

SHVC-V2

スーパーファミコン®



SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

Dungeon Master

ダンジョンマスター



Victor

ダンジョン・マスター

取扱説明書

このたびはビクター音楽産業株式会社のスーパーファミコン専用カートリッジ「ダンジョン・マスター」をお買い上げいただきありがとうございます。ゲームの前には、この取扱説明書をよく読んで正しい使用方法でご愛用ください。なお、この取扱説明書はたいせつに保管してください。

使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用、保管及び強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)を接続すると、残像現象(画面ヤケ)が生じるため、接続しないでください。

Dungeon Master

I N D E X

1	STORY	1
2	ゲームの目的	4
3	コントローラーの基本操作	4
4	画面の説明	
4.1	ダンジョン画面	5
4.2	インフォメーション画面	7
4.3	能力値画面	9
4.4	レベル表示画面	9
5	勇者の選択	
5.1	勇者を選ぶ手順	10
5.2	勇者の能力	11
6	勇者のコントロール	
6.1	勇者の個人データ	16
6.2	リーダーのできること	18
6.3	勇者の攻撃	15
6.4	呪文の唱え方	16
6.5	隊列について	17
7	セーブ/ロード	18
8	24人の勇者	
8.1	勇者の一覧	19
8.2	おすすめパーティーの組み合わせ	21
9	マップの紹介	23
10	代表的な武器/防具の紹介	28
11	代表的なアイテムの紹介	29
12	モンスター	35
13	魔法について	
13.1	呪文のシンボル	37
13.2	呪文	39
14	ゲームの助言	42

1. STORY

アナイアス山麓のダンジョンの中で、熱心に修行を重ねているひとりの若者がいた。その若者の名はセロン。いままで何んどなく、戦争や不和から人民を救い、世界中の人々から敬愛と賞賛を集めている大魔道士グレイロードの、ただひとりの弟子である。

セロンの師であるグレイロードは、かねてより、このダンジョンに研究室を設け、パワージェム(力の玉)を解き放つ呪文の研究に没頭していた。

「パワー・ジェム」とは、遙か太古の昔に氷河を溶かし、その中から小人、妖精、人間、ハイロードさえも、この世に生んだと伝えられ、命の源とも呼ばれている伝説のパワーのことである。そして、そのパワーは、グレイロードの持っているファイアースタッフ(炎の杖)と合体することで、ファイアースタッフに真の力を蘇えらせることができると、グレイロードは信じていた。

セロンは、息苦しさを感じて目を覚ました。そこは、眠りについたはずの部屋ではなく、ダンジョンの前であった。

気が付くと、彼の体は存在せず、意識だけが宙に浮いてるのではないか。

「これは夢だ」

すると、

『夢ではない』

と、グレイロードの声がした。

「先生ですか」

見ると、彼の目の前にほの白い光の玉が現れ、グレイロードの影が、ぼんやりと浮かんでいた。

『わしは、もうグレイロードではない。ロードリプラスス。わしの新しい名前じや』

謎めいた師の言葉や、このただならぬ状態に困惑しているセロンに対して、グレイロード、いやロードリプラススは、暗く沈んだ声で、実に恐ろしいことを語り始めた。

『月の満ち欠けを、どれほど数えただろうか……。ついに、わしは発見したのじや。いや、したと思ったのじや。』

「えっ。あのパワージェムを解き放つ呪文をですか？」

『そうじや、しかし、そのために、わしは大変なことを引き起こしてしまっただ。呪文は間違っていたのだ。間違った呪文のエネルギーが、パワージェムに注ぎ込まれたため、爆発が起きた。その爆発は単なる爆発でなく、物質宇宙、時間宇宙の別なく、全宇宙の秩序を粉々にしたのだ。』

そればかりか、恐ろしいことに……』
グレイロードは、一瞬、先を言い淀んだように見えたが、話を進めた。

『実に恐ろしいことだが、わしに宿っていた、誰にでもある小さな悪の心が、わしの体から分裂して、ついに、ひとつの魂として存在し始めたのだ。』

やつは、自分のことをロードカオスと名乗っている』

『自由を得た悪の心は、いま、悪事の限りをつくしておる。そして、やつは今、爆発でわしが失ったファイアースタッフを探している。もしも、やつがファイアースタッフを見つけ、その上、パワージェムを解き放つ呪文を発見したら、ファイアースタッフは強大な力を持ち、世界はやつ思うままになってしまう。だが、やつは、まだパワージェムを解き放つ呪文を知らない。まだ、発見してないのだ。』

しかし、わしは爆発の後で正しい呪文を発見した。』
『だが、わしには存在がないために、ダンジョンに入って行くことができない。そこで、おまえに来てもらったのだ。』



「しかし、わたしも実体がなくなってしまったのですよ。どうしたら……」

セロンが言い終わるのを待たず、

「いや、おまえには、わしにできぬことを、することができると。わしは、これまで数多くの勇者をダンジョンに送った。しかし、やつによって殺されてしまった。やつは、見せしめとして、そのうちの24人を鏡に閉じ込め、勇者の館と呼ばれる部屋に吊している。彼らは、鏡の中で身動きもできず、生きているものとも、死んでいるものともつかぬ状態にされているのだ。おまえは、その勇者を蘇えらせ、ファイヤースタッフを取りもどすのだ」

「わたしには、まだ、そんな力が備わっていません」
「いや大丈夫だ。ただし、蘇えらせることのできる勇者は4人までだ。おまえは、おまえの高度な知識と技で、勇者たちをファイヤースタッフへと導くのだ」

「どうやって、その4人を選ぶのですか」
セロンが、悲鳴にも似た声で質問したとき、突然、ロードリプラススの光の玉は砕け散り、強い風が、全てを土ぼこりで隠してしまった。

「どうすれば……」
セロンの声だけが、かすかに響いた。

2. ゲームの目的

あなたは、大魔道士グレイロードの弟子、セロンとなり、今はロードリプラススと名乗る師の命令に従い、ダンジョンに入って行きます。

ダンジョンでは、まず、勇者の館と呼ばれる部屋に行き、鏡に閉じ込められている24人の勇者の中から、4人までの勇者を選び出し、見えない存在となって彼らの冒険を助けながら、ロードカオスより先にファイヤースタッフを探し出します。

そして、それをロードリプラススに渡し、平和を……

しかし、セロンであるあなたは、もう一度良く考えてみる必要があるです。

ロードカオスとは、古代の魔法用語で“混沌の権化”を表し、その反対にロードリプラススとは、“秩序を回復する者”という意味を持ちます。大魔道士であるグレイロードは、混沌と秩序をバランス良く持ち合わせた真の聖者です。と、いうことは、自らをロードリプラススと名乗る彼の言葉を全て信用しても……

どちらにしろ、この世に秩序を取り戻し、平和な世界にするためには、パワージェムにより真の力を取り戻したファイヤースタッフの強大な力で、暗黒の魔王ロードカオスを倒すしかありません。

