

ダンジョン マスター

ガイドブック

永田浩史
小林健志

SHUWA
SYSTEM
TRADING
CO.,LTD.

ダンジョン マスター

ガイドブック



■注 意

- (1)本書は著者等が独自に調査した結果を出版したものです。
- (2)本書は内容について万全を期して作製いたしましたが、万一、ご不審な点や誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたら、出版元まで書面にてご連絡ください。
- (3)本書の内容に関して運用した結果の影響については、上記(2)項にかかわらず責任を負いかねます。ご了承ください。
- (4)本書の全部または一部について、出版元から文書による許諾を得ずに複製することは禁じられています。

永田浩史
小林健志

SHUWA
SYSTEM
TRADING
CO.,LTD.

はじめに

ダンジョンマスターは欧米で数々の賞をとった人気ゲームです。しかし、迷宮のいたるところに仕掛けられた難解なパズルや謎解きに詰まって一歩も進めなくなってしまうこともしばしばです。この本にはトリッキーなパズルの解き方、パーティーの育て方、魔法、モンスター攻略法などが詳しく書いてあります。ただ、すぐに答を知ってしまうとかえってつまらないというイキなゲームのために本文はヒント、答えは袋とじと2段構成にしました。

本書の使い方

①はじめてプレーするとにかく始めよう P70

②ルールがよくわからない基本編、戦略編 P9

③答は知りたくないがヒントが欲しいヒント編 各階

マップ上で詰まっている場所を確認し、そのアルファベットのところを見出して探してください。見出しのアルファベットが反転している場所は特に難しいところで、袋とじに答があります。

注) 本文マップのA, B, Cは、文章見出しのアルファベットと対応しますが、内容はそこから先に進んだ時に遭遇するであろうトラップやモンスターについての記述となっています。

④とにかく進みたい封印の頁(袋とじ) P167

パズルやトラップでも特に難しいところは、袋とじになっています。アルファベットの見出しと位置の対応はヒント編と同じです。

⑤アイテムなどのデータを知りたいモンスター編、アイテム編
武器編、防具編、勇者編、魔法編

白地図マップについて

白地図マップは切り離すか、コピーして使ってください。泉やピット、アイテムなど自分なりのアイコンを作成し、記入しながら行くと良いでしょう。

また、秘密の壁は通路と同じになっていますので、実際には壁が見えていますがマップ上には壁がないときは、そこが秘密の壁ということになります。

"ダンジョンマスター"に関する著作権など

Produced by FTL Games

Copyright ©1987, 1990 Software Heaven, Inc.

©1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC

For the Japanese Readers

The purpose of this book is to help you in your journey into the world of Dungeon Master. If you use it wisely it can make your adventure more enjoyable and challenging.

This book can be your guide when you become lost or confused. It can be your Mentor as try to decide on the right solution to a difficult puzzle or challenge. Or, it can be your ally as you battle the ferocious creatures that fight to defeat you.

However, you must resist the urge to use this book as a substitute for your own imagination and creativity. The challenge of Dungeon Master is to find your own solutions to its puzzles and dangers.

When we created Dungeon Master we were striving to create a game with no fixed solutions to its different challenges. Because of this, there are many secrets to Dungeon Master which have never been discovered.

Some of these are secrets which we created, but several Dungeon Master Adventurers from around the world have discovered solutions to its puzzles and strategies of attack and defense which we never imagined possible.

Perhaps by using your own imagination and creativity you will be the first to unlock new secret.

Wayne Holder

日本の読者に向けて

この本は、あなたがダンジョンマスターの世界を旅するときの手助けを目的とするものです。もし、これを賢明に使って頂ければ、旅はもっと楽しく、刺激的なものとなることでしょう。

この本はあなたが迷ったり混乱したときのガイドになります。あなたが難しいパズルや難問に正しい答を得ようと試みるときの良い助言者になります。また、あなたをやっつけようとする獰猛な生物と戦うときの味方にもなります。

しかしあなたは自らの想像力及び創造力の代用品としてこの本を使おうとする衝動には耐えなければなりません。ダンジョンマスターの”やりがい”はパズルや危険に対するあなた自身の答を見つけることなのです。

私たちがダンジョンマスターを制作したとき、固定した答がないような、そして幾つかの異なる挑戦ができるゲームを作ろうと努力しました。このため、ダンジョンマスターにはいまだに見つかっていないたくさんの謎があります。

この内のいくつかはわれわれが設定した謎です。しかし、世界中のダンジョンマスターの冒険者の数人は、パズルの答と攻撃と防御における戦略においてわれわれ自身が想像もしていなかったような方法を発見しております。

おそらく、あなた自身の想像力および創造力を使えば、このダンジョンの新しい秘密の錠を開ける最初の1人となることでしょう。

ウェイン・ホルダー

目次

■基本編

9

画面の見方 その1	10
画面の見方 その2	13

■戦略編

15

トラップ	16
戦闘はヒット&アウェイ!!	19
パズル	22
マウス&キーボード	23
探索とマッピングの仕方	24
キャラクターの育て方	25
パーティ構成方法	27
パーティの組み合わせの例	28
食糧と水	30

■勇者編

33

勇者の各能力値	35
レベルを表わす称号	35

■アイテム編

37

アイテムの使い方	38
----------------	----

■武器編

43

武器の選び方	44
--------------	----

■防具編

49

■魔法編

53

基本シンボル一覧	54
応用シンボル一覧	56
僧侶系魔法	56
魔法使い呪文	57

■モンスター編

61

■ヒント編

69

とにかくはじめよう	70
地下 1 階	73
地下 2 階	80
地下 3 階	90
地下 4 階	101
地下 5 階	107
地下 6 階	114
地下 7 階 PART 1	121
地下 8 階	122
地下 9 階	129
地下 10 階	135
地下 11 階	140
地下 12 階	144
地下 7 階 PART 2	151
地下 14 階 PART 1	157
地下 13 階	160
地下 14 階 PART 2	164

