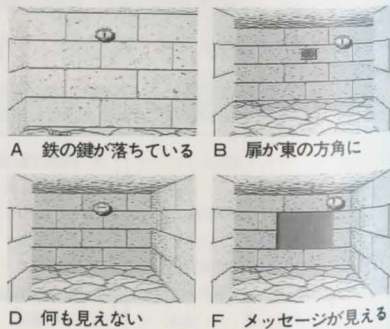
X = 10~21 Y = -9~-18

階段を降りたら、まずまっすぐ通路を進む。突き当たった時点ですでにテレポートしているのだが、とりあえず回りを調べる。鍵がひとつ見つかるはずだ。次にやはり左回りで歩いていく。コンパスで調べると南西の角にグリーブが落ちている。拾ってもいいが、場所を把握するために必ず代わりのアイテムを置いていくこと。

さらに歩いて行くと北東の壁にメッセージがある。「時計まわり」、そうここだけが例外に右回りをしなければいけないところだ。メッセージから2~3歩進んで振り返る。メッセージのあった場所に扉がある。3つ目の部屋にテレポートしてきたわけだ。ここの鍵穴に鉄の鍵を差し込むと扉が開く。扉の向こうにある箱の中には銀の鍵が入っているのを拾う。ここから再び左回りで歩いて行くと、北西の地点にモーニングスターが落ちている。グリーブの時と同じ要領だ。この部屋の南側でテレポートすると最後の部屋へ。サーベルを超えて進むと北西に鍵穴。ここに銀の鍵を差し込んだ後は、また進む。

突然「いま来た道に戻るべし」のメッセージが見えたら、最初の部屋に戻った証拠だ。同じ手順を踏んで扉のところまで行くと、通路がつながっているはずだ。

### 各部屋にテレポートしてくる地点

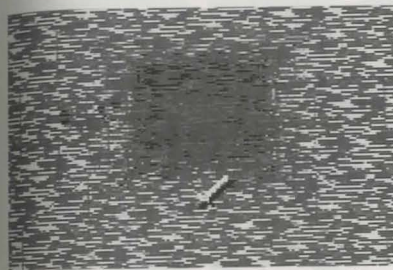


A 鉄の鍵が落ちている B 扉が東の方角に  
C 何も見えない D メッセージが見える

## LEVEL 11 **ADVICE** · 3

X = 11~18 Y = -21~-23

序盤のトラップさえクリアすれば、このレベルは終わったも同然だ。と思ったが、この扉の向こうからもあやしげな雰囲気伝わって来る。通路の片面すべてに開いている不気味な穴。通路の奥には最強の武器のひとつ、ダイヤの剣があるが……。ここは、出口までの正確な歩測をしておくこと。入る前にセーブしておくこと。この2点を守って取りに行っていきたい。ただしヘルスが200に満たない勇者がいたら生命の危険もあるので入らないほうがいい。



ダイヤの剣を取った瞬間だ、この霧の正体は!?

## LEVEL 11 **ADVICE** · 4

X = 33~35 Y = -10~-13

もし事実を知らないと、よほどの偶然がない限りこのトラップを見破ることはできないだろう。ヒントは一回調べてから立ち去り、もう一度帰って来る。だ。もうほとんど答えだが。別にこのトラップを見抜けなくてもゲームはクリアできるから心配はいらない。

## LEVEL 11 **ADVICE** · 5

X = 26~32 Y = -17~-21

ここは広間で拾った十字の鍵を使い、3本ある通路のうちひとつを選んで(実は十字の鍵は後からもうひとつ出てくる)進まなくてはいけない。プレッシャー・プレートは3カ所にある

が、乗るたびにモンスターとの戦闘に巻き込まれる。唯一このレベルで登場するウォーター・エレメンタルが潜んでいる壁の向こうの通路には一番お得なアイテムが落ちていそうだが……。

結論を言うと、途中に落ちているアイテムにはあまり差はない。好きな道を進めばいい。



敵が攻撃してくる瞬間を狙え

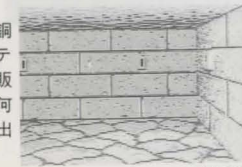
## LEVEL 11 **ADVICE** · 6

X = 30~32 Y = 29~33

再度登場アイ・スイッチだ。ここで使うのはあけぼのの鏡ではない。レベル10で目に関するアイテムを拾わなかったか? さて、ここで壁を消すと、向こうにはまた連続するプレッシャー・プレート。しかし、ここはそれほど難しくはない。タイミングも頭もほとんど必要ないはず。奥にあるのは、レベル7の巻物にあった「正しい鍵」のひとつだ。絶対に取り忘れることはないように。さあ、いよいよ最難関、レベル12に突入だ。



一番奥の部屋は、銅貨があるほどアイテムが手に入る自動販売機コーナーだ。何と、ある鍵までか出てくる。

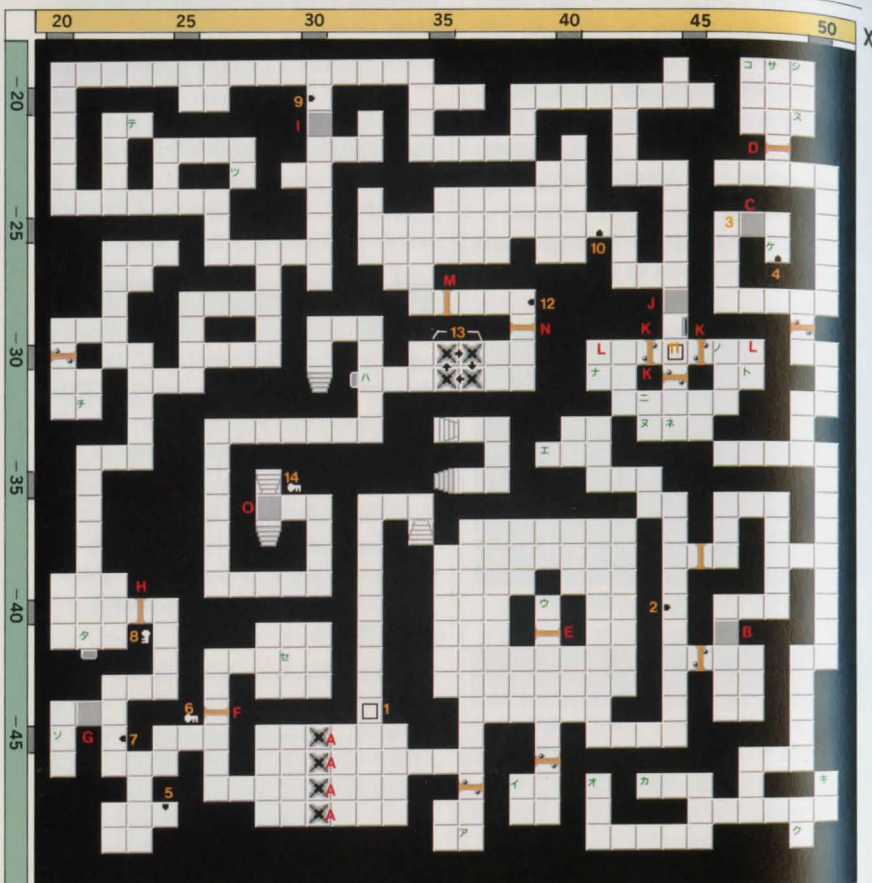


# LEVEL 12

Underground  
Dungeon

出現モンスター

デス・ナイト、スペル・バイン、オイトゥ



## LEVEL 12 ITEMS

ア バン、トウモロコシ  
イ もも肉  
ウ トバースの鍵  
エ もも肉、りんご、たいまつ  
オ 黒かねの鎧

カ 黒かねグリーブ  
キ 黒かねシールド  
ク 黒かねブーツ  
ケ 秘薬ヤー、秘薬ヴィー、りんご、  
水入りフラスコ  
コ フル爆弾  
サ 黒かねの兜