カオスの打倒こそが、勇者に、そして、あなたに課せられた使命なのです。

3. コントローラーの基本操作

基本的な操作方法

ダンジョン画面、インフォメーション画面のくわしい操作は、6ページおよび8ページをご覧ください。

⇨キー：移動

Ⓐボタン：キャンセル

Ⓑボタン：決定

Ⓐボタン：ダンジョン画面⇨インフォメーション画面のきりかえ

ⓧボタン：ダンジョン内移動⇨ポインター移動、変更の補助

STARTボタン：ポーズ（一時停止）/セーブ

SELECTボタン：ムーブモードのON/OFF

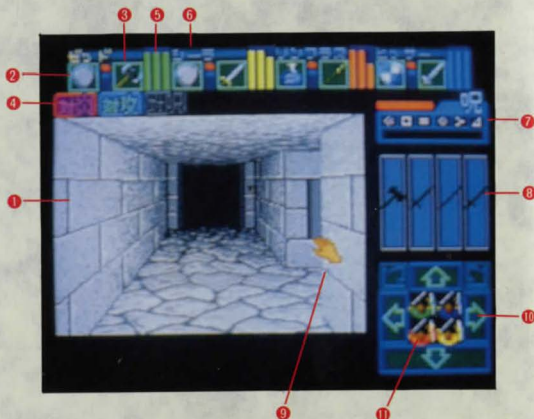
4. 画面の説明

4.1 ダンジョン画面

●画面の出し方

ダンジョン内のような時は、3Dで表現されています。この通常の画面をダンジョン画面とよびます。他の画面からはYボタンまたはAボタンでもどります。

●画面の説明



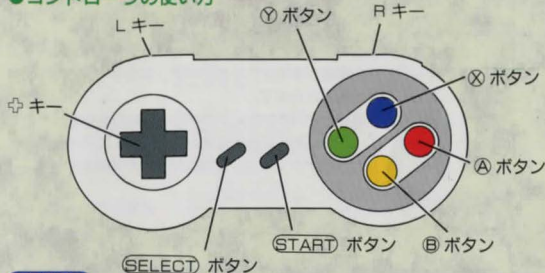
- 1 ダンジョン内
- 2 レディハンド
- 3 アクションハンド
- 4 防御表示
- 5 体力グラフ
(左からヘルス、スタミナ、マナ)
- 6 勇者の名前
- 7 呪文メニュー
- 8 攻撃メニュー
- 9 ポインター
- 10 ムーブメニュー
- 11 隊列メニュー

▶ポインター

ダンジョン部分や持ち物部分などでは、“手”の形を、攻撃メニュー、呪文メニューでは、“三角”の形をしています。

手のポインターはリーダーの手を表し、三角のポインターの色は体力グラフの色と対応しています。

●コントローラの使い方



通常時

- 十字キー：ポインターの移動（ふつう）
- 十字キー+Rキー：ポインターの移動（おそい）
- 〇ボタン+十字キー：ダンジョン内の移動
- 〇ボタン+Rキー：ダンジョン内の方向転換（右を向く）
- 〇ボタン+Lキー：ダンジョン内の方向転換（左を向く）
- Aボタン：キャンセル
- Bボタン：決定 / 物をとる、おく
- Yボタン：ダンジョン画面→インフォメーション画面のきりかえ
- STARTボタン：ポーズ（一時停止） / セーブする
- SELECTボタン：ムーブモードのON/OFF

ムーブモード時

- 十字キー：ダンジョン内の移動
- Rキー：ダンジョン内の方向転換（右を向く）
- Lキー：ダンジョン内の方向転換（左を向く）
- 〇ボタン+十字キー：ポインターの移動（ふつう）
- 〇ボタン+十字キー+Rキー：ポインターの移動（おそい）
- Yボタン：ダンジョン画面→インフォメーション画面のきりかえ

●ムーブメニューの使い方



ポインターを「▲」「▼」「◆」「■」の矢印に合わせて、Bボタンをおすと、矢印の方向に移動することができます。「□」「□」は左右への方向転換です。

通常モード時、ムーブモード時、どのモードの時でもムーブメニューは使うことができます。

ゲームになれてくるとムーブメニューを使うより、コントローラーの操作だけでパーティーを移動させた方が、攻撃の際スピーディーに行動でき、便利です。

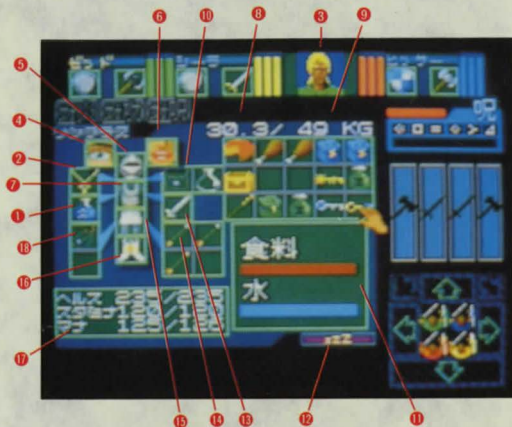
4.2 インフォメーション画面

●画面の出し方

ポインターを画面上部の勇者のところへ合わせ⑩ボタンをおすと、その勇者のインフォメーション画面が出ます。ただ④ボタンをおすとリーダーのインフォメーション画面が表示されます。

インフォメーション画面上で、ほかのメンバーのもちものを見たいときには、RキーまたはLキーで順に画面を出す方法と、見たいメンバーの体力グラフにポインターを合わせ⑩ボタンをおして画面を出す方法があります。

●画面の説明



- | | | |
|-----------------|------------|------------|
| ① レディハンド | ⑦ 胸 | ⑩ アクションハンド |
| ② 首 | ⑧ もちものの総重量 | ⑪ 矢筒 |
| ③ 現在、選ばれている勇者の顔 | ⑨ 制限重量 | ⑫ 腰 |
| ④ 目アイコン | ⑩ バックパック | ⑬ 足 |
| ⑤ 頭 | ⑪ 食料グラフ | ⑭ 体力値 |
| ⑥ ロアアイコン | ⑫ スリープアイコン | ⑮ ポーチ |

① レディハンド	ひかえ手
⑩ アクションハンド	攻撃手
② 首、⑤ 頭、⑦ 胸 ⑧ 腰、⑬ 足	防具などを身に着けます。もちろん、その部分に合ったものしか着けられません。ケガをすると、その部分がケガの表示に変わります。

④目アイコン

物をくわしく知りたいときは、物をポインターに取って、この目アイコンに重ね、⑩ボタンをおします。重量や、何か特別なことがあれば、その内容を表示します。素手のまま目アイコンのところまで⑩ボタンをおすと、その勇者の能力値画面が表示されます。

⑥ロアアイコン

物をポインターに取って、このロアアイコンに重ね、⑩ボタンをおすと、物を食べることができず。もちろん、食べることができる物しか食べられません。

⑧もちものの総重量

もちもの総重量が、制限重量に近づいてくると、文字の色が黄から赤へと変化します。パーティーの移動するスピードがだんだんとおそくなり、また、スタミナも消費します。

⑨制限重量

⑩バックパック

大小にかかわらず、17個の物が、何でもおさめられるバックです。

⑪食料グラフ

食料、水が不足するとグラフの色が黄から赤へと変化します。そのままにしておくとうちに死にいたりしますので、早めに物をたべたり、水を飲んだほうが良いでしょう。

⑫スリープアイコン

ここにポインターを合わせて⑩ボタンをおすとパーティーの全員が眠りにつきます。眠ることによって、ヘルス、スタミナ、マナを回復することができます。目をさせたいときには、④ボタンをおします。眠っている間に、敵におそわれると自動的に目をさまし、画面はダンジョン画面に変わります。

⑬矢筒

短剣、矢などの飛び道具をおさめるところです。ここに入れておくと、戦闘時には自動的に必要な手に補充されます。

⑭体力値

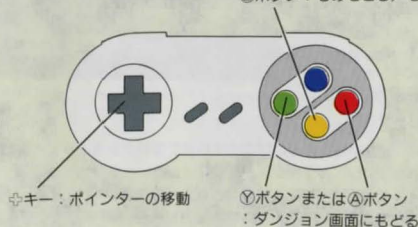
画面上部の棒グラフよりもくわしく体力がわかります。“/”の左が現在の値、右が最高値です。最高値は、レベルによって変化します。