■封印の頁 (袋とじ)

167

★ワンポイント アドバイス

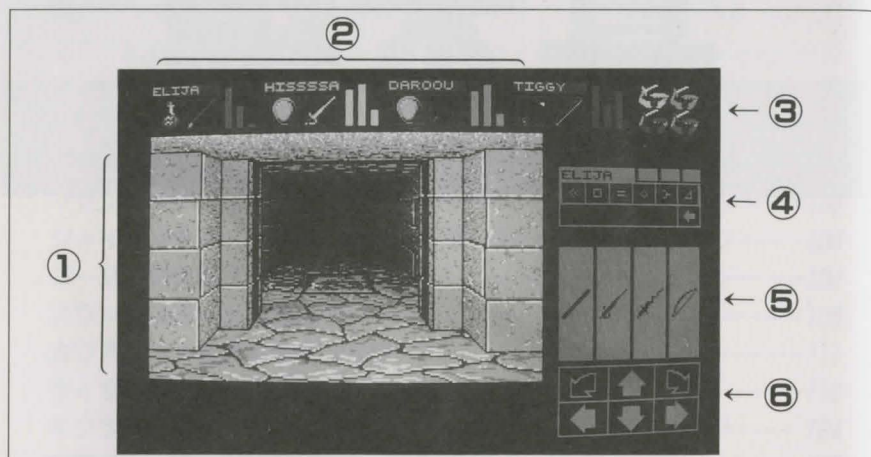
勇者は“生き返らせる”にしよう	74
明かりは魔法で	81
マミーにはファイアーボールがよく効く	82
スクリーマーで戦士のレベルアップ	85
トロローリンの攻略法	93
ロックバイルは殴りまくれ！	94
マゼンタワームの傾向と対策	103
ジャイアントワズプにはファイアーボール	104
ゴーストには呪文	104
スワンプスライムはちょろい	109
カウアトウルは蛇科のモンスター	111
ウィザードアイ は速攻で！	116
ギグラーというスリにご用心	124
宝箱の使い方	127
ペインラットはおいしい	130
ラスターなんてのもいるのだ！	131
ヴェクサークは本格的魔法使い	131
ジャイアントスコーピオン攻略法	137
ウォーターエレメント攻略法	142
マテリアライザーはゴーストタイプ	145
アニメイテッドアーマーは1匹ずつ	145
オイタスはゾロゾロ出てくる	146
ストーンゴーレムはヒットアンドアウェイ	152
レッドドラゴンは動きが遅い	158
デーモンには階段の陰から突撃！	162
ブラックフレームにはボーパルの剣	163

基本編



ダンジョンマスターをプレーする上での基本的な画面の見方や操作方法を解説します。まったくはじめてプレーする人はP70の“とにかくはじめよう”から読んだ方が理解が早いと思われるので、先にそちらを読むことをお勧めします。

画面の見方 その1



- ① ダンジョン内部
- ② キャラクターの状態
- ③ パーティーの配列
- ④ 呪文用アイコン
- ⑤ 武器／攻撃用アイコン
- ⑥ 移動用アイコン

①ダンジョン内部

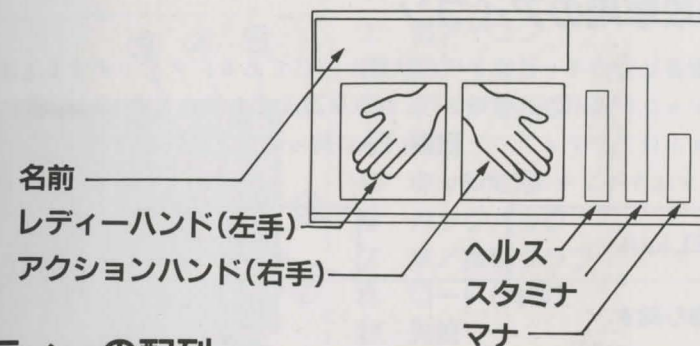
キャラクターの視野であり、ゲームのメインであるダンジョン内部の画面。

②キャラクターの状態

キャラクターの状態を表わしたものの。カラー画面では名前が黄色く表示されているのが、パーティのリーダー、つまりボタンを押したり、物を拾ったりする「手」の役目をするキャラクターである。リーダーといっても単に手の役割をするだけなので偉いワケではないのだ。

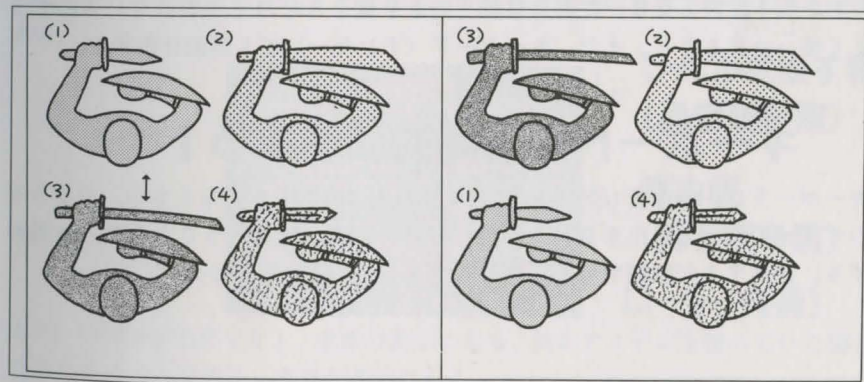
名前の下に2つの枠があって剣や盾などの絵が見えているが、これは各キャラクターが右手と左手に持っているものを表している。右手はアクションハンドといい、武器や特殊アイテムを持つ手である。左手はレディハンドと呼ばれ、矢や小石を持たせておいたりする手である。