シ どくろの鍵  
ス りんご、毒矢、もも肉  
セ エメラルドの鍵  
(デス・ナイトが所持)  
ソ へびの杖  
タ ラーの鍵  
チ りんご

## LEVEL 12 T R A P

- 1 乗るたびにAのピットを開閉する
- 2 押すとBの壁が消える
- 3 ここに2回立つとCの壁が消える
- 4 押すとDの扉が開く
- 5 押すとEの扉が開く
- 6 トバースの鍵を差し込むとFの扉が開く
- 7 押すとGの壁が消える
- 8 エメラルドの鍵を差し込むとHの扉が開く
- 9 押すとIの壁が消える
- 10 押すたびにJの壁が出現、消滅する
- 11 乗った後移動するとKの扉が開く  
Kの扉をすべて閉め、ここで待つとLから  
オイトゥが発生する
- 12 押すとMとNの扉を交互に開閉する
- 13 時計回りに自動開閉している
- 14 どくろの鍵を差し込むとOの壁が消える

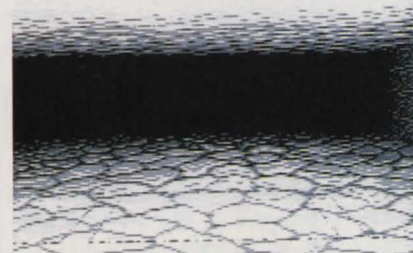
## LEVEL 12 A D V I C E ・ 1

X=30~32

Y=44~48

このレベルは、全レベル中おそらく最難関だろう。まず、敵が恐ろしく強い。全身を鏝で覆っている奴、透明になって攻撃をよせつけない奴、大量増殖する奴と、たった3種類なのに、バラエティーに富んでいて、その上攻撃力はいずれも非常に高い。さらに、ここが問題なのだが、モンスターがトラップと連動している箇所があるのだ。つまり、それらの強敵の何体かを倒さないと、先に進めない。勇者たちはモンスターと戦うことを余儀なくされるのだ。

階段を降りてくると、プレッシャー・プレートがまず出迎えてくれる。この上に一度乗っただけで探検を始めるのは大変危険だ。通路から広間に出て、右側の床を調べてみるがいい。違いに気付かず、通り過ぎようとするのもまた、良しだ。一度落ちてみればその意味が分かるだろうから。悪いことは言わない。もう一度乗ってから探検を始めてほしい。



床がヘンなのかわかるだろうか？

ツ トウモロコシ×2  
テ モーニングスター  
ト ヴェン爆弾  
ナ フル爆弾  
ニ プラチナの兜  
ヌ りんご  
ネ スピードブーツ

ノ どくろの鍵  
ハ マスターキー

LEVEL  
12

## ADVICE・2

X=35~42

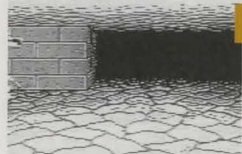
Y=-37~-44

広間の西側の通路の先は、隅から隅まで探検しても、あるアイテムとスイッチが見つかるくらいだ。扉が閉ざされているためだ。鍵穴も見たことがない形をしているし。

東に行ってみる。もし、西側で見つけたスイッチを押してあるのなら、東の大広間のまん中にある扉が開いているはずだ。もし開いていたら、細心の注意を払って周囲を見渡しほしい。そこから出てくるのが、デス・ナイトだ。全身を鎧で覆い、二刀流で襲いかかってくる。何の



要注意



安全

準備をする暇もなく戦闘になってしまったら、正面に立つことは極力避けたい。回り込んで武器攻撃、これしかない。攻撃待機の間は、上の安全な写真の状態と同じようにしておきたい。もし、自分の目線から消えると、それは勇者の隣にきているという印だ。再びなめ位置を確保するか、思い切って距離をとるかしたい。

デス・ナイトを倒した後、扉の奥へ進んでみると、そこには鍵がひとつ落ちている。

LEVEL  
12

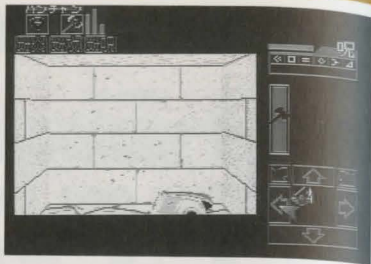
## ADVICE・3

X=46~50

Y=-19~-28

鍵の使い場所は後で考えるとして、とりあえず東の道を開拓したい。通路にはオイトウ、スベル・バインが待ちかまえているが、戦い方は

(134)

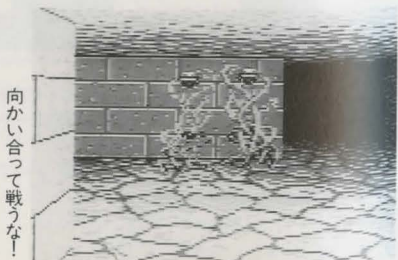


究極の防具は色がシブイ。白黒か。

“モンスター”の項を参照してもらいたい。最東端の南北に延びる通路に出たなら、まずは南下しよう。究極の防具シリーズが落ちているはずだ。

北はどうだろう。やはり強力な防具やアイテムが落ちてはいる。しかしここでアイテムを発見したときは、同時にデス・ナイトと戦わなければならない。しかも1回は2体が登場する。とてもかないそうにないと思ったら、速やかに退却しよう。敵のヘルスの回復はほとんどないので、時間をおいて戦っても総ヒットポイントはあまり変わらないものだ。

それにしても、レベル12での戦闘には、いまままでなく注意を払わなくてはならない。デス・ナイトは出現場所がだいたい分かるので予測もつくが、スベル・バインはまさに神出鬼没だ。場所によってはオイトウが大増殖しているところもある。これらのうち2組にはさみうちにあうようなことがあれば、パーティーはひとたまりもないだろう。逃げ場を常に確保しながら戦う姿勢が大切なのだ。



向かい合って戦いな!

LEVEL  
12

## ADVICE・4

X=25~30

Y=-41~-45

先ほど拾った鍵をどこで使ったらいいのだろうか。答えは西にある2つの扉のどちらかだ。どちらか正しいほうが開く。間違っているほうは反応しない。扉の奥へと進んでいくと、中で待ちかまえていたのはまたしてもデス・ナイト。いったい何体倒せばいいというのだろうか。特にここで出現するデス・ナイトは絶対に倒さなければ話が進まないのだ。倒せたら、残した武器、防具を調べる。これがヒントだ。



▲デス・ナイトに効果がある攻撃コマンドは、実は“暴れ回る”しかないのだ。  
▶見覚えのないこの鍵穴に合う鍵は?