⑮ポーチ

細かいものをしまうのに便利です。

●コントローラーの使い方

⑩ボタン：ものをとる/ものを置く



4.3 能力値画面

●画面の出し方

まず、①ボタンをおして、インフォメーション画面を出します。次に、ポインターを目アイコンに合わせて②ボタンをおすと、能力値画面が表示されます。

●画面の説明

▶ “/”の左が現在の値、右が最高値です。最高値は、レベルによって変化します。

▶ ③ボタンでインフォメーション画面にもどります。

※能力値については、12ページ「勇者の能力値」を参照してください。



現在の能力値
ここにポインターを合わせて③ボタンをおすと、レベル表示画面を表示

4.4 レベル表示画面

●画面の出し方

能力値画面、右下にある「レベル」にポインターを合わせて③ボタンをおします。

●画面の説明



ランク
レベルゲージ

ここにポインターを合わせて③ボタンをおすと、特性値画面にもどる

ポインターを、見たい特殊能力のワクに合わせて③ボタンをおすと、レベルゲージが現れます。レベルゲージは、各特殊能力のレベルを15段階のゲージで表示します。ゲージが上がると、ランクも上がります。

※レベルについては、12ページ「勇者の特殊能力レベル」を参照してください。

5. 勇者の選択

5.1 勇者を選ぶ手順

このゲームは、4人までのパーティーを組んで進んでいく形式のゲームです。まず最初にパーティーを組まないことには、何も始まりません。手順に従って、パーティーを編成してください。

[手順]



①ゲームを起動させる

スーパーファミコン本体にカセットを差し込み、電源を入れます。

タイトル画面で(START)ボタンをおし、次に「NEW GAME」で②ボタンをおします。



②ダンジョンの入口



③「勇者の館」に行く

ダンジョンに入って少し行くと、このダンジョンで命を落とした24人の勇者の魂が鏡に閉じ込められているところがあります。この24人の中から勇者を選択します。



④勇者を見極める

鏡の前に立ち、鏡にポインターを合わせて③ボタンをおすと、勇者の持ち物、体力値を見ることができます。この画面上で、ポインターを目アイコンに合わせて③ボタンをおすと、能力値を見ることができます。また同じように、能力値の画面上で、ポインターを「レベル」の文字に合わせて③ボタンをおすと、勇者のレベルを見ることができます。

⑤勇者を選ぶ

勇者の見極めが終わったら、その勇者をパーティーに加えるかどうかを決めます。パーティーに加えたい場合は「復活」か「転生」を、そうでない場合には「キャンセル」にポインターを合わせて③ボタンをおします。



▶「復活」は、体力や特性値が、今のままの状態では生き返らせることです。一方、「転生」は、今までの状態を全て白紙に戻し、新たに生まれ変わらせることです。そのため、「転生」を選ぶと、新しい名前をつけてやらねばなりません。また、どちらを選んでも、勇者が成長して行くことには、変わりありません。



▶名前つけ方

ポインターを文字に合わせBボタンをおすと1文字決定です。8文字までの名前をつけてください。終わったら、「E」をおします。

④パーティーの人数分勇者を選ぶ

⑤の方法で、4人までの勇者を選びます。必ず4人選ぶ必要はありません。

⑦さあ、これからがほんとうの出発です！

パーティーの編成ができたなら、いよいよダンジョンの奥深くわけ入り、冒険の開始です。

5.2 勇者の能力

●勇者の体力値

勇者は、“ヘルス”“スタミナ”“マナ(魔法のエネルギー)”の3つの体力値によって特徴づけられています。それぞれの値は、ダンジョン画面では棒グラフで、また、インフォメーション画面では数値で表されます。

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

●勇者の能力値

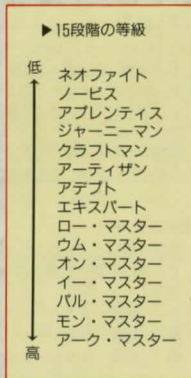
勇者は、さまざまな能力を持っています。能力値画面でその値を見ることができ、また、冒険の中で経験を積むことにより、能力を発達させることができます。

強さ	値が高いほど、武器による攻撃力が高くなります。また、重い鎧など、身に着けられる物も増えます。
機敏さ	値が高いほど武器などの取り扱いがうまく、また、敵の攻撃をかすことも、うまくなります。忍者の特殊能力を持つ者は、他の勇者よりも、機敏さが高くなっています。
賢さ	値が高いほど呪文の修得が早く、マナの回復も早くなります。
生命力	値が高いほどケガの治りが早く、また、傷つきにくくなります。
耐魔法力	魔法の攻撃に対する抵抗力を表わします。
耐火力	火に対する抵抗力を表わします。

●勇者の特殊能力レベル

勇者はみな、ファイター(戦士)、ニンジャ(忍者)、ウィザード(魔法使い)、プリースト(僧侶)の、4つの職業に代表される特殊能力を備えています。特殊能力は、15段階のレベルで表され、レベル表示画面で見ることがができます。

ファイター	大型の武器を扱う能力に優れ、一般に、他の職業の者よりも体力があります。
ニンジャ	正確さを要する武器の使用に優れ、手先が大変に器用であるとされています。
ウィザード	戦闘において魔法の力を自在にあやつることができます。
プリースト	治療の専門家です。魔法の力によって体力の回復や、その他さまざまな治療をおこないます。



6. 勇者のコントロール



6.1 勇者の個人データ



①名前 勇者の名前（リーダーは黄色文字）

②アクションハンド

向かって右の手は、アクションハンド（攻撃の手）です。武器やその他の攻撃用具を持つための手で、攻撃用具には、それぞれに独特な能力があるため、よく慣れる必要があります。

③レディーハンド

向かって左の手をレディーハンド（ひかえの手）と呼びます。例えば、この手に弓やクロスボウの矢を持たせます。弓やクロスボウなどは、矢をレディーハンドに持っていないと使うことができませんし、こうしておくと、矢を放つたびに、自動的に新しい矢を矢筒から引き抜いて用意します。

④体カグラフ

③本の棒グラフは、左から“ヘルス”“スタミナ”“mana”を表わしています。体が傷つくとヘルスが下がり、①になると死んでしまいます。スタミナが半分以下になると、勇者の全体的な能力が減ります。魔法を使うとmanaが下がります。

※棒グラフの色は、それぞれの勇者を表す色、いわばパーソナルカラーとなっています。攻撃や呪文を唱える場合の操作に関係することを覚えておいてください。

⑤防御インジケータ

魔法や薬などで、メンバーを防御することができます。インジケータの色で、今の防御の状態を表します。個人データの左下に文字でも表示されます。

赤	対炎	火炎シールド(ファイアーボールなどの火や熱から防御する)
青	対攻	攻撃シールド(モンスターの攻撃から防御する)
紫	対呪	呪文シールド(呪文攻撃から防御する)

6.2 リーダーのできること

リーダーは、あなたの意志を、直接受け取ってくれる人物です。リーダーは、パーティーが発見した物を拾ったり、扉（とびら）を開けたり開めたり、そのほか、さまざまな直接行動をとることができます。リーダーを変更するときは、新しくリーダーにしたいメンバーの名前にポインターを合わせて、⑥ボタンをおしてください。リーダーは、名前が黄色で表示されます。

●物を拾う

物を拾うときは、ポインターをその物に合わせて⑥ボタンをおします。ダンジョン内に見えているすべての物が、その場で拾えるわけではありません。遠くにあるものは、そこまで行かなければ、取ることができません。

●物を置く

物を拾うのと反対に、物を置くことができます。ポインターに物を持ち、置きたい場所に移動させて⑥ボタンをおします。

●物を投げる

リーダーはまた、物を投げることもできます。投げ方は、物を持ち、ダンジョン画面の上の方まで持ち上げて、⑥ボタンをおすだけです。これをくり返すことによって、投げ方が次第にうまくなっていきます。

●器具を操作する

リーダーは、レバーを動かしたり、ボタンをおしたりといった、ダンジョンの中で要求される、さまざまな器具の操作がおこなえます。壁に取り付けられた器具を操作するときは、その器具の前に立って、器具にポインターを合わせ、⑥ボタンをおします。はなれた位置からは操作できません。また、鍵のような特別な道具を必要とする場合もあります。そのときは、手に鍵を持ち、それを器具のところへ持って行って⑥ボタンをおします。