3本の棒グラフは左からヘルス、スタミナ、マナとなっており、各値を100%と見なして何%の増減があったかを表わす。これらはパーセントであるため元々の値が低いと、画面上の棒グラフが高くて、能力は低いという点に注意しよう！



③パーティーの配列

パーティを真上から見た状態を表している。パーティの各キャラクターは色で区別をされている。画面上で上が前を表しており、ここに戦士、忍者を置き、後ろは魔術師、僧侶などのスペルキャスターを置くのが普通である。配列の交替は、例えば、(1)と(3)を入れ替えたいときは(1)をクリックして(3)に持っていき、クリックするだけという簡単なものになっている。



④呪文用アイコン

呪文はここでキャラクターの名前を表示させて行う。リーダーが呪文を唱えるものと間違い易いが、呪文を唱えるのはあくまでここに名前の表示されているキャラクターである。呪文のシンボルはパワー→エレメント→フォーム→ク

ラス／アライメントの順に変わっていく(魔法編参照)。(←)は一つ前のシンボルのキャンセルである。ただし、キャンセルしても、マナは回復せず、その分まるまるロスしてしまうことに注意しよう!

⑤攻撃用のアイコン

順番は②のキャラクターの状態と同じである。クリックすると次図の攻撃オプションが表示されるので、どれかを選んでクリックするだけである。このオプションはアクティブハンド(右手)に持っている武器の種類によって変わってくる。×はキャンセルである。

ELIJA	
振り回す	
叩き切る	

⑥移動用のアイコン

↑は前進、↓は前向きのままの交替と。←→は左右のカニ移動になる。↶↷は左右を向くだけとなる。左右は移動と向きを変えるだけに別れているのでうまく使い分けること。また、キーボード(テンキー)でも移動は出来る。

キーボードも積極的に使おう!

キーボードは一時中断(ESCキー)とテンキーの移動しか行なえない。マウス1つですべてのことは出来るが、移動だけはテンキーで行なうことを強くお勧めする。後述するが戦闘や移動だけならテンキーの方が有利なのだ。

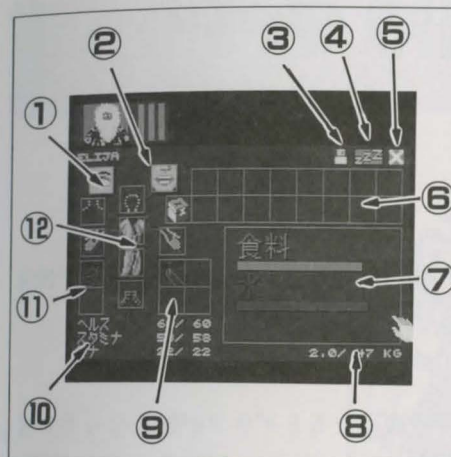
↶	↑	↷
←	↓	→

=

4	5	6
1	2	3

画面の見方 その2

“画面の見方その1”の状態から右クリックすると下図の画面になる。これは今現在リーダーであるキャラクターの持ち物や装備などである。



- ① 目アイコン
- ② ロアイコン
- ③ データセーブ
- ④ 睡眠
- ⑤ キャンセル
- ⑥ バックパック
- ⑦ 水/食糧グラフ
- ⑧ ロード(負荷)
- ⑨ 矢筒
- ⑩ ヘルス/スタミナ/マナ
- ⑪ ウェストポーチ
- ⑫ 身体アイコン

①目アイコン

何も持たずに目を左クリックすると、キャラクターの各能力を見ることが出来る。

NOVICE NINJA	
APPRENTICE WIZARD	
STRENGTH	30/ 30
DEXTERITY	45/ 45
WISDOM	50/ 50
VITALITY	35/ 35
ANTI-MAGIC	59/ 59
ANTI-FIRE	40/ 40
1.6/ 34 KG	

レベルを表す称号
(勇者編参照)

能力値
(勇者編参照)

ロード(負荷)

また、レベルが上昇すると、赤枠の表示になる。何かアイテムを持っていた場合はそのアイテムの名称、重さが表示される。

②ロアイコン

水、薬を飲み、食糧を食べる。当然ながら飲食には時間もかかる。また、食べられないものは食べないので、悪いものを食べて腹をこわすのではないかという心配は無し。

③データセーブ

ゲームデータをセーブする。別のデータディスク等も、ここで作ることができる。

④睡眠

睡眠する。敵に襲われると自動的に起きる。

⑤キャンセル

キャラクター画面のキャンセル

⑥バックパック

17個まで何でも入るバックパック(背負い袋)である。箱を組み合わせて使えば最大24個まではある(箱を右手に持てば中身の出し入れができる)。

⑦水/食糧グラフ

水と食糧の満腹度を表わしたグラフ。空腹になるとグラフが短くなっていく。また、黄や赤になるとペナルティが生じる。

⑧ロード(負荷)

右が持ち運べる最大重量で、左が今現在運んでいる荷物の総重量である。

⑨矢筒

矢筒であるが、左上は控えの武器をおける。また、石、矢などはここにしまっておけば勝手につかえてくれる。

⑩ヘルス/スタミナ/マナ

ヘルス/マナ/スタミナの最大と今現在の値。

⑪ウエストポーチ

皮袋やフラスコなどの小物をしまえるポーチ。

⑫身体アイコン

身体を表わすアイコン。怪我をすると赤枠で囲まれ、移動などの行動に影響をおよぼす(余談だが、ケガをしているところに何も着けていなければ包帯を巻いたグラフィックが表示される)。