LEVEL  
12

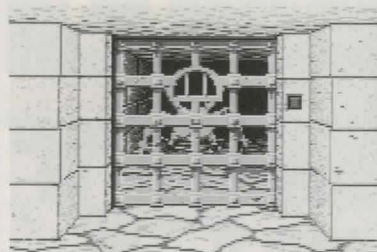
## ADVICE・5

X=21,20~30

Y=-41,-9~-30

2つ目の扉も開けると、中にあるのは“正しい鍵”のひとつ。だが、喜ぶのはまだ早い。レベル7で炎の杖を開放できる鍵はこれではない。さらに奥へと進まねばならぬ。

曲がりくねり、いくつかの分岐路がある道がこの後は続く。この道の構造は、強敵から逃れるときには非常に便利だ。うまくまいて逃げられるようになってきているからだ。



アイテム不要なら逃げちゃえ。

LEVEL  
12

## ADVICE・6

X=41~47

Y=-29~-33

中央にプレッシャー・プレート、東西と南にボタン付き扉。ここはオイトウの巣窟だ。中には強力な防具や、便利なアイテムが落ちているが、それらを手にするためには、ひたすら戦わなくてはいけないのだ。しかもここは一気に倒さないと増殖してくる。ひとつの扉を開けると同時にほかの扉も開いてしまうので、不注意に中に入ってはいけない。

勇者の立ち位置は、プレートより1ブロック手前。ここでスタンド&ファイトしかない。戦い始めるまでに準備を整える時間はある。自分の最高のコントローラー操作術で、勇者たちを死なせず、オイトウを全滅させてほしい。

LEVEL  
12

## ADVICE・7

X=32~36

Y=-30~-31

オイトウの大群を倒し、スベル・バインを蹴散らし、この移動するピットまでたどり着いたらゴールは間近だ。このピットは時計回りで移動しているので、穴の後ろからくっついて行けばなんなく通過できるだろう。

通過した先に棚が見えるだろうか。この棚に乗っているものこそ、炎の杖を開放できる、最後の“正しい鍵”なのだ。これを手に入れたら、行くのはレベル13ではない。炎の杖が安置されているレベル7だ。どくろの鍵を使って一気に駆け上がりたいたいものだ。

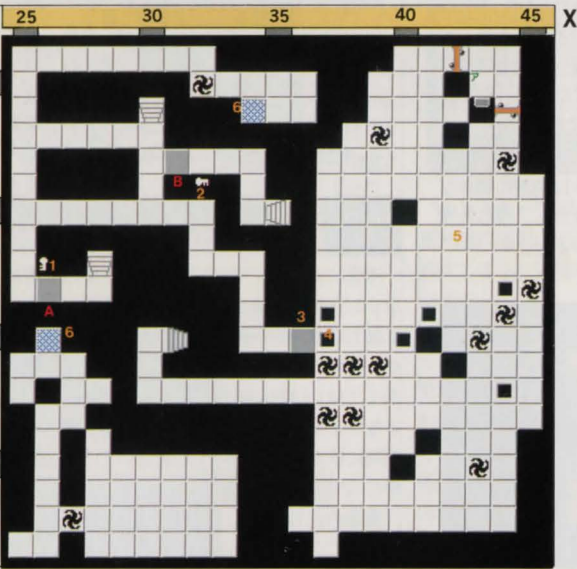
(135)

# LEVEL 13

Underground  
Dungeon

出現モンスター

ファイアー・デーモン、ブラック・フレーム、  
ロード・カオス



## LEVEL 13 ITEMS

ア 炎の手袋、ヘリオン

## LEVEL 13 T R A P

- 1 どくろの鍵を差し込むとAの壁が消える
- 2 つばさの鍵を差し込むとBの壁が消える
- 3 炎の杖を持っていると、この壁は消える
- 4 一度このピットでレベル14に落ちて炎の杖と力の玉を合体させに行く
- 5 このフロアーのどこかにロード・カオスがいる
- 6 レベル12にテレポート

## LEVEL 13 ADVICE · 1

X=25~35 Y=-29~-40

レベル12で重要アイテムを見つけてからすぐに降りてきても、できることはほとんどない。ブラック・フレームと遭遇できるだけだ。どくろの鍵が余っている人は、レベル13で最後の鍵を使えるだろう。

しかしまず、レベル7で炎の杖を持ってきてもらいたい。話はそれからだ。

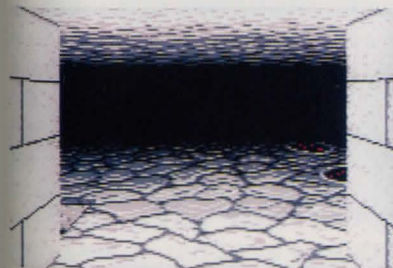
## LEVEL 13 ADVICE · 2

X=36~37 Y=-40

さて、炎の杖を持って降りてくれば、レベル13の大広間と通じる壁が消えているだろう。ところが、大広間の手前には見えないピットが待っているのだ。壁のどこを探しても、このピットを閉じる方法はない。答えは、落ちることだ。一度レベル14から出直して来い、ということだろうか？ いや違う。レベル7の巻物に書いてあったことをメモしてあるだろうか？

炎の杖は、この状態では真の力を発揮できないのだ。真の力とは？ そう、カオスを倒す力だ。炎の杖の攻撃メニューにそのような攻撃方法はあっただろうか？ そのありふれた能力では、カオスはとても打倒できないのだ。

カオスを倒す力を炎の杖にもたせるためにはどうすればいいのか？ このことはすでにゲームの背景にも表れている。その力を得るために、ここは一度下に降りるのだ。



通路はすでに開かれているが……。



ファイアー・デーモンの大群襲来。逃げるが勝ち？

## LEVEL 13 ADVICE · 3

X=37~39 Y=-41

ここからは真の炎の杖を手に入れた人のためだけに解説する。まだ手に入れていない人は、すぐにレベル14に降りてほしい。

階段を上ってレベル13にはたどり着く。しかし、先ほどピットを飛び降りた時点で、上のレベルにはもはや行くことはできない。勇者の体力と、プレイヤーの技は、このレベル以外ではもう、鍛えようがないのだ。

まず、この大広間にいるロード・カオス以外のモンスターを倒しておきたい。とはいえ、ブラック・フレームを速二無二攻撃する必要はない。このモンスターは、自らの身体を出す炉から抜け出して来ることはできない。ただ、勇者たちの行く手を邪魔するだけだ。穴に落ちてレベル14へ戻らない限りほとんど復活することもない。北側を倒したら後は放っておいていい。

問題は、ファイアー・デーモンだ。こいつはとにかく死なない。元々炎に包まれているので、ファイアー・ボールもあまり効かない。体力が全モンスター中、トップクラスなのに、攻撃もすさまじい。1体はそれほどでもないのだが、奴らは2体がコンビになって移動している。それが数組。この広間の中に、10体以上のデーモンがうろついているのだ。いくら勇者のレベルが高くても、一度にこれだけのファイアー・デーモンに囲まれたら、かないっこない！

LEVEL  
13

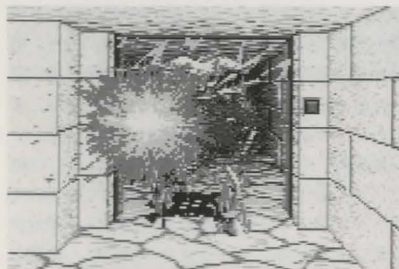
## ADVICE・4

X=42~44

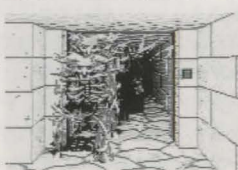
Y=-29~-31

ファイアー・デーモン攻略法をここで伝授したい。大多数のモンスター相手に勝つ方法は、敵の攻撃を一方向だけに絞ってしまうことだ。このフロアでそれが可能なのは北にある小部屋だけだ。戦いながらじりじりと誘導し、自分は扉の手に立つだけで。敵が隣のブロックまでやってきたら、すぐに扉を締めてしまえばいい。敵はたまたま逃げ出すか、こちら側の攻撃との相乗効果で死ぬか、二つにひとつだ。後はこれを繰り返す。勇者の体力がなくなってきたら扉を締め切ってしまえばいい。デーモンは扉を開けることができないからだ。睡眠で体力が充分回復したら、扉を開けて再び対戦だ。

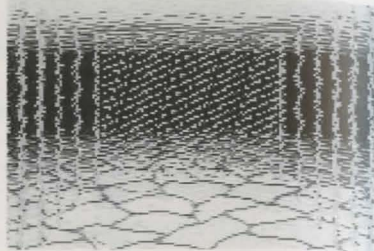
敵は直接攻撃よりもファイアー・ボールをガンガン吐き出してくる。こちらは対炎防御の呪文をかけて対抗したい。炎の杖は後列に持たせておこう。前列はあくまでも武器攻撃、後列のひとりが炎の杖の攻撃コマンド“念じる”で、限りなく呪文攻撃。後のひとりにはひたすら秘薬や防御系呪文を唱えまくる。画面切り替えをすばやく、2~3動作早くコントローラーの決定をする。がんばって全滅させてほしい。