●水をくむ

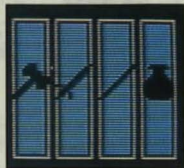
水は、冒険を続けるための必須アイテムです。水は、フラスコか皮袋に入れて持ち運びますが、補給が必要です。水の補給は泉でおこないます。フラスコや皮袋をポインターに持ち、泉のところで⑥ボタンをおすと、水をくむことができます。

6.3 勇者の攻撃

モンスターと戦う時には、攻撃をします。攻撃は、攻撃メニューの中から攻撃する勇者と攻撃方法を選びます。

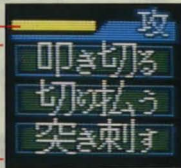
攻撃は、ひとりの勇者が続けて、または、続けて別の勇者がすることも可能です。そうしないと、敵の攻撃を次々と受けることになってしまいます。

武器/道具に慣れてくると、同じ武器/道具でも、それを使って、いろいろな技が使えるようになります。



名前を表す
(体力値の
棒グラフの
色に対応)

攻撃方法



▶ 攻撃を1回すると、次の攻撃ができるまでに、少しだけ時間が必要となります。そして、その時間は武器とその攻撃方法によって異なります。次の攻撃ができるようになるまでの間、攻撃メニューは暗く表示されます。

【攻撃の手順】

① 攻撃メニューから勇者を選ぶ

攻撃メニューは、メンバーのアクションハンドに持っている道具が表示され、並びは、上部の個人情報の順と同じになっています。

攻撃メニュー上の、攻撃をさせたい勇者の武器にポインターを合わせて④ボタンをおします。

② 攻撃方法を選ぶ

攻撃メニューが、そのメンバーがその武器/道具ですることのできる攻撃方法の表示に変わります。攻撃方法のひとつにポインターを合わせて④ボタンをおします。

※④ボタンをおすと、もとの攻撃メニューにもどる

6.4 呪文の唱え方

ダンジョン・マスターの特徴に魔法があります。魔法はすべてシンボルを組み合わせた呪文を唱えることで実行します。

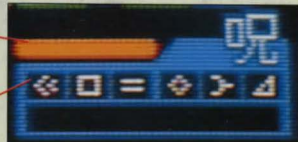
呪文は、体にたくわえられた魔法のエネルギー“マナ”を消費して、さまざまな魔法現象を引き起こします。

どのメンバーも、呪文を覚えることができますが、呪文を唱えられるようになるには、修行を積まなければなりません。

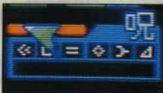
マナの量が少ない初心者は、低いレベルの呪文しか唱えることができます。修行を積むことによって、次第に高いレベルの呪文が使えるようになっていくのです。

名前を表す
(体力値の棒グラフ
の色に対応)

シンボル



【呪文の手順】



① まず、誰が唱えるのかを決める

名前を表す色の部分に、ポインターを合わせて④ボタンをおすと、次々とメンバーの色が表示されます。呪文を唱えさせたいメンバーの色が出るまで、④ボタンをおします。

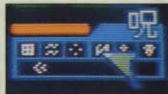
② シンボルを選ぶ

表示されているマークは、呪文を構成する魔法の文字、“シンボル”です。これを順番に並べて呪文を作ります。

はじめにパワー・シンボルを選ぶ

最初に表示されている6つのシンボルは、パワー・シンボルと呼ばれ、呪文の力の大きさを決めるシンボルです。まずは、このパワー・シンボルを選びます。必要なシンボルに、ポインターを合わせて④ボタンをおして選ぶと、そのすぐ下のワクの中にシンボルが表示されます。



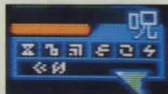


④ 他のシンボルを選ぶ

パワー・シンボルを選ぶと、次にエレメント・シンボルの目次が表示されます。パワー・シンボルと同じ要領でシンボルを選びます。選ばれたシンボルは、下のワクの中に並んでいきます。

エレメント・シンボルを選ぶと、次にフォーム・シンボルが、そして最後にクラス/アライメント・シンボルが目次表示され、選べるようになります。

▶もし、呪文の構成を間ちがえたときは、④ボタンをおしてください。ただし、これを選んでときに使ったマナは、戻りません。



④ 呪文を唱える

シンボルを並べ終わったら、そのワクにポインターを合わせて④ボタンをおします。これで、ここに書かれた呪文が唱えられます。

▶ある程度以上のレベルに達していない者が唱えても、効果を現わさない呪文もあります。その時には、画面にメッセージが表示されます。

▶また、何か特別な道具を手にとってなければならぬ呪文もあります。たとえば、治療の薬を作る呪文を唱えるときは、空のフラスコを持っていなければなりません。

6.5 隊列について



ダンジョン画面の右下にある隊列メニューは、ダンジョンを歩くパーティーを上から見たところの図です。メンバーの色は、体力値の棒グラフの色に対応しています。

配置も、重要なポイントです。例えば、剣を持ったメンバーが前列にいないと、戦闘時に剣が届かない、ということになります。

メンバーの配置を移動するときは、移動させたいメンバーにポインターを合わせて④ボタンをおします。すると、ポインターは移動する人の形に変わりますから、それを新しく配置させたい場所に合わせて再び④ボタンをおしてください。

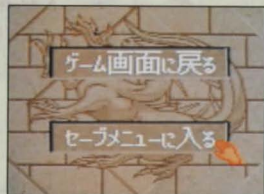
▶モンスターは、いつも前方からおそってくるとは限りません。横や後方からおそわれた時には、モンスターに近いメンバーがその方向を向き、隊列メニューでその状態を確認することができます。戦闘が終わってもメンバーの向きはそのままです。そのメンバーをもとの向きにもどすには、ポインターを隊列メニュー上のメンバーに合わせて④ボタンをおして選び、再度④ボタンをおします。

7.1 セーブ

ゲーム中、(START) ボタンをおすと、セーブ画面になります。ポインターをひきで「セーブメニューに入る」に合わせて④ボタンをおし、セーブメニューに入ります。

次にポインターを「データをセーブする」に合わせて④ボタンをおすと、データをセーブすることができます。

「セーブ終了」のメッセージが出たら、ポインターを「ゲーム画面に戻る」または「ゲームを終了する」に合わせて④ボタンをおします。



7.2 ロード

次にゲームを始めようとするとき、タイトル画面に「NEW GAME」「LOAD GAME」と表示されます。最初からゲームを始めたいときには、「NEW GAME」を、セーブしたところから始めたいときには、「LOAD GAME」をひきで選び、(START) ボタンをおします。



※注意

セーブには時間がかかります。

「セーブ中」が出ている間に電源を切ったりするとセーブデータがこわれてしまいます。

必ず「セーブ終了」が出たことを確認してください。

8. 24人の勇者

8.1 勇者の一覧

名前	ヘルス	スタミナ	mana	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	持ち物
 アレックス	50	57	13	46		3		2	44	55	45	40	35	40	スリング、レーザーチョッキ、レーザーズボン、スエードブーツ
 アジジ	61	77	7	48	2	3			47	48	42	45	30	35	短剣×2、レーザーシールド、ホルター、パーバリアンのズボン
 ボリス	35	65	28	38		2		3	35	45	55	40	45	40	兎の足、チュニック、レーザーズボンとレザーブーツ
 チャニ	47	67	17	40	2			3	37	47	57	37	47	37	ムーン・ストーン、長衣、シルクのシャツ、サンダル
 ダルー	100	65	6	50	3			1	50	30	35	45	30	45	なし
 イライジャ	60	58	22	44	2		3		42	40	42	36	53	40	魔法の箱、ガウン、サンダル
 ガンドウ	39	63	26	42		3		2	39	45	47	33	48	43	毒投げ矢×2、青色ズボン、レーザーチョッキとレザーブーツ
 ゴスモグ	60	55	18	42				4	40	43	48	34	50	59	暗黒のマント
 ハルク	90	75	0	54	4				55	43	30	46	38	48	こんぼう、つのお、パーバリアンのズボン、サンダル
 ホーク	70	85	10	46	2		3		45	35	38	55	35	35	矢×2、スエードブーツ、レーザーチョッキとレーザーズボン
 ヒッサー	80	61	5	57	3	2			58	48	35	35	43	55	なし
 アイドー	48	65	11	45	3		2		43	55	40	35	45	50	サムライソード、武道ズボン、武道着
 リーフ	75	70	7	47	3		2		46	40	39	50	45	45	レーザーチョッキ、レーザーズボンとレザーブーツ
 レイラ	48	60	3	42		4			40	53	45	47	45	35	ロープ、シルクのシャツ、レーザーズボンとレザーブーツ
 リンブラス	65	50	12	49	3			2	45	45	47	35	50	35	弓、ダブルレット、緑のズボンと緑のブーツ
 モウファス	55	55	19	44			4		42	35	40	48	40	45	パン、リンゴ、チーズ、ガウン、サンダル
 ナビ	55	65	13	43			3	2	41	36	45	45	55	55	杖、チュニック、青色ズボン、サンダル