戦略編



ダンジョンマスターはいままでになかったリアルさという点で画期的なRPGである。落ちていたアイテムは単に拾うだけでなくどこにでも置くことができたり、追いかけてくるモンスターを閉まる扉で押しつぶすことができたりといった点である。しかし、自由度が大きすぎて自分のやっていることが合理的な行動なのか迷ってしまうこともある。本編ではルールを知っただけではわかりにくい戦略的な行動パターンについて解説しよう。

トラップ

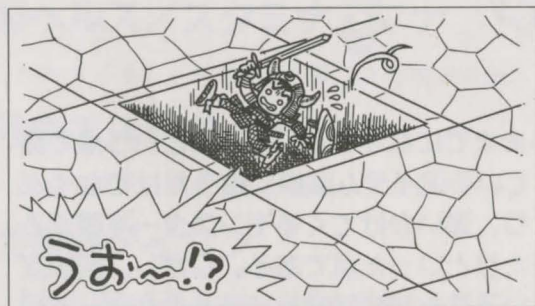
迷宮型RPGではウィザードリィ以来、必ず登場するゲームの構成要素である。ダンジョンマスターにも幾つかの罠(トラップ)がある。しかし、ダンジョンマスターではどのトラップをとっても大した危険性はなく探索の邪魔程度でしかない。いわゆるデストラップ(失敗は直接死につながる罠)は存在しないのだ。ここではいくつか代表的なトラップを抜粋し傾向と対策を述べよう。

★落とし穴(ピット)

最もポピュラーなトラップのひとつであろう。通路いっばいに「がばっ」と、大口を開けた嫌らしい奴である。このピットにもいろいろなタイプがある。プレッシャープレートやボタンで消えるもの。一時的に消えるもの。何でもないとところがスイッチになっていて開いたり閉まったりするもの。時間で開閉しているもの。などなど。

ここに落ちてしまうと急に景色が変わるので最初はあわてるかもしれない。ヘルスは減るし、運が悪いとケガをしたりいきなりモンスターに襲われることもある。しかし、しょせんはピットである。当然、落ちた先は元いた場所の1階下の同じ位置である(たとえば地下5階から地下7階ということはない)。

さらに、このピットは使い方によっては大いに役立つ。“モンスターを落とす”といった作戦も可能になるのだ。それによって、モンスターのヘルスも減るし、モンスターがテレポートを使って這い上がって来るまでの時間にヘルス回復なども出来る。ただし、テレポート先を確認しておかないと逆にピンチに陥ることもある。最後になるがロープを持っていれば安全にピットを降りることが出来る。それと、たまにはピットに落ちてみるのもいい。思わぬ収穫があるかもしれない。



★回転床(ターンテーブル)

その場所に載ると右や左に90度または180度回転するのだ。気付かないでいるといつまでも同じ場所を「ぐるぐる」うろつくことになる。気づいてしまえばな

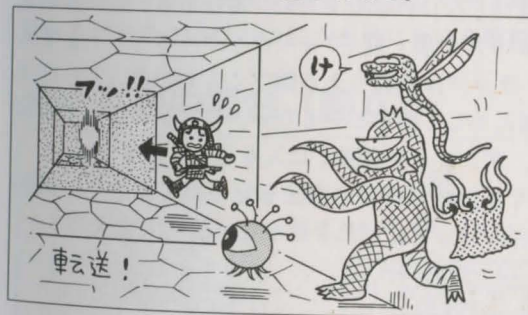
んということもないのだが...

マッピングの際には位置を必ずチェックしておき、左右どちらに回転したかを書いておこう。このターンテーブルは十字路やマトリックスの迷路みたいに関係パターンが続くところによく仕掛けられている。そのことをよく頭に入れておき常に羅針盤とにらめっこしながら進んでいこう。位置が分かったら二度手間にならないようにマップに記入しておこう。



★転送(ワープ、テレポート、トランスポーター)

青い霧(後述)などでテレポートすることが明確にわかれば良いが、突然ある地点から別の地点に移動してしまうタイプのテレポートは少し厄介だ。プレイヤーは周囲の景色の変わり方が不自然であることからテレポートしたことを判断しなければならない。また、テレポート先もどこなのかわからないのでマッピングもその地点からやり直しとなる。

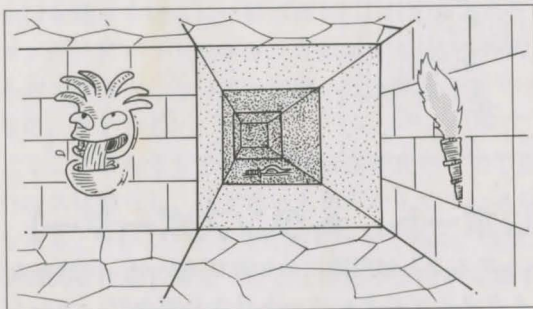


しかし、どこからどこに移動するかさえわかってしまえばテレポーターは近道として使えるため大いに役立つことだろう。たとえば、モンスターから逃れるときや水補給などで戻らなくてはいけなくなったときなどだ。ただ、これを使って先に進むのはお薦めできる行為ではない。なぜなら、もしかするとその間に重要なアイテムがあるかもしれないし、スイッチの類があつて押しておかないといけないかも知れないのだ。

★青い霧

これ自体は罠でもなんでもない。しかも、テレポーターやターンテーブルを明確にしてくれるという便利なものだ。しかし、その分心理的に入りにくいという面もある。トラップとしては通行や行く手を阻むものぐらいいだろう。行く手を阻むタイプはさらに青い霧が点滅しているものもありこのタイプなら消えた瞬間に飛び込めば通ることが出来る。

この青い霧は先にも書いたように少し入りにくいが、謎で詰まったときは迷わず入ってみよう。もしかすると打開策が見つかるかも知れない！ また、他のトラップの複合型なので対処方法はその項目をみてほしい。ピットに落ちたときはこの青い霧にはいれば上に上がれる。