このように小部屋の扉の手に立って、攻撃するのだ。敵が進んで来たらすぐに扉を閉める、トラップ逆利用技でヒットポイントを稼げ。



(138)



呪縛する、で霧を張った状態

LEVEL  
13

## ADVICE・5

X=

Y=

いよいよロード・カオス打倒だ。といっても力で倒すのではないことは、レベル7の巻物を読んでいればわかるだろう。ファイアー・デーモンと戦っているときも、カオスの姿は時々目に入ったはずだ。よく、カオスの攻撃をかわしながら、デーモンを全滅させたものだ。

ロード・カオスは、このゲームの最終目的だけあって、攻撃力はレッド・ドラゴンに匹敵する上、こちらの攻撃はまるで効かない。動きは素早く、勇者がどんなに早く移動しても、すぐに追いついてくる。テレポート能力も持っているの、勇者が北の小部屋で休んでいるとき、いきなり現れたりする。

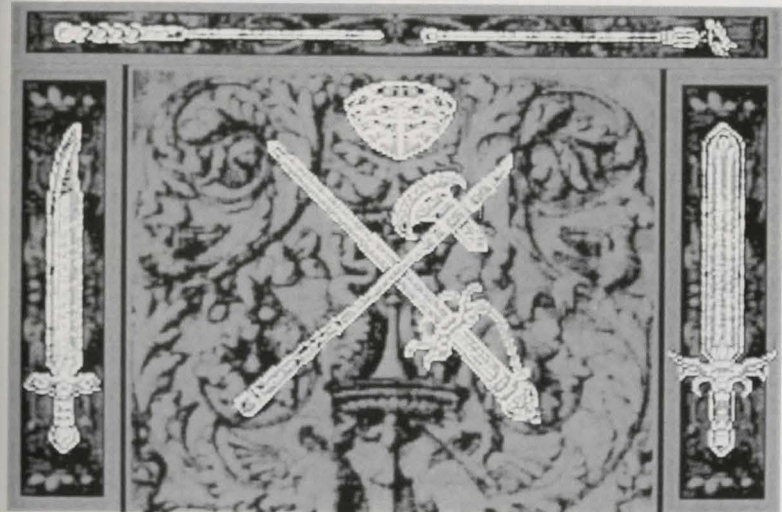
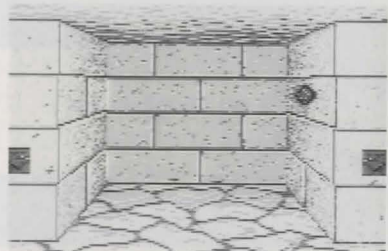
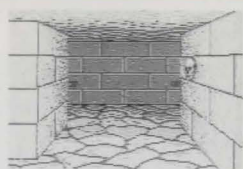
最終目的は、ロード・カオスとロード・リブラスルスを炎の杖で融合することだ。現に炎の杖の攻撃コマンドも、“念じる”以外に直接攻撃に関係あるものはない。しかし、これらのコマンドでしかカオスを融合することはできない。

まず使用するコマンドは、“呪縛する”だ。これを選ぶと、正面1ブロックに黄色い霧が発生する。この霧がカオスの四方を囲んだとき、ないし2方向までが壁に囲まれているところで残りの2方向を霧で包んだとき、呪縛は成功した状態になる。間違ってもカオスに直接霧をかけてはいけない。あとは“融合する”を選んだだけだ。最初は失敗するかもしれないが、根気よく攻めてほしい。感動のエンディングは目の前だ!!

## どくろの鍵とつばさの鍵

レベル13まで降りて来るルートはどのようにして確保しただろうか？ おそらくどくろの鍵を使用した人が多いだろう。どくろという不気味な名称とはウラハラに、この鍵はほかのレベル8~13をつなぐ階段を各レベルとつなぐ役割を持っている。高速道路のインターチェンジみたいなものだ。かたやつばさの鍵は、レベル7~13までをレベル8を除いて接触なしにつなげる階段を開く鍵。便利なことは、今までにも散々書いたが、これらの鍵は、ダンジョンをより立体的に見せるのにもひとつ役買っていたとは言えないだろうか。

ゲームの目的とは直接関係のないことが楽しいのも、「ダンジョンマスター」の魅力のひとつだ。



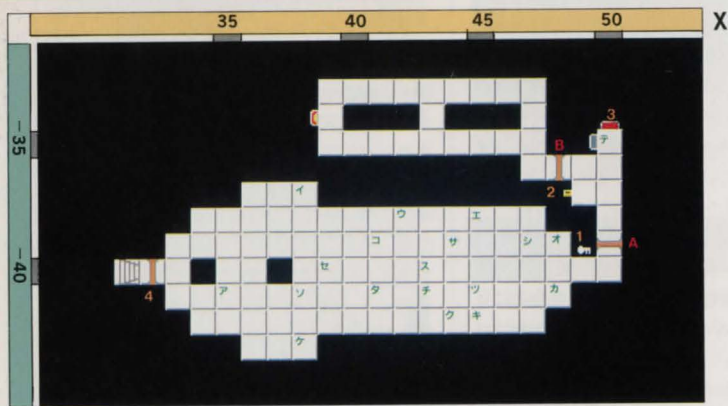
(139)

# LEVEL 14

Underground Dungeon

出現モンスター

レッド・ドラゴン



## LEVEL 14 ITEMS

ア 銅貨  
イ 銅貨  
ウ 玉石  
エ 玉石  
オ 銅貨×3、カリスタの王冠、金貨  
カ 緑の宝玉×2、青い宝玉、時の目

キ 灰  
ク 玉石  
ケ 銅貨  
コ 灰  
サ 灰、四角い鍵  
シ 灰  
ス 灰  
セ 玉石  
ソ 玉石  
タ 銅貨

チ 灰  
ツ 灰  
テ 巻物

## LEVEL 14 T R A P

- 1 四角い鍵を差し込むとAの扉が開く
- 2 硬貨を入れるとBの扉が開く
- 3 呪文ゾー・キャス・ラーを唱えてできたゾーキャスラー力をはめ込むと、力の玉を生み出す  
炎の杖をこれに合わせると、真の状態になる
- 4 炎の杖が真の状態になると開く

## LEVEL 14 ADVICE · 1

X = ——— Y = ———

ピットに落ちて、降りてきたのがこのレベル14、最下層だ。ゲームのエンディングは、このレベルにあるのではない。ここではゲームの目的に直接関係があることを行なうが、ラストバトルはレベル13に残されているのだ。これが通常のRPGに比べてユニークなところだ。よってゲームをクリアする方法はレベル13にゆずり、ここではクリアする方法に至るまでの手段を展開する。

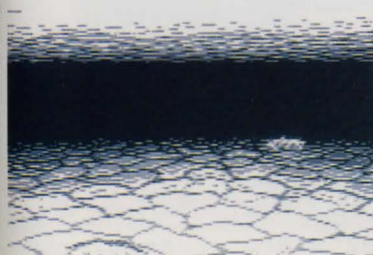
レベル14はひとつの広間と、扉で区切られた通路だけで構成されている。迷いようがない。床には、大量の灰や石、硬貨が落ちているが、その大半に意味はない。それらを拾う前に、ぜひやっつけてしまいたいことがある。レッド・ドラゴンとの戦闘だ。