名前	ヘルス	スタミナ	mana	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	耐火力	持ち物
	ソイヤ	65	70	2	54	4			54	45	39	49	40	40	つるぎ、くびかさり、ホルター、長衣、サンダル
	スタム	75	80	0	52	4			52	43	35	50	35	55	斧、レザーズボン、チュニック、スエードブーツ
	シーラ	53	72	15	41		2	3	38	35	43	45	42	40	リンゴ、タブレット、騎士のマント
	ティギー	25	45	35	34		2	3	30	45	50	35	59	40	小型杖、上着、長衣、サンダル
	ウー・ツェ	45	47	20	41		2	3	38	35	53	45	47	40	手裏剣×3、騎士のマント、シルクのシャツ、サンダル
	ウーフ	40	50	30	37		3	2	33	57	45	40	35	40	空フラスコ、レザーチョッキ
	ゼット	60	60	10	42	2	2	2	40	40	40	50	40	40	たいまつ、青色ズボン、胴着、金属ブーツ

1~4の数字が大きいくほどレベルが高くなる

8.2 おすすめパーティーの組み合わせ

パーティーの組み方によって冒険の難易度は大幅に変わります。比較的簡単に冒険ができる、初心者向けのおすすめパーティーを紹介しましょう。



A

前列 ダルー、ヒッサー

後列 ウーフ、ゴスモグ

バケモノパーティー。体力とmanaの多さでは、一番だと思われるパーティー。序盤戦はかなり楽に進められる。



B

前列 イアイドー、スタム

後列 ティギー、ウー・ツェ

メンバー全員が、最初からいい武器を持って。序盤戦から終盤戦までバランスよく成長していく。



C

前列 ソイヤ、レイラ

後列 イライジャ、ティギー

メンバーのそれぞれが、戦士、忍者、僧侶、魔法使いの能力にたけているため、全てのレベルを持つオールマイティーにつかえるパーティーとなっている。



D

前列 ティギー、ウーフ

後列 イライジャ、ウー・ツェ

魔法による遠距離からの攻撃が可能なパーティー。序盤戦は、ヘルスが少ないため多少つらいが、後半戦に入るところには、魔法に関しては最強のパーティーになっているだろう。

9. マップの紹介



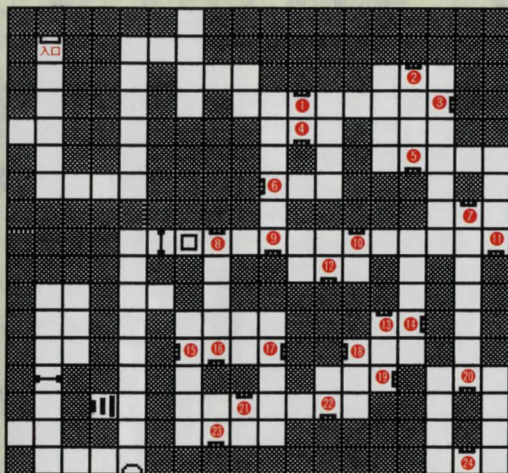
この「ダンジョン・マスター」は、3口の迷路を、さまざまなモンスターに出会ったり、ワナのなぞを解いたりしながら、冒険して行くことが、たのしいゲームです。マップを見ながら冒険をすると、たのしさが半減しそうなのですが、ゲームをスタートしたばかりなのに、どうしても先に進むことのできない人のために、ここでは特別に、入口の階から地下2階までの3レベルのマップを紹介しましょう。

入口のある階はレベル1、階段で1階分降りた地下1階をレベル2、その下の地下2階をレベル3とします。

記号	写真	名前	説明
		扉(とびら)	開ける方法はいろいろある。鍵が必要だったり、プレッシャー・プレートにのったり……
		階段	つなかりを必ずチェックしておこう
		泉	ここで皮袋やフラスコに水を補給する
		ビット(穴)	こうした落とし穴がいくつもあり、中にはスイッチで閉められるものもある
		プレッシャー・プレート	この上にとったり、物をおいたりすることで、スイッチの働きをするものが多い
		フォース・フィールド	フォース・フィールドには、テレポート、バリア、回転など、いろいろな働きがある
		消える壁	壁があるように見えるが実は通りぬけできたり、消えたりする
		ヴィーの祭壇	骨を置くと、死者を復活させる祭壇
		ボタン	壁に埋め込まれたものもあるので注意が必要

レベル1 (入口の階)

LEVEL 1



- | | | |
|---------|---------|---------|
| ① イアイドー | ⑩ シーラ | ⑲ ティギー |
| ② チャニ | ⑪ リンフラス | ⑳ ウーフ |
| ③ ホーク | ⑫ ナビ | ㉑ モウファス |
| ④ ゼッド | ⑬ ガンドゥ | ㉒ ヒッサー |
| ⑤ ボリス | ⑭ レイラ | ㉓ リーフ |
| ⑥ イライジャ | ⑮ ソンヤ | ㉔ スタム |
| ⑦ アレックス | ⑯ ダルー | ㉕ アジジ |
| ⑧ ハルク | ㉖ ウー・ツェ | ㉗ ゴスモグ |



レベル2 (地下1階)

① レベル2におりるとまっ暗。たいまつをとすか、マジック・トーチの魔法を唱えよう。

② 屏ごしにマミーが……。武器がない時は、床にこん棒が落ちているので、とりあえずこれで倒すとよい。ダメージを受けてしまったら、一旦階段の上まで逃げてから眠り、体力を回復してから、再び戦うようにしよう。