★怪物（モンスター）

最も厄介なトラップがこのモンスターである。出来れば顔を合わせたくないが、合わせてしまったら戦闘は覚悟しなければならない。毒はある、魔法は唱えてくるとメチャクチャな奴等ばかりだ！ 歩く罠（ウォーキングトラップ）とでもいうのだろうか。しかし、このトラップは破壊つまり倒すことが出来、それにより経験を稼げる。ただ、あまり深入りして倒すこともない。そんなことをすれば他のトラップに引っ掛かったり、ダンジョン奥深くに入り込んでしまう。対処方法はモンスター編をじっくり読んで自分の方法を見つけて欲しい。最初から最後まで現れるウォーキングトラップだが気を抜かない限り大丈夫だ！



★幻の壁

隠された壁、通り抜ける壁の事をさす。前者はスイッチなどによって見つけることが出来るのでなんとかなるが、後者は魔法により通路に幻の壁を作り出している。そのためぶつかってみないことには区別がつかないので始末に終えない。しかし、それを見つけてその先を探索すればいいアイテムが手に入るかもしれない。対処方法としては自ら壁にぶつかるしかないだろう。少しは傷つくかもしれないが死にはしないのでここがアヤシイとおもったらガンガンぶつかっていい。

★その他

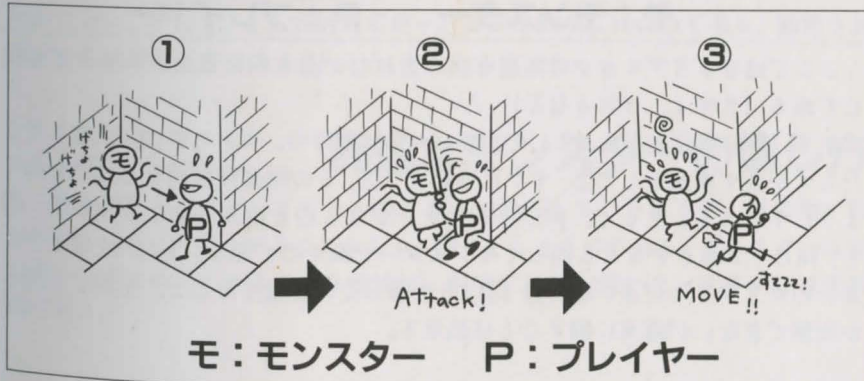
その他これ以外にもいろいろある。代表的なものにファイアーボールの飛び出してくる広間、毒の霧が四方から噴射する通路などがある。どのトラップでも一緒だがとにかく注意しながら探索することと、マメにセーブしておくことだ。トラップなんかで死んでいてはダンジョンマスター制覇の道は遠いのだ！！

戦闘はヒット&アウェイ！！

ダンジョンマスターでは、モンスターもトラップのひとつにあげられる。増殖するタイプ、一定の場所を守るタイプと、ワンダリングモンスターと、様々なパターンがある。しかし、パターンは多けれどもっとも多く使われ、しかもほとんどのモンスターに有効な攻撃方法はヒット&アウェイである。

しかしながら、状況によっては同じヒット&アウェイでも2つの方法にわけられるであろう。ひとつに一本道における戦闘、そして広間での戦闘だ。

★一本道の場合（図A）



図Aを見ていただければお分かりだろうが、まず①の状況を作る。そして、モ

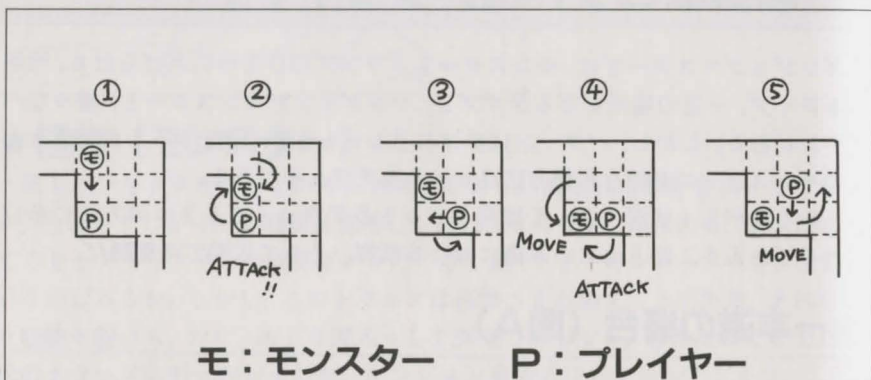
ンスターが来るのを待ち、前進してきたら素早く攻撃する(②)。攻撃が終わればモンスターの攻撃を受ける前に後退してしまう(③)。

あとは①から③を繰り返せばなんなくモンスターを倒せるだろう。また、攻撃オプションの種類によっては攻撃した後のロスタイムが長いので1歩の後退では次の攻撃が間に合わないときもある。そのような場合は2歩、3歩と多めに後退してやればいいのだ。

しかしながら、このヒット&アウェイには2つのウィークポイントがある。まず、後ろからの攻撃にとても弱い。前後から挟まれてはモンスターにもよるが踏んだり蹴ったりである。どうしても粘りたいときは、まず弱い方を倒すこと。呪文も惜しみなく使おう。しかし、2グループを相手にしてはいけなないのだ。

そして、もう1つがモンスターが攻撃魔法(特にファイアーボール)を使ってくる場合である。一本道なので当然逃げる場所もない! また、そういうモンスターは前に出てこないのである。この場合は選択は2つに1つである。逃げるか「目には目を」で、こちらも魔法で素早くけりをつけるかである。

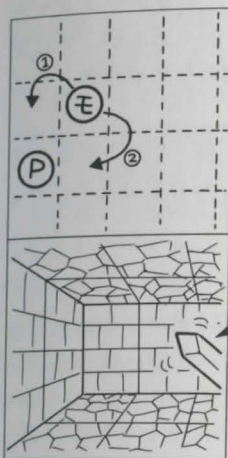
★ 広間の場合：2×2ブロック以上の部屋(図B)