## LEVEL 14 ADVICE · 2

X = 33~48 Y = -37~-43

レッド・ドラゴンとは、戦いたくない人は別に戦う必要はない。ゲームをクリアするために必要なアイテムを持っているわけでもないし、倒さないとレベル13に行けないわけでもない。しかし、その口から吐き出されるファイアー・ボールは勇者全員のヘルスを時にはそれぞれ100以上奪い牙の攻撃は前列の勇者のヘルスを一気に奪い去ってしまう。戦わずに逃げていると、いずれいやでも攻撃にさらされてしまう。ここは、決心して戦闘を選びたいものだ。

実に虚無的な空間だ。



この口に要注意！ 炎、かみつき、何でもコイだ。

いざ戦闘を始める前に、必要な準備はやはり、火炎防御の呪文だろう。直接攻撃を受ける前列の勇者たちのヘルスは、そこそこ高くなっているだろうが、後列のヘルスは、きっとその半分くらいしかないのではなかろうか。彼らを守り、強力な攻撃呪文で応戦してもらうためにも、ここは火炎の防御を第一に考えたい。

レッド・ドラゴンの姿は、一見正面と横の区別がつかない。あまりにも巨大なので、ななめからでもその姿は充分に見て取れるし、動きを察知するのも簡単ではあるが、下の2枚の写真を見てもらいたい。写真上が後側、下が横向きである。その巨大な口がいつでも開くようになっているのが正面だ。写真下の向きでボーッとしていると、すぐに正面を向くので注意したい。

基本は武器をメイン、ファイアー・ボールを補助にした回り込み戦闘。どんな攻撃(毒も！)も効果があるが、なにしろヘルスが1000以上ある。長期戦を覚悟して、じっくり戦わなくてはならない。倒した後のドラゴンステーキを食べると、つくづく戦って良かったと思うだろう。

安全



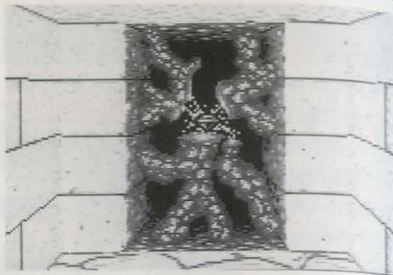
危険



## LEVEL 14 **ADVICE** · 3

X = 35~48 Y = -37~-43

レッド・ドラゴンを倒してから、ゆっくりと床のアイテム探しをしたい。きっと西の端の扉を開ける鍵は、このフロアーに落ちているはずだから。ここでヒントは、一見何でもないようでも、よくよく調べたら大事な物が隠されていることがある。だ。とにかくもう上へは帰れないのだから、ここにないと困るのだ。



## LEVEL 14 **ADVICE** · 4

X = 50 Y = -35

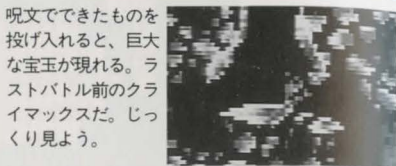
東の扉を開け、中に入ると、異様な模様か壁に描き込まれている場所になる。左には巻物があふ。「玉は呪文で解かれ、炎の杖を助ける」

これだけではピンと来ない人のために、レベル7で見つけた巻物に書かれていたことをおさらいしてみよう。

- 1 「力の玉はふしぎな魔力のやまにねむる」
- 2 「炎の杖は平和にも破壊にも」
- 3 「カオスもリプラスルも信じるに値せず」
- 4 「炎の杖は呪縛されし王を融合す」
- 5 「炎の杖は王の四方を呪縛する」
- 6 「炎の杖は造り壊す力を持てり」
- 7 「玉と杖はただしき手にゆだねるべし」
- 8 「呪文をよみ力の玉にとどくであらう」

ここで重要なのは1と8だ。この模様こそが、「ふしぎな魔法のやま」にほかならない。そしてここにあった巻物にある正しき呪文とは……。もうみんなわかったはずだ。この呪文を唱えてきた物をどうするか？ 簡単なことだ。魔法のやまに投げ込めばいいのだ。すると模様を中心に上の写真のような宝玉が現れる。これがグレイ・ロードが探し続けていたパワー・ジェム(力の玉)だ。さあ、呪文で解かれたこの玉と、炎の杖を合体させてみよう。もちろん手に持っている炎の杖のほうを差しのべるのだ……。

(142)

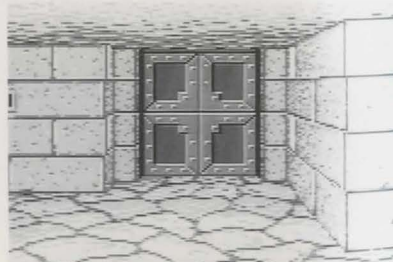


呪文でできたものを投げ入れると、巨大な宝玉が現れる。ラストバトル前のクライマックスだ。じっくり見よう。

真の姿になった炎の杖が持つ攻撃コマンドは、「念じる」、「融合する」、「呪縛する」の3種類。念じるは、無限に(ランダムではあるが)ファイアー・ボール、対霊呪文、毒の矢、毒の霧という攻撃呪文を発射させる。これだけでも充分強力なうえ、手にした勇者の全職業の特殊能力レベルを2段階も上げる。

さて残りの攻撃コマンドだが、巻物の4と5に関係するだけ言っておこう。

さあ、136ページに戻ってラストバトルの入口にもう一度立ちよう。残されたあとほんのわずかの、かつ最高に困難な体験を楽しむために……。



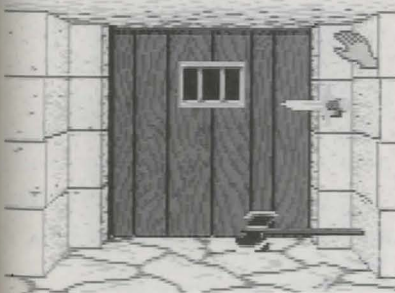
硬貨で開く扉の向こうには最後のグイーの祭壇が。

## ダンジョン内 トラブル対処法

リアルタイムに進行するダンジョン内の時間。当然勇者たちには現実的な問題が山積される。どうしたらいいかわからない、と悩む前に！ダンジョンの先輩がやさしく教えます。

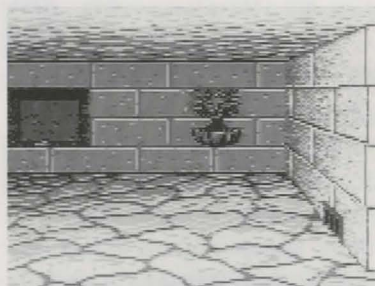
**Q** 忍者のレベルがなかなか上がらない。投げ込みがいいというが、うまく投げられない。効率のいい投げ込み場所と方法を教えて。

**A** 閉まっている扉の前がいい。扉と天井の間くらいまで物を持ち上げてBボタン。扉は隣のブロックだということになぜか投げることができる。アイテムを2つ用意すれば、休まずに投げ込みができる。後は2辺が壁になっているところ。P48の写真のようにハスにして投げると、向きを変えただけで何度も繰り返してできる。時計回りでポインターを回すと、ほとんどノンストップで投げ続けられる。だが、筆者のおすすめは素手攻撃。特に「殴る」がいい。スクリーマーやロック・パイルがカモだ。インフォメーション画面にして戦えば、ほとんど連射で殴れるので、これが一番効率がいいのでは。



**Q** レベル12で食糧難になってしまった。一番近い食料補給場所は？

**A** レベル9の北東の端にある部屋が、ジャイアント・ラットの大量増殖ポイント。繰り返して行くたびにいますぐに倒しても肉を拾おう。どくろの鍵でレベル8までの直通階段が開いているのなら、レベル4まで戻って、スクリーマーの肉三昧という手もある。



**Q** 同じくレベル12で水がなくなつた。一番近い泉は？

**A** 恐ろしいことに、泉はレベル9から下にはない。直通階段が開いているのなら、すぐにレベル9まで戻る。ラーの鍵があった場所を覚えているだろうか。その隣にあるのが泉だ。なおレベル14に降りてしまうと戻れないので、充分補給しておこう。

(143)