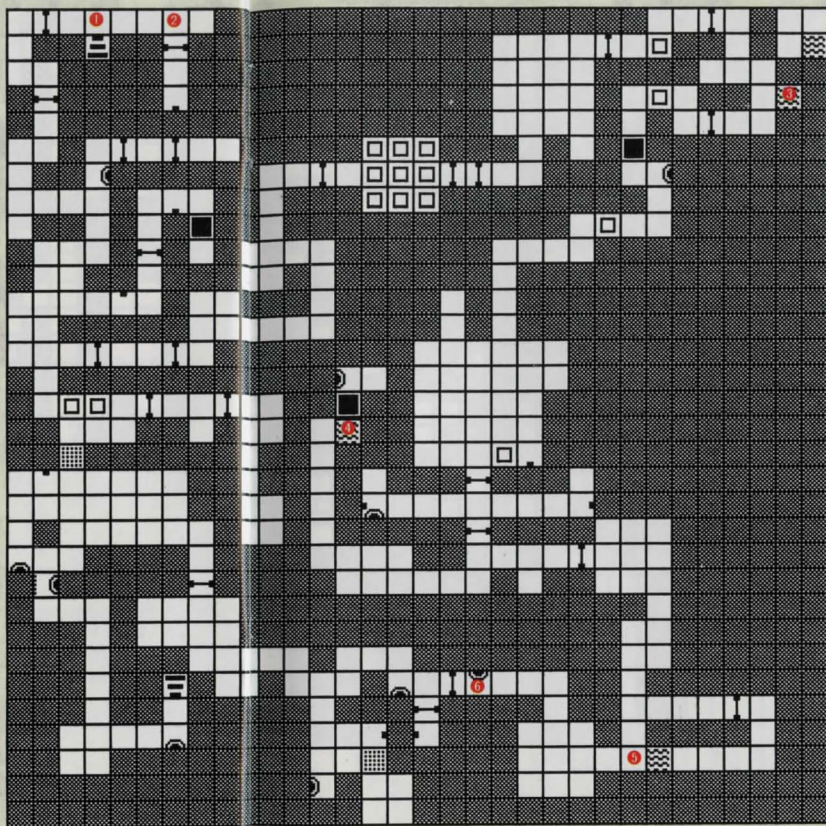
また、壁にかくされたボタンも見落とさないように。

③ 青い霧で満たされたフォース・フィールド。ここに入るとカギのあるところにワープする。

④ フォース・フィールドの中に入って、床になにか物を置いてみよう。すると、物は飛ばされ、ビット (穴) を閉じるスイッチを作動させる。

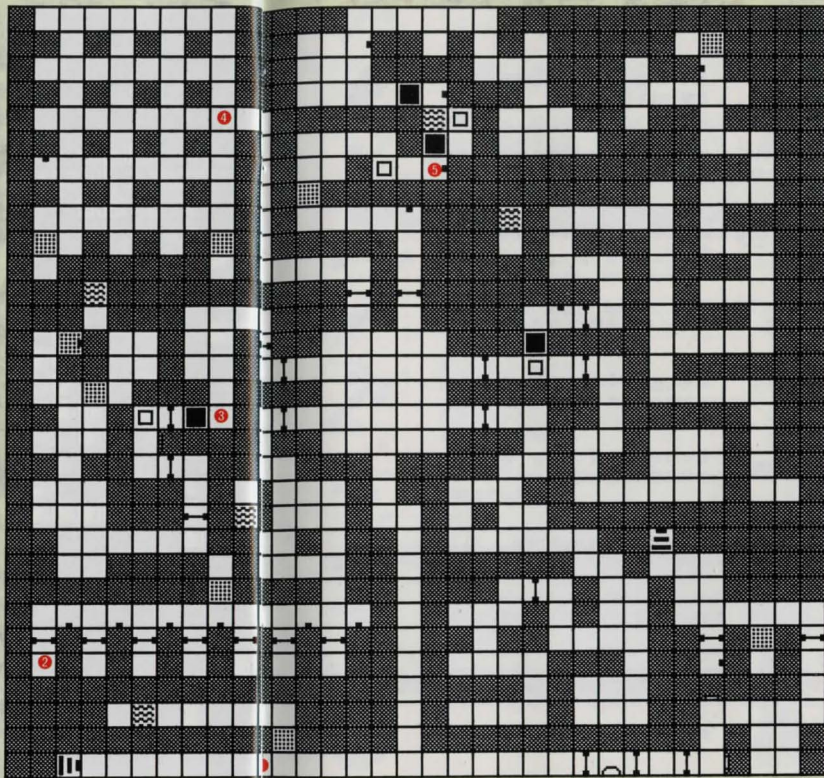
⑤ フォース・フィールドごしに宝箱が見える。反対側から回って手に入れよう。扉はカブくで!

⑥ 壁に書かれたメッセージどおり、泉に銅貨を入れると……













- ① このスイッチを見落とさないこと!
- ② ここにある宝箱をとるには、フォース・フィールドを発生させて、宝箱をワーブさせる。壁にも注意を!
- ③ 扉を魔法で開ける。ビットを閉じるスイッチが見えてくる。
- ④ マトリックスの迷路。ある場所に行くと強制的に自分たちの向きを変えられてしまう。コンパスを使って、迷子にならないようにしよう。
- ⑤ ビットがあって進めない。ボタンをおすと、フォース・フィールドが現れる。フォース・フィールドが消える前に物を投げると、ビットを閉じるスイッチのところへテレポートしてくる。






10. 代表的な武器/防具の紹介




武器 (アクションハンドに持ち、攻撃メニューで選択する)

1. 短 剣	破壊力はあまりないが、敵に投げつけてダメージをあたえることができる	
2. こん棒	かたい木でできた攻撃用の武器であるが、攻撃力はあまりない	
3. ファルチ オンの剣	片刃の刀剣で、剣の重量を利用して敵をたたき切る	
4. レイピア	敵を突き刺して攻撃する。刀剣の中では最も軽い	
5. ボーバル の剣	武器としての威力はあまりないが、実体を持たない敵を攻撃できる唯一の剣である	
6. 斧	非常に重い破壊力があり、序盤戦で見つけたならば装備したほうが良いだろう	
7. 火の剣	剣から火炎弾を放つことができ、遠距離からの攻撃も可能な剣	
8. 暗黒の剣	非常に大きな破壊力をもつ剣	






盾 (レディハンドに持つことで、防御の役割をはたす)

1. レザー シールド	防御力が低く、あまりあてにならない	
2. スモール シールド	金属でできた円形の盾。小型だが防御効果は高い	
3. プラチナ シールド	シールドの中ではかなり高い防御力をもっている	






兜 (頭にかぶると防御の役割をはたす)

1. つの兜	兜としての防御力はあまりなく、無いよりはましという感じ	
2. アーメツ ト	普通の兜とは格段の違いの防御力をもっているが、重いという弱点がある	
3. テックス 兜	非常に軽く、防御効果もかなり高い。身につけた者の体が機敏になる魔法がかかっている	

鎧 (上半身につけると防御の役割をはたす)

1. シルクの シャツ	絹でできた上品な衣服。軽く、見た目は美しいが、防御力は保証の限りではない	
2. 武道着	名前のわりには防御効果はない	
3. レザー チョッキ	服としては一番防御力がある	
4. 鎧	板金で作られた鎧。防御効果もますますあるが、非常に重い	
5. プラチナ の鎧	プラチナで作られた鎧、普通の鎧より軽く防御効果も高い	

鎧 (下半身につけると防御の役割をはたす)

1. 騎士の マント	貧しい農民が身につける簡単な衣服。全体が騎士の身につけるマントに似ているためこの名がある	
2. 長衣	女性用の衣服。上着と揃いで着用するとなかなか優美である	
3. 緑の スポン	軽いわりには防御力が高い	
4. レザー スポン	獣の皮で作ったスポン。前半の有効な鎧である	
5. カの グリーブ	高い防御力を持ち、装備した者の強さを上げる魔力を持ったグリーブ	

代表的な武器/防具の紹介



ブーツ (足にはくと防衛の役割をはたす)

1. サンドル	軟らかい皮で作られたサンダル	
2. 緑のブーツ	非常に軽いブーツであり、制限重量が4kg増える	
3. スピードブーツ	魔法のブーツ。重い荷物を持っていても早く歩ける	
4. 金属ブーツ	金属で作られたブーツ、防御効果が高い	
5. プラチナブーツ	重いが防御効果はかなりある	

杖 (アクションハンドに持ち、攻撃メニューで選択する)

1. 小型杖	モンスターを手なずけて、攻撃させない効果がある。僧侶レベルの高い勇者が使うとモンスターからの呪文を防ぐことができる	
2. ユーの杖	小型杖と同様に僧侶レベルの高い勇者が使うと、実体を持たないモンスターに有効な対霊呪文などを使える	

その他の武器

1. 弓	レディハンドに矢を持って使う。矢は矢筒に入れておけば自動的にレディハンドに持ちかえられ、連続で攻撃できる	
2. スリング	皮の帯に石をはさみ、それを回して遠心力で石を投げつける。レディハンドに石を持っていることが必要	
3. 稲妻リング	指輪の中に稲妻の魔法を封じ込めてあり稲妻(ライトニングボルト)を撃つことができる	
4. 時の眼	魔法の箱と同じ効力を持つリング	
5. フル爆弾	敵に投げつけ、その衝撃で爆発を起こし、敵にダメージをあたえる	