ここでは3×3ブロックの部屋を例にあげたが基本的には何ブロックでも同じである(2×4、3×4など)

まず、①の状況を作る。そして、モンスターを待つ。モンスターが前進してきたらすかさず攻撃をして②、すぐに逃げよう③。その際は横移動をして横を向くようにすること。そして、再びモンスターが来るのを待ち、来たら攻撃④、⑤と、同じところをぐるぐる回ってモンスターを倒すのである。また、攻撃オプションのロスタイムが多い場合は(④)を攻撃しないで逃げる。1周で1回しか攻撃できないが確実に倒すことは出来る。

しかし、この戦略はモンスターによって少し方法が変わる場合がある。マゼンタワームみたいにパーティの前へ前へ移動してくるものであればそのままでもよいが、アニメーティッドアーマーなどは必ずしもパーティの前に来るとは限らないのである。



モンスターは①か②のどちらかに移動することが多い。このとき、モンスターの一部をよく見て、どちらに移動したか確かめてから攻撃するなり、移動するなり決めることになる。

この部分をよく見ておく。これはモンスターの持物や身体の一部である。消えた場合は、逆サイドへ移動したことになる。この2つの戦略さえ把握しておけばどんなモンスターでも必ず倒すことが可能になる。

戦闘中にポーションは飲まないようにしよう!

さて、次に戦闘時における注意だが、戦闘中にはポーションを飲むべきでない。なぜなら無駄な時間がかかるだけで何のメリットもないのだ。ヘルスが回復するじゃないかという意見が聞こえてきそうだが実際にはモンスターは見えないのでいつ目の前に来られるかわからない。それゆえにせっかく回復させたヘルスも逆に奪われてしまうことにもなりかねないのだ。

そんな事などを考えると大きなダメージを受けた場合は素直に退いたほうが絶対がいい。そして、そこで始めてポーションを飲めばいいのである。態勢さえ整ったら逆襲してやろう!!

コラム 邪道なモンスターの倒し方

これは雑誌などでよくでてくるのでご存知の方も多いと思うが、扉の前で待ち伏せし、モンスターがそこにきたら、閉めてしまうのである。モンスターは扉に押しつぶされてしまうという戦法だ。前半で比較的弱いモンスターには効果的である。

パズル

★パズルの構成要素

パズルである以上必ず解き方というものが存在する。ダンジョンマスターをやっていると本当に答があるのかなと思ってしまう箇所も所々あるが、答は絶対に存在する(当たり前!?)。分からなくなったときは別のなにかに興じて頭を冷やすのも手だ。

パズルは扉、プレッシャープレート、スイッチ、レバー、霧、ピットが重なりあって出来たものである。しかし、全部が全部関係しているわけではなく、おとりであったり、心理的な引っかけであることもある。

★パズルを解くためには

パズルにはいく通りかのパターンが存在し、それぞれのパターンも最初は簡単でだんだん難しくなっていくようである。難しいと思ったら前に解いたパズルのパターンを思いだそう。最初はとても難しく思えたパズルでも前のパターンをやや難しくしただけというのがほとんどだ。

それで解けなければ、未踏の場所のマップを書き上げてみる。そうすることによって解くための手掛かり(スイッチなど)が見つかるかも知れないし、その近くにもうひとつパズルを解くための要素が隠れているかも知れない。探索こそがパズルを解くための近道なのだ。

後は発想の転換というやつも重要である。例えばテレポーターで飛ばされるのはパーティだけではないということ。アイテムや武器なども同様に飛ばされるのである。

また異常に難しいと思えたパズルは、もしほかに行けるところがあるならば、解かないでそのまま進んでしまうのも手だ。このゲームはコンプリートするだけならすべてのパズルをとかななくてもいいようになっている。筆者がプレーしてみた感じではわりとどうでもいいようなところのパズルが妙に難しかった。

最後になるがメッセージプレート(壁文字)はヒントであり解答でもあるのだ。これを肝に銘じて頑張ってパズルを解き終えて欲しい。

★パズルの実例

ここから先にあげる例は実際にプレーした人でないとチンプンカンプンな話だと思うので初めての人は読み飛ばして頂いて構わない。

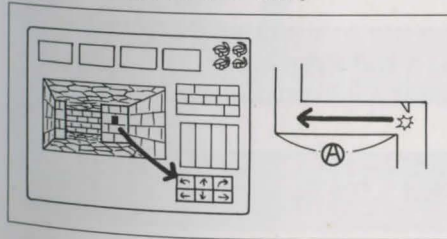
例えば地下2階の最初のほうにでてくるプレッシャープレートと扉2枚のパズルがある。この場合、広間の中(3×3)だけで解こうと思うと絶対にとけなくなってしまう。さすれば、1度入りすぐに後退してしまえば後はまっすぐ進むだけでいい。こういった頭の転換がパズルを解くときの要素になってくる。マップをみて、そこだけで考えてはいけないということだ。自分の動ける範囲で全てを試してみることが大切なことだろう。

次に地下5階の南東にある小部屋について。ここでは、スイッチにより壁が出たり消えたりする。こういう場所では消える壁の位置をチェックしておき、消えた場所へ行ってみることが大切なのである。

地下6レベルの「謎掛けの間」。これもパズルのひとつであろう。しかし、この場合メッセージプレートを注意深く読むことと自分のアイテムを把握していることが解決につながる。また、簡単にアイテム連想してみればいいし、分からなければアイテムのひとつひとつとにらめっこもいいだろう。