Q

結局一番有利なパーティーのメンバーって誰と誰？

A

有利とか不利とかをメンバー構成の時に考えすぎるのはいただけない。24人ものメンバーがいて、好きに組み合わせればいいなんて、夢のようじゃない！でも、そこまで言うのなら……。

筆者の選んだベスト3（前列）－ヒッサー、ソイヤ、アレックス。（後列）－チャニ、ウー・ツェ、ウーフ。この中から組み合わせるといいのではないか。え、P51と違う？

Q

勇者のタイプによって、武器や防具に有利不利は生まれてくるのでしょうか？

A

勇者ひとり一人は、すべての職業を兼任できる。よって防具に関して、職業別の有利不利はありえない。ただ武器は、各レベルによって攻撃メニューに差が出る。杖系統とポーパルの剣は、それぞれ僧侶、魔術師レベルがジャーニーマン以上ないと、特殊攻撃を使うことができないのだ。



Q

ダンジョンにどうしてりんごがあるの？

A

「ダンジョンマスター」がいくらかリアルだといってもそれはゲーム世界での話。りんごやパンは暗黙の了解というやつだ。深く考えないでね。

Q

レベルごとの階段のつながりがよくわからない。

A

完全攻略マップの左上の辺に付いているXとYの軸は、各レベルに縦で対応している。下り階段の座標がX=0、Y=0なら、下のレベルの同じ座標にある階段が対応しているというわけ。



▲階段を降りたら、すぐに現在位置を確認する習慣をつけよう。  
◀腕力、機動性、知力、どれも一流のパーティー。でも、一人で潜ってもいいんだよ。

Q

決まってモンスターが大量増殖する場所を教えてください。

A

大增ならレベル4をおいてほかはない。スクリーマーの部屋、マミーの部屋、近道を行ったり来たりすると必ず4体は出現するワーム。ほんとうにきりがなくらい出現する。あとはレベル5のシュリーカー、レベル8のゴースト、レベル9のジャイアント・ラット、レベル12のオイトウなどがそうだ。

Q

ヘリオンって何？

A

レベル13の小部屋に眠る謎のアイテム。すごい効果があるらしい。けれど、実際に付けても能力値、特殊能力レベル、体力ともに変化は見られない。

Q

もしも仲間の誰かが死んでも困らないように、ヴィーの祭壇の場所を全部教えてください。

A

まずはレベル1。場所は書かなくてもわかるはずだ。レベル3、ひとつ目の黄金の鍵で開いた扉の向こう。レベル6の、レベル7に通じる階段の手前。そして後は、レベル14まで存在しない。深いレベルで死人が出たとき、直通階段が、各レベルで出ているかどうかでレベル6に向かう時間がまるっきり違ってしまいます。ちなみにレベル14にあるものはレベル13との2フロア専用の祭壇だ。

オイトウの巣窟に飛び込んで戦うのは危険なので控え目に。



リセットを押さずに、事実として受け止めよう。

Q

前列のヘルスが300と350、後列のヘルスが250と220。これでゲームクリアできる？

A

各勇者の特殊能力レベルが分からないので何とも言えないが、少々きついかも。前列は、これでもなんとかなるが、後列のヘルスの少なさは、ファイアー・ボールなどの前後を問わない攻撃の前にして、相当心もとない。



# 究極のマスターを目指して

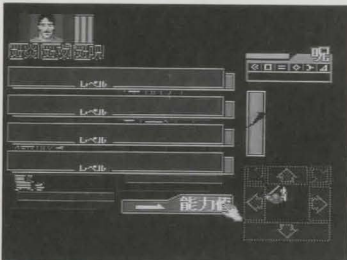
## おっかなびっくりドッキドキ、ハンチャン穴潜る

そもそも私がヒッチコックの映画が好きだ、というのが事の起りだった。アクション映画だけを観て、スカッとしていれば良かったのに。「サボタージュ」なんかに出て来る、ビックリするけど実は何の意味もない、って演出が好きでね。

ゲームだって、本当はシナリオ上、まったく意味がないけど、楽しい、驚かせるって演出があると嬉しくなる方。「シムシティー」や「A列車III」はいいよね。

パソコンをかじりたての頃、勝手気ままにゲームを楽しんでいた私に、与えられた次なるソフト、それが「ダンマス」だった。

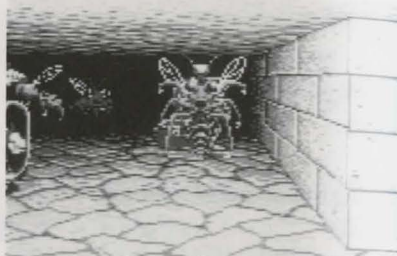
以来、ほとんどメンバーチェンジをすることなく、いまパソコン版の「続ダンマス」に潜っているのはヘルス920、スタミナ999のサイボーグと、アークマスターウィザードの2人組だ。気が遠くなるほどの投げ込みとファイアー・ボールを繰り返し、2人



START 今日退院しました  
(146)

はいま裸でダンジョンを駆け回っている。

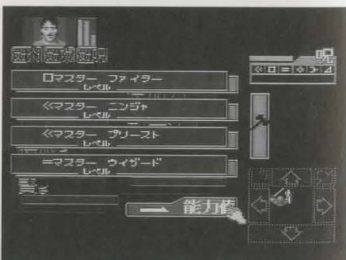
このゲームのすごいところは、そんなに鍛え尽した化物のような勇者でも、場合によっては戦闘中死んでしまうことがある点だ。「プレイヤーが成長するゲーム」とは、



LEVEL-6 「蜂の舞」観覧

私の周りの洞窟野郎がよく口にする言葉だが、私はリアルタイムよりも3Dよりもこのゲームの本質を突いているように思う。

プレイヤー自身が成長してくれるように、と丁寧にトラップを構築していくFTL(ダンマスを造った米ソフトハウス)スタッフの苦勞がしのばれるよ。この誠意に応えて



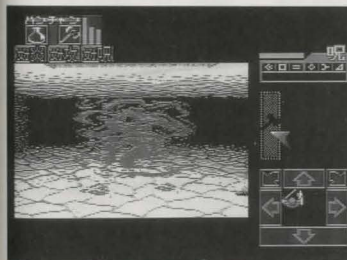
LEVEL-12 だいぶカタイ

ダンジョンの謎を解いて、ゲームをクリアする以外に、ダンジョンマスターはいろいろ遊ばせてくれるゲームだ。パーティー内遠投大会を開くもよし、罫碁を決めてタイムトライアルなんてのもいい。マニアックなところでは、レベル8一面にゾーキャスラー力を敷き詰めるとか。今回はその一例として、ひとりの勇者がどこまで強くなれるか、に挑戦してみた。

あげなきやゲームファンじゃない。だから、今日も洞窟生活を始める口実にはなっていないかい？

スーパーファミコン版がこうやって発売されたことによって、「新しい体験」を理解してくれる人が増えてくれるのは、嬉しい限りだ。と、同時に勝手気ままな洞窟生活を楽しめる、トカゲ野郎も増えるかもしれない。私は人間であり続けたい。どんなに勇者が強くて、サイボーグのようになって、心は本郷猛なのだ。その角を曲がるときはちょっぴりドッキドキするし、後ろからいきなり襲いかかられるはしないかいつも心配していたい。そう思うことは、あの日「サイコ」で見た、バトカーに追いかけているような気持ちと、意味がないという点でまったく同じだ。だから「ダンマス」とは離れられないんだ、きっと、私がヒッチなんかと比べちゃったものだから。

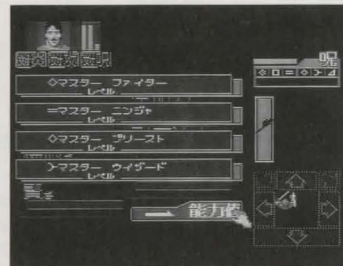
キャッチでは「究極のマスターを目指して」などと唱っているくせに、こんな端に体験レポートを追いやってしまった。ゼツ