武器の中には使用回数に制限があり何回か使うと壊れてしまうものがあります。また、これら以外にも数多くの武器/防具があります。

11. 代表的なアイテムの紹介











アイテム

1. コンパス	コンパスを目アイコンにもっていくと現在向いている方向が表示される。また、手に持つとダンジョン画面にいながら、方向を知ることができる(コンパスの針は、常に北を指している。針が下を向いているとパーティーは南を、針が右ならパーティーは西を向いている)	
2. フラスコ	水や秘薬を入れておくための道具	
3. たいまつ	手に持てばダンジョンを明るく照らす	
4. 皮袋	水を持ち運ぶ道具。空になったら泉で補給する	
5. 巻物	ヒントや魔法に関する情報が書かれている	
6. 銅貨	ダンジョン内に店があるわけではないが、あれば何かと役に立つ	
7. ロープ	これを使えば落し穴に安全に降りることができる	
8. 玉石	かなり重量を持った石。ただの石だが使い道はいろいろある	
9. 箱	木製の箱、比較的小さなアイテムなら8個まで収納できる。インフォメーション画面でアクションハンドに持つと、中身を見たり、出したりすることができる	
10. 魔法の箱	敵の動きを一定時間止めることができる。魔法の箱は2種類あり効果時間がちがう	
11. 恐怖の角笛	不気味な音を響かせて、敵に恐怖心をあたえ追いはらう	
12. 青い宝玉	青い輝きを放つ宝玉。鍵と同様にあつかわれることが多い	








*7. ロープ、10. 魔法の箱、11. 恐怖の角笛はアクションハンドに持ち、攻撃メニューで選択して使用する

代表的なアイテムの紹介

薬

1. 秘薬ヴィー：傷をいやし、ヘルスの値を回復する薬	
2. 対ヴェン秘薬：体内の毒を中和する薬	
3. 秘薬クー：「強さ」の値を一時的に増す薬	
4. 秘薬ヤー：物理的な攻撃に対する抵抗力を高める薬	
5. 秘薬ネタ：「生命力」の値を一時的に増す薬	
6. 秘薬ロス：「機敏さ」の値を一時的に増す薬	
7. 秘薬モン：スタミナを回復するための薬	
8. 秘薬イー：一定量だけmanaを回復する薬	
9. 秘薬テイン：「賢さ」の値を一時的に高める薬	
10. 秘薬ヴェン：敵に投げつけると割れて毒の霧が広がり、ダメージを与える	

食料

1. りんご	あまり満腹感を得られないが貴重な食料	
2. パン	重量のわりに満腹感が得られる	
3. チーズ	比較的重量もあるが、かなりの満腹感が得られるだろう	
4. ワームの肉	ワームの胴体を輪切りにしたもの。重量のわりに満腹感が得られない	
5. スクリーマーの肉	スクリーマーの体は食用になる。ワームの肉よりは満腹感を得られる	
6. もも肉	ジャイアントラットのもも肉であり、上等の食料である	
7. ドラゴンステーキ	レッドドラゴンの肉で最も栄養価の高い食物である	

鍵

ゲーム中には数多くの種類の鍵がでできます。ダンジョンの奥深く進むためには、発見した鍵は残らず集める必要があります。

- ▶ここに紹介した以外にもたくさんアイテムが登場します。それぞれの能力/効用などはプレイヤー自身で発見してください。現実の世界では、それが普通なので……。



・マミー
一番最初に出会うモンスター。

・スクリーマー
肉は食料になるので、出会ったら必ずたおそう。



・ロックバイル
岩で体をおおっているので、なかなかダメージを与えることができない。毒を持っているので、毒を受けたら対ヴェン秘薬を飲んで、中和させよう。

・ブルートロール
毒々しいモンスター。こん棒で殴ってくるが、あまり強くない。集団で現れるので、とりかこまれないこと。



・ワーム
強力な攻撃力を持ち、また毒も持っている、やっかいなモンスター。肉は食料になる。



・ゴースト
実体のないモンスターなので、ふつうの剣の攻撃は通用しない。ハーム・ノンマテリアルの呪文を使おう。

・キグラ
攻撃力はないが足が速く、こちらの持ち物を盗んで行ってしまふ。



・ストーンゴーレム
ファイヤースタッフ(炎の杖)を守っている。石棒での攻撃は強力な破壊力を持つ。岩の体を持つため、こちらの攻撃はほとんど通じない。

・スベルバイン
ありとあらゆる呪文攻撃をしてくる。また、姿を自由に消せるので、通常の攻撃は効かない。ポーバルの剣を使おう。



・ファイアーデーモン
強力なファイアーボール(火炎弾)攻撃をしてくるので、はなれていても安心できない。



13. 魔法について




このゲームの特徴のひとつに魔法があります。魔法は呪文を唱えることによって効果を生じ、呪文はシンボルの組合せで作られます。


13.1 呪文のシンボル


シンボルは、「パワー」「エレメント」「フォーム」「クラス/アライメント」の4つの作用に大別され、それぞれ、6つのシンボルによって構成されています。


(I) パワーのシンボル


パワーの作用は、呪文の強さを決定します。シンボルを組み合わせると呪文を構成する際に、必ず呪文の冒頭に置かなくてはなりません。つまり、呪文の効果に強さを与えるのが、パワーなのです。


 **ロー** 縮小を表わすシンボル。呪文の効果は弱められ、初心者にも扱いやすいものとなる。

 **ウム** 他のシンボルの動きを鎮静化させるため、呪文の効果をやや弱める。

 **オン** 同等を表わすシンボル。本来の力をそのままの形で出させる。


 **イー** ウムと対称をなし、通常より強い力を与える。


 **バル** 最強のモンの次に強い力を呪文に与える。


 **モン** 最強のシンボル。熟達者のみが、この強大なる力を制御できる。


(II) エレメント・シンボル


パワーの次に置くのが、エレメントです。これは、呪文に物質的な現象を加味するもので、呪文の基本的な効果を決定します。よく使われる呪文は、パワーとエレメントのみで構成されています。


 **ヤー** 大地の動きをもたらし、防御の呪文の基礎をなす有用なシンボル。

 **フル** 火の動きをもたらし。

 **ヴィー** 水の動きをもたらし。水は、喉の渇きをいやし、体力の回復や生命力を湧き起こさせる。


 **テス** 欠乏、荒唐、虚無の要素をもたらし。


 **オー** 空気の動きをもたらし。


 **ソー** 火よりも危険な作用をもたらし。


(III) フォーム・シンボル


フォームは、エレメントの次に置き、呪文に特定の方向を与えるものです。そのため、すべての呪文に必要というわけではありませんが、呪文に多様性を持たせてくれます。


 **ヴェン** あらゆる毒性を制御するものとされている。

 **ユー** 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し。


 **イル** 呪文に浮遊または飛行の要素をもたらし。


 **ブロー** 友情と助け合いの要素をもたらし。


 **ゴー** 敵の特性を呼び出す要素をもたらし。


(IV) クラス/アライメント・シンボル


クラス/アライメントの作用は、人間の職業や善悪に対する考えを、自然と結びつけるというものです。その制御には大量のmanaを必要とし、初心者には扱いが難しいこともあり、呪文の最後に置かれます。


 **クー** 戦闘に関するあらゆる要素をもたらし。

 **ロス** 盗人とその技の要素をもたらし。

 **テイ** 魔法の領域を開き、その技と力をもたらし。

 **ネタ** 術者の信仰する神との関係から力を引き出す。

 **ラー** 太陽とその他の恒星の光と熱の要素があり、強力なエネルギーを持つ。

 **サー** ラーとは反対の性質を持ち、月の要素をもたらし。



どのシンボルも、呪文を唱えるたびにマナを消費します。どれだけのマナが消費されるかは、呪文がどのシンボルによって構成されているかで決まります。シンボルのマナの消費量は、4つの作用とも、6つのシンボルに応じて6段階に変化します。たとえば、パワーの作用は、もっとも作用の弱い「ロー」から、もっとも強い「モン」まで6段階のシンボルがありますが、マナの消費量も、ローがもっとも少なく、モンがもっとも多い、というようになります。