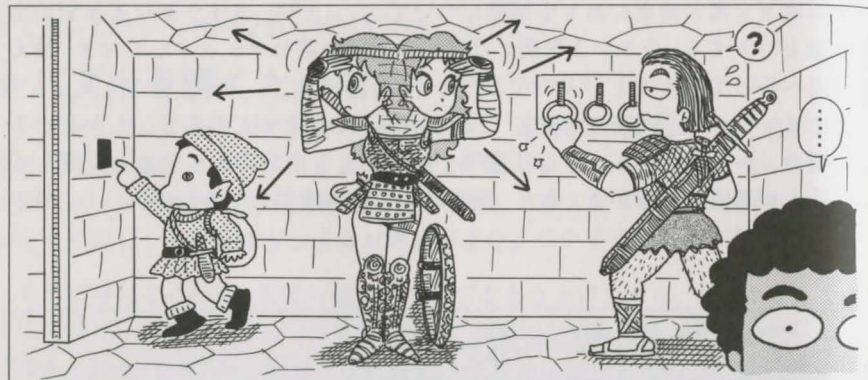
マウス&キーボード

キーボードでも移動できることは説明したと思うが、諸君は移動をマウスとキーボードのどちらでやっているだろうか。はっきり言って、移動はマウスよりキーボード(テンキー)でやったほうが良い! 特に戦闘時は移動攻撃が主流になるのでマウスより素早い対応ができるし、ロスが少なくてすむ。基本的に右手でマウス、左手でテンキーを操ってしまうのだ! ヒット&アウェイなどではマウスだと逃げるときにダメージを負いかねない。なぜなら、攻撃オプションから移動用のアイコンまでに矢印をもっていくのにわずかながら時間のロスが生じる。しかし、マウス&テンキーだと攻撃はマウスが、移動はテンキーが受け持つので攻撃が終わった瞬間に逃げる事が出来るのだ。たったゼロコンマ数秒の事だが結構大事なことだ。



また、移動も同じことである。例えば「押したら走れ」とある場所ではボタンをクリックして素早く左に移動しなければならない。これを、マウスでやってしまうと図の矢印部分がロスになってしまい間に合わないかもしれないのだ。しかし、テンキーを使えばマウスでボタンをクリックした後、横移動してしまえば簡単に事はすんでしまうのだ。また、先行入力という方法が使えるので距離(ブロック数)さえ分かっていたらその分だけ先にテンキーをおしておけばいい。

探索とマッピングの仕方



探索こそがこのダンジョンマスターを制覇する最も早い近道であろう。探索つまりマッピングのことである。この本を買った君達は白地図がついてきているので切りとるなりコピーしてから使って欲しい。

それにダンジョンをあちこち歩いて分かったことなどをどんどん書き込んで欲しい。その際の記号(ピットや扉を表すもの)は自分で分かりやすいものを利用してこよう。

さて、いよいよ探索となるわけだが、次の順に探索を行うことをお勧めする。

① 1歩移動したら泉や扉などの地形を書き込む。

② 左右の壁を注意深く見て、スイッチなどを探す。

③ 落ちているものがあれば拾い、チェックする。

③で注意してほしいのが灰色をした小石や鍵の類を見落とさないことである。また、幻の壁(通り抜け出来る壁)はダメージ覚悟で壁にぶつかって探すしかないだろう。とはいっても、その向こうにゲームを解くためのアイテムが隠されている事はないのでそんなに気にすることもない。基本的にこの3パターンを1ブロックごとに行なえば必ず、突破口は見つかるはずだ! 面倒と思わずにやってみよう。

キャラクターの育て方

★戦士クラス

接近戦で、武器(剣や棍棒など)を使ってモンスターと戦った時のみ経験値が与えられる。忍者クラスなどと違い最後まで必要不可欠なので戦闘を避けすぎではいけない、逆にモンスターをみつけたら率先して倒すべである。ヒット&アウェイや扉、ピットを巧みに使いながら早めにレベルを上げていこう。

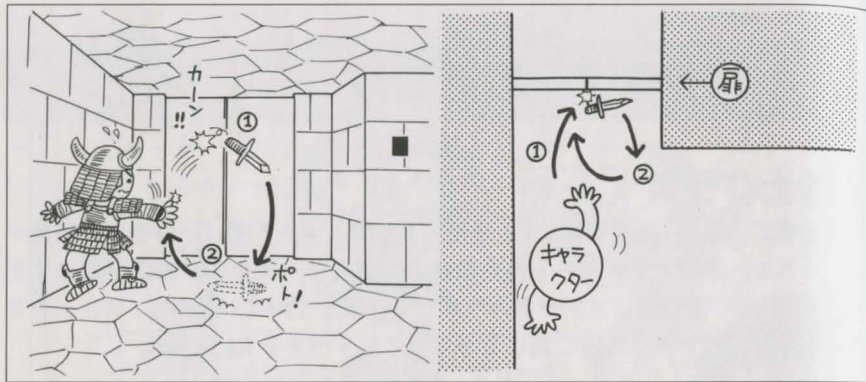
★忍者クラス

最終的にはあまり伸びないクラスだといえる。しかし、その分最初はレベルが上げやすくなっている。一般的に弓や投石器などの飛び道具の使用により、経験が与えられる。

しかし、戦闘をしなくてもレベルは上げることができる。その方法とは壁に向



かって物を投げるだけ！ しかし、この方法だといちいち進退を繰り返さないといけない。そうすると、もっと効果的な方法がないかと思われるだろうが、実はこの方法で場所を変えるだけでいいのだ。つまり扉の前にパーティをおき、そこでアイテムを投げればよい。そうすれば、アイテムは扉にあたるので手前側に落ちる。ここだったら現在位置からでも取れる。これを繰り返せば時間はかかるが確実にレベルは上がっていくのだ。忘れてはいけないが物を投げているのはリーダーだということ。