LEVEL-14 肉を巻き散らせ

ドなどという平凡な勇者を転生させて、ほんの3日ばかりでここまできていたのだから、究極ではないにせよ、微笑んでもらいたいものだ。

筆者



FINAL もう裸でも楽勝

## アークマスター

その強さは絶対に壊れないはずの壁をぶち破り、その機敏さはピットの上を飛び越え、その生命力は、石を食べても平気な胃腸に表れ、その賢さは唱えただけですべてのモンスターを死滅させる呪文を会得している。と、もっばらのうわさだが、パソコン版で到達した私のウィザードは、ドーピング過ぎて、薬物中毒になってしまっている。100メートルの世界記録同様、ドーピングしないと究極は求められないのだ。秘薬の飲み過ぎで水ぶくれになった奴の皮膚がそのすさまじい副作用を物語っている。いまや鎧はおろか服も着れない状態なので、はたかた動き回っているが、彼に喧嘩を売ってくる勇気のあるモンスターはいまやいなくなってしまった。こっちから仕掛けていって逃げるモンスターをいたぶる日々を送っている。

# INDEX

## あ

アメット 73, 124  
 青色ズボン 77  
 青の宝玉 86, 97, 104, 140  
 あげぼの鏡 85, 96, 104  
 アジジ 45  
 アレックス 43  
 暗黒の剣 69, 112  
 暗黒のマント 75  
**い**  
 アイドー 43  
 石 59, 71, 92  
 石のこんぼう 69  
 稲妻の剣 69, 112  
 稲妻リング 87, 120  
 イライジャ 43

## う

ウー・ツェ 45  
 ウーフ 45  
 ウォーター・エレメンタル 63, 128  
 うさぎの足 80, 97, 105, 116  
 ウッドシールド 76, 97  
 上着 74  
 ヴェン爆弾 83, 104, 109,  
 112, 128, 133

## え

エメラルドの鍵 84, 92, 132

## お

オイトゥ 63, 132  
 黄金の鍵 83, 92, 96, 100  
 斧 69, 100

## か

兜 73, 97, 104  
 カリスタの王冠 74, 140  
 かわぶくろ 80, 91, 93, 96, 100  
 ガウン 74  
 ガウン (脚部) 77  
 ガウドゥ 44

## き

黄色い宝玉 86, 112  
 騎士のマント 77  
 騎士のメイス 69, 116  
 恐怖の角笛 87, 101  
 金貨 85, 96, 100, 104, 140

金属ズボン 78, 100, 104  
 金属ブーツ 79, 100, 104  
 キグララ 61, 116, 124, 128  
 銀貨 85, 96, 140  
 銀兜 73, 104, 108  
 銀の鍵 83, 92, 108, 116, 128  
 銀の杖 72, 100

## く

くびかざり 87, 104  
 黒がね兜 73, 132  
 黒がねグリーブ 78, 132  
 黒がねシールド 76, 132  
 黒がねの鎧 75, 132  
 黒がねブーツ 79, 132  
 クロスボウ 70, 109  
 クワトゥル 60, 104  
 グリーブ(足) 79, 124, 128  
 グリーブ(腿) 78, 124

## こ

小型杖 71, 96  
 コブラの杖 71, 104  
 コンパス 80, 96  
 こんぼう 68, 92  
 ゴースト 59, 100, 116  
 コスモグ 44

## さ

サーベル 69, 97, 128  
 サムライソード 68  
 サンドラル 79

## し

シアー 44  
 四角い鍵 84, 100, 140  
 手裏剣 71, 93, 108, 116  
 シュリーカー 60, 104  
 シルクのシャツ 74  
 ジャイアントスコープ 62, 124  
 ジャイアント・ラット 62, 120  
 ジャイアント・ワズプ 60, 100,  
 108, 128  
 十字架 87, 104  
 十字の鍵 84, 128

## す

スウェードブーツ 79, 96  
 スクリーマー 58, 92, 100, 104  
 スクリーマーの肉 81, 97  
 スケルトン 61, 108, 116, 124  
 スタム 45  
 ストーン・ゴーレム 61, 112

## スピードブーツ

79, 112,  
 124, 129, 133  
 スピードボウ 70, 124  
 スペル・バイン 63, 132  
 スモールシールド  
 スリング 76, 100,  
 71, 97

## せ

生命の杖 72, 112  
 ゼッド 43

## そ

ソイヤ 44  
 ゾーキャスラーカ 85

## た

ターコイズの鍵 84, 112  
 対ヴェン秘薬 82, 104, 109  
 たいまつ 80, 91, 92, 97, 100,  
 104, 108, 112, 116, 120, 124, 132  
 短剣 70, 92, 104  
 ダイアの剣 70, 128  
 ダブレット 75, 92  
 ダルー 45

## ち

チーズ 91, 92, 96, 100, 109,  
 116, 120, 124, 128  
 カのグリーブ 78, 104  
 チャニ 43  
 チュニック 75  
 長衣 77

## つ

杖 71, 128  
 つの兜 73, 96  
 つばさの鍵 84, 112  
 つるぎ 68, 92

## て

ティギー 45  
 鉄兜 73, 100  
 鉄の鍵 83, 92, 108, 128  
 デス・ナイト 63, 132  
 デックス兜 73, 116  
 デルタの剣 69, 116

## と

トウモロコシ 81, 91, 92, 96,  
 104, 108, 112, 120, 124, 132  
 時の目 87, 140  
 トバーズの鍵 84, 92, 132  
 灯の護符 88, 104, 112  
 銅貨 85, 93, 96, 116, 128, 140

銅着 75, 97, 104, 108  
 毒投げ矢 71, 104  
 毒矢 70, 109, 132  
 ドクロの鍵 84, 116, 120, 125,  
 128, 132  
 ドラゴンスターキ 81, 120

## な

ナビ 43

## ね

ネラの王冠 74, 112

## は

灰 88, 112, 140  
 箱 80, 93, 96, 104, 109, 116,  
 120, 128  
 ハルク 44  
 バーバリアンのズボン 77  
 バックラー 76, 93  
 パン 81, 91, 93, 96, 100, 124,  
 128, 132

## ひ

ヒッサー 44  
 火の剣 69, 128  
 秘薬イー 82  
 秘薬クー 82, 104  
 秘薬デイン 83, 104  
 秘薬ネタ 83, 100  
 秘薬ヴィー 82, 108, 120, 132  
 秘薬モン 82  
 秘薬ヤー 82, 93, 116, 132  
 秘薬ロス 82, 108  
 Bの鍵 83, 124  
 ピホルダー 61, 108, 124

## ふ

ファイアー・デーモン 64, 136  
 ファインガウン 74, 97  
 ファルチオンの剣 61, 68, 92  
 フェラル 88, 120  
 フラスコ 82, 93, 97, 100, 109,  
 112, 120, 124, 132  
 フル爆弾 83, 104, 112, 116,  
 120, 124, 129, 132

武道着 74  
 武道ズボン 77, 92  
 ブラック・フレーム 64, 136  
 ブルー・トロール 59, 96, 128  
 ブラチナ兜 73, 133  
 ブラチナグリーブ 78, 129  
 ブラチナシールド 76, 124  
 ブラチナの鎧 75, 129

ブラチナブーツ 79, 129

## へ

へビの杖 72, 132  
 へリオン 88, 136

## ほ

ホーク 43  
 宝石 88, 92, 112, 140  
 細みの斧 70, 125  
 炎の杖 72, 112  
 炎の手袋 87, 136  
 ホルター 74  
 防火銅着 75, 112  
 ボーナルの剣 59, 63, 69, 108  
 ボリス 43