呪文を唱えることで消費されたマナは、時がたつにつれて、回復します。

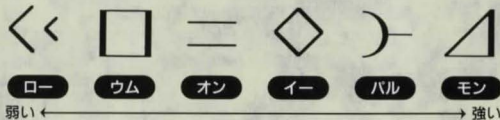
【例：ファイアー・ボールの呪文を唱える】

パワー ↑ 低 ↓ 高	<<	フル	イル
	ロー	フル	イル
	□	フル	イル
	ウム	フル	イル
	＝	フル	イル
	オン	フル	イル
◇	フル	イル	
イー	フル	イル	
∪	フル	イル	
バル	フル	イル	
△	フル	イル	
モン	フル	イル	

13.2 呪文

全ての魔法（呪文＝シンボルの組合せ）は、ダンジョン内にある巻物によって知ることができます。ここにその一部を紹介します。ここにない呪文もたくさんありますので、それは冒険をしながら巻物を探し、知るようにしてください。

▶ パワー・シンボル ◀



★あらゆる呪文の冒頭には、パワー・シンボルが置かれ、その後に続くシンボルによって創られる呪文の強さを決定する。パワーが強くなると消費するマナの量も増える。

▶ プリエスト（僧侶）の呪文 ◀

田			スタミナ・ポーション スタミナを回復させる秘薬モンを作る
ヤー			
田	∪		シールド・スベル モンスターの攻撃に対するシールドを作り、ダメージを軽減させる。
ヤー	イル		
田	∪		シールド・ポーション モンスターの攻撃から身を守る、秘薬ヤーを作る
ヤー	フロー		
∩			ヘルス・ポーション ヘルスを回復させる秘薬ヴィーを作る
ヴィー			
∩	∪		キュア・ポーション 毒消しの薬、対ヴェン秘薬を作る
ヴィー	フロー		
フル	∪	ク	ストレングス・ポーション 一時的に強さを増す秘薬クーを作る
フル	フロー	ク	
フル	∪	士	ファイアー・シールド 炎や熱から防御するシールドを作る
フル	フロー	ネタ	

※空らんには発見した呪文を書いておきましょう


▶ ウィザード（魔法使い）の呪文 ◀

田 ヤー	☪ フロー	☺ ロス	マジック・フット・プリンツ 一度通ったところに足跡を残す
⋮ オー	⊗ ヴェン		ポイズン・クラウド 毒の霧でモンスターにダメージを与える
⋮ オー	☪ ユー	✳ ラー	シープス・アイ 壁やドアが透明になり、向こう側のようすが分かる
⋮ オー	☪ キャス	✳ ラー	ライトニング・ボルト 稲妻を発生させ、モンスターにダメージを与える
☪ フル			マジック・トーチ 回りを明るく照らす
☪ フル	ε イル		ファイアー・ボール（火炎弾） 炎のエネルギーをぶつける攻撃呪文
0 デス	⊗ ヴェン		ポイズン・フォウ 毒の矢でモンスターにダメージを与える
0 デス	☪ ユー		ハーム・ノンマテリアル（対霊呪文） 実体を持たない相手に対する攻撃呪文
∞ ソー			ドア・オープン ドアを開ける

ダンジョン・マスターは、リアルタイムのロールプレイングゲームです。あなたがじっとしている間も、時間は経過していきます。周りの世界は、あなたを待ってはいけません。

そのため、冒険に際してのポイントが、いくつかあります。よく読んで参考にしてください。

■ 常に準備をしておく

突然のできごとに対する準備がとても重要になってきます。いつモンスターに出会ってもいいように、メンバー全員のアクションハンドには武器を持たせておきます。そして、クロスボウのような飛び道具を持っている場合には、忘れずレディーハンドに矢を持ちます。矢をたくさん持っているときは、矢筒にさしておきます。矢を射ると、自動的に新しい矢をレディーハンドに握ってくれます。

■ 呪文の練習をする

魔法を使うにも呪文の練習が必要です。最初から難しい呪文を使うことはできません。まず、レベルの低いシンボルを使った呪文からスタートしましょう。そして、失敗も経験です。失敗をしても、技術は着実に進歩しているはずです。

薬作りと防御の魔法はプリースト（僧侶）の専門ですが、その他、ほとんどの魔法は、ウィザード（魔法使い）の担当になります。

■ 戦闘経験を積む

戦いも魔法同様、練習が必要です。戦闘経験を積むことによって、より強くなっていくのです。

戦闘に強いメンバーは、敵に近い方に置き、強力な武器を持たせます。遠い場所にいるは、いくら武器を振り回しても敵に届きません。反対に、飛び道具を持っているメンバーは、後方でよいでしょう。

■ 回りにも気を配る／逃げ道を確保する

敵は、前からだけでなく、後ろや横から攻撃してくることもあります。逃げ道を確保しておくこと、一時後退してパーティーの体力を回復させることができます。そして、どうしても危険な状態になったら、一目散に逃げましょう！



■ 注意深く見る

とても大切なものが、落ちていたり、なにかの下にかくれていたりするかもしれません。また、壁にはレバーやかくれたスイッチがあります。何物を見逃さない目を養っておきましょう。

また、音も重要なヒントになります。ワナに足を乗せたときのカチリという音、扉が開くカラカラという音。これらを注意深く聞き分ける耳も養ってください。

■ 地図を作る

ダンジョンの正確な地図を描くことは、とても役立つ作業といえるでしょう。同じところをグルグル歩くといった無駄も、地図があれば防げます。まだ探索していない場所を発見したり、安全な逃げ道を確保するためにも、地図は重要です。24～29ページのマップを参考に地図を作ることをお勧めします。

■ 節約する

たいまつのような消耗品は、節約するようにしましょう。きれいな水があるところでは、必ず水の補給をし、食糧を見つけたらなるべく拾うように心がけます。マナも、節約すべき消耗品です。マナが貯まっているときに、ケガや疲労を回復させる薬や、攻撃用の呪文を作っておきましょう。

ゲームの性質上、お電話やお手紙によるご質問には、誠に勝手ながらお答えいたしかねます。

「ダンジョン・マスター」に関しましては、攻略本が数種類出版されております。そちらを参考にいただければ幸いです。

ビクター音楽産業株式会社

〒151 渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
03-3423-9269 (平日 15:00～18:00)

STAFF

Executive Producer : Satoshi Honda

Producer : Harunobu Komori

Director : Toshiyuki Inagai

Director : Hisaki Yokoi

Assistant Director : Kazuya Tominaga

Chief Programmer : Teruhito Yamaki

Programmer : Yoshiaki Iwasawa

Programmer : Hiroshi Nakajima

Programmer : Kensuke Kobayashi/NCS

Music : Tsukasa Tawada

Music : Hikoshi Hashimoto

Sound Effects : Tsukasa Tawada

Graphics : Akatsuki Honda

Manual : Etsuko Matsuoka

Package and Manual Design : Comix Brand

Test Player : Takayuki Ando

Nobuaki Horie

Teruyuki Yoneyama

Kenji Kikuchi

ORIGINAL STAFF

Producer : Wayne Holder

Director : Doug Bell

Assistant Director : Dennis Walker

Graphics : Andy Jaros

Second Unit Director : Mike Newton

ORIGINAL GAME PRODUCED BY



©1991 SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL GAMES

©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

Dungeon Master

発売元：ビクター音楽産業株式会社

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

© 1991 SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL GAMES.

© 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY

本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン[®] は任天堂の商標です。