★僧侶クラス

僧侶系は防御魔法を唱えることにより経験を得ることができる。しかし、最初のころにはフラスコがないので呪文を唱えても無駄に終わる。2レベル中盤あたりからフラスコがでてくるので、ヘルス回復やスタミナ回復の呪文を唱え続ければよい。ポーションは「作っては飲んで、再び作っては」を繰り返せばより早いレベルアップが望めるだろう。しかし、その分マナを消費するので休まなければならない。これをやりすぎると、水や食糧の問題を招くことになるが、。

また、僧侶クラスは1人いればいいと私は思う。つまり、ヘルス回復の最高が唱える事ができるキャラクターが1人いればなんとかなるのだ。

★魔法使いクラス

一番経験を得やすいクラスがこの魔法使いである。マナさえあればどんどん呪文を唱えればよいのである。僧侶みたいにフラスコという付加物があるわけではないので最初から練習が可能なのだ。とにかく、最初が肝心のクラスだけに気をぬいては駄目！ とくに浅いレベル(階)では戦士だけでどうにかなので暇さえあれば練習をしておこう。「魔法の灯火」であれば最低マナ5で唱えられ

る。また、経験値はその時点で唱えられる最高のものを使った方が大きい。ファイアーボール等の攻撃魔法は壁に沿って使わないこと。自分に跳ね返ってきてダメージを受けることになる。魔法は最後までお世話になるので戦士同様レベルアップに励もう。



パーティ構成方法

★分業制(エキスパートタイプ)

各キャラクター1人1人が主クラスについてレベルアップをし、完全分担制にしたパーティのこと。

長所: 各人が専門職となるのでそのクラスについては他の誰よりも引けをとることはない存在になる。また、早いうちから強力になれるので戦士、スペルキャスター(呪文使い)共に楽にダンジョンを制覇できる。

特にスペルキャスターはより強力な呪文を早くから唱えられる。

短所: 他のクラスの代用が出来ないため必要の無いロスを生じるかも知れない。例えば、あるキャラクターがヘルスを相当失いそれをポーションで回復させるとしよう。2度3度ポーションを作れば当然マナも減ってしまう。その後、突如としてモンスターに毒を食らってしまうと、どうしようもなくなるのだ。また、前衛が傷ついてしまえば退却しなければなくなるかもしれない。

★マルチ制(何でも屋タイプ)

分業とは正反対に各キャラクターがどのクラスをも並行してレベルアップしていき構成したパーティ。

長所：やはり、どのキャラクターであっても戦闘を行なえ、魔法が唱えられることである。簡単にいえば自給自足パーティなのだ。

序盤では少々辛い面もあるが、最終的にはとても強力な(つまり、攻撃力のある)パーティになるだろう。

また、戦闘も長期戦ができるので楽にゲームが進む。

短所：特に短所というものがないのだが、レベルを上げるのに手間がかかるといことが難点といえる。各クラスを並行して上げていくので時間もかかり、食糧問題などを招く恐れがある。

パーティの組み合わせの例

ダンジョンマスターでは「勇者の間」で24人中4人を自由に選択できる。しかし、いくら自由だといっても戦士系ばかりだとか、魔法系だけというのはちょっと問題であろう。ここで、選んだ4人は途中でやり直しをしない限り最後まで面倒をみてやらなければならない。

また、最終的にどのようなキャラクターにしたいかというのも選択理由の一つになろう。例えば、戦士を完全装備にしたければ最初からロードが高くなければならないし、魔法が全員使えるパーティにしたければ最初からマナは高くなければならない。その他にも分業パーティ、マルチパーティと色々な要素があるし、意外と顔で選んでしまうかもしれない。こういった事を考え、最もバランスのとれたパーティ構成にしてほしい。

以下に初級用、中級用、上級用と3つにわけて説明しよう。初級は各クラスの優れたものを集めた構成、中級は魔法に片寄った構成、そして上級は「生まれ変わらせる」でまったくクラスのない構成である。

★初級用

HALK(ハルク)	The Barbarian	戦士 忍者 僧侶 魔法使い
AZIZI(アジジ)	Johari	
ELIJA(イライジャ)	Loin nf Yaitopya	
BORIS(ボリス)	Wizard of Balder	

初級用とあって各クラスの特徴がよくでた「勇者」をよりすぐって構成したパーティである。

ハルクはマナこそないが高いヘルスと強さでバッサバッサとモンスターをなぎ倒してくれるだろう。

アジジは短剣をうまく使いこなせばかなり強力な味方となる。前衛がしっかりしているので長期戦の心配もない。

後衛にいる2人もマナが高いので最初からかなりの呪文が唱えられる。

イライジャの魔法の箱はいざという時にはとても役立つものである。

育て方としては完全に分担を決めてしまった方がいいだろう。そうしないと中盤当たりでモンスターに苦勞し始める。最後まで苦勞せずにすんなり話を進める為には前衛は武器攻撃、後衛は魔法の使用を心がけることだ。

★中級用

LINFLAS(リンフラス)	Thurfoot Son of Heaven Tamal	戦士 忍者 魔法使い 魔法使い
GANDO(ガンド)		
WUTSE(ウーツェ)		
TIGGY(ティギー)		

魔力偏重のパーティ構成である。最初の頃は武力が低いためかなり苦しい戦いになるだろうが、レベルがあがれば魔法の援護(シールド呪文、ファイアーボール)で楽になっていくだろう。長期戦には向かないが戦闘のテクニックは磨けるのではないだろうか？

上の組み合わせには僧侶がいなくても必要になることはない。ウーツェやティギーのマナが高いので必要なときに唱える程度で十分こなせる。とは、いってもやはり「ヴィーの秘薬」のモンレベルまでは必要だ。

魔法は防御呪文を戦士、忍者に唱えらせるようにし魔法使いは