## ま

巻物 80, 91, 92, 96, 100, 112,  
 116, 120, 124, 129, 140  
 マスターキー 84, 133  
 マナのつえ 72, 116  
 魔法の石 85, 112, 120  
 魔法の護符 88, 116  
 魔法の箱(青) 86, 93, 96, 100,  
 104, 108, 120  
 魔法の箱(緑) 86, 108, 112,  
 116, 120, 129  
 マミー 58, 92, 96, 116  
 魔よけ 87, 100, 104, 112

## み

ミスリルズボン 78, 109  
 ミスリルの銅着 75, 108  
 緑のズボン 77, 97  
 緑のブーツ 79, 100  
 緑の宝玉 86, 120, 140

## む

ムーンストーン 87, 124  
 むしめがね 85, 112, 125

## め

メイス 68, 104

## も

モーニングスター 69, 128, 133  
 モウファス 45  
 もも肉 81, 93, 96, 100, 104,  
 108, 120, 124, 128, 132  
 モン・ベクサーク 62, 120

## や

矢 70, 92, 96

## ゆ

ユーの杖 72, 108, 125, 128  
 弓 70, 101

## よ

鎧 75, 108, 124

## ら

ラージシールド 76, 104, 108  
 ラーの鍵 84, 97, 112, 120, 132  
 ラスター 62, 120

## り

リーフ 45  
 竜の杖 72, 112  
 りんご 81, 91, 92, 96, 112,  
 116, 120, 124, 132

## る

リンフラス 44

## る

ルビーンの鍵 84, 129

## れ

レイピア 68, 100  
 礼服 77, 97  
 レイラ 44  
 レザーシールド 76  
 レザーズボン 78, 93, 96, 100  
 レザーチョッキ 75, 96, 100  
 レザーブーツ 79, 92  
 レッド・ドラゴン 64, 140

## ろ

ロード・リプラスルス 65  
 ロープ 85, 120  
 ロック・バイル 59, 96, 100

## わ

ワーム 59, 100  
 ワームの肉 81

# 小学館ゲームガイドブックシリーズ

問い合わせ先 小学館販売部 03-3230-5747

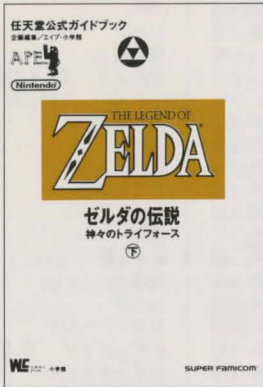
続

々

新

刊

任天堂公式ガイドブック



## ゼルダの伝説 [下]

—神々のトライフォース—

待望の完結編登場! エンディングまでの完全攻略解説を中心に、便利なハイラル表・裏総合マップ、敵キャラのデータも約200種を完全網羅。水の神殿までの復習もしっかりチェック。大好評糸井式「ゼル伝」ドリルも応用編まで一挙収録! 任天堂公認とおきの裏技百科も大充実。右手上巻、左手に下巻を持ってハイラルの秘密をすべて解き明かそう。

2月上旬発売予定/予価750円(税込)

任天堂公式ガイドブック



## ファイアーエムブレム外伝百科

暗黒魔メティウスを倒し、王国の再建を果たしたマルス、しかしアリアシアに平和は永く続かなかった。再び剣をとり戦場へとおもむくマルス、ゆく手に立ちをはかる者は!? '90年春、開巻されたRPGブームに一石を投じた名作シミュレーションの続編がやってくる。全マップを徹底解剖する戦略ガイドブックだ。

春発売予定/予価750円(税込)

任天堂公式ガイドブック



## ヨッシーのたまご

「スーパーマリオワールド」でマリオの相棒として大活躍したあのヨッシーがバスルゲームになって帰ってきた。ハイスコアテクニックはもちろん。任天堂描き下ろしヨッシー誕生物語はファン必見。マリオシリーズのガイドブックとそろえると楽しい! 6よこ長サイズ。ヨッシーカラーの表紙が目印だ。

1月上旬発売予定/480円(税込)

好

評

発

売

中

任天堂公式ガイドブック



## スーパーマリオワールド

スーパーファミコン第一弾ソフトとして登場後、今や不動の人気NO.1ゲームを独走中のマリオ4。その唯一の公式ガイドブックがこれだ。全コースマップはもちろん、マリオ開発秘話、アメリカのマリオ事情もばっちりレポート。しりあがり寿、吉田戦車のまんがも満載。ファン必読の1冊だ。

発売中 780円(税込)

任天堂公式ガイドブック



## 続スーパーマリオワールド完結編

大好評発売中の「任天堂公式ガイドブックスーパーマリオワールド」の第二弾。完全攻略ダイジェスト、任天堂公認裏技百科のほかに、任天堂の歴史が一読わかるスペシャルレポート堂々一挙掲載。「クマのブー太郎」でおなじみ中川いさみ先生の特別寄稿まんがも読めて、これがトドメの完全版ガイドブック。

発売中/480円(税込)

任天堂公式ガイドブック

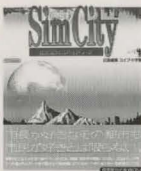


## ファイアーエムブレム百科

90年4月登場後、画期的ゲームシステムで多くのファンの心をつかみ、今なおロングセラーを続けるRPGシミュレーション。その戦略の全てを網羅した1冊が「ファイアーエムブレム百科」だ。秘密の店やアイテムも大公開、ゲームに必要なデータは完璧。これさえ読めば君も歴史に残る名将の仲間入り。

発売中/630円(税込)

任天堂公式ガイドブック



## シムシティー

都市育成シミュレーション、シムシティーのすべてを徹底解剖した、スーパーファミコン版完全無欠の公式ガイドブック。データに即した都市運営の基本から、50万人メカropolisへの必勝作戦、公式ならではの秘データに、シムシティーを考える読み物、まんがまで載って役に立つこと間違いなし。全市長必読の本。

発売中/880円(税込)



## 「ダンジョンマスター」のBGMがCDで登場! スーパー・ダンジョン・マスター

スーパーファミコン版「ダンジョンマスター」用に新たに作曲したBGMの中から、代表10曲を選曲。最先端のデジタル楽器を使用して全曲アレンジ。クラシック、ポップス、ユーロ・ビートの多彩なジャンルで、ゲーム中に聴いたあの曲がよみがえります。また、CDグラフィックス再生プレーヤーを使用すれば、音と映像が同時に楽しめます。

ビクター音楽産業 1月21日発売/3000円(税込)

著／飯田真佐史

STAFF

- 企画・編集
- CGイラスト
- 福田純子(菅福)
- 二木志乃
- 田辺茂男
- 写真
- 大澤竜二
- 菅沢美佐子(菅フォト)
- カバー、本文デザイン
- 監修
- 松井 淳 (PLUS PLAN)
- ビクター音楽産業

©1991 SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL GAMES.

©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTREIS, INC.

1992年2月1日初版第1刷発行

(検印廃止)

●  
発行人  
相賀徹夫

●  
印刷所  
三晃印刷株式会社  
Printed in Japan

●  
発行所  
〒 101-01 東京都千代田区一ツ橋二の三の一  
振替 (東京8-200)  
TEL 編集 (03)3230-5395  
業務 (03)3230-5331  
販売 (03)3230-5747

●  
株式会社 小学館

- ゲームの内容に関するお問い合わせはご遠慮下さい。
- 製本には、じゅうぶん注意をしておりますが、万一落丁・乱丁などの不良品がありましたらおとりかえいたします。
- 本書の一部または全部を無断で複製(コピー)することは法律で認められた場合を除き、著者および出版社の権利の侵害になります。あらかじめ小社あて許諾を求めてください。

ISBN4-09-104195-7

# ENCYCLOPEDIA DUNGEON MASTER

ダンジョンマスター百科  
新体験の手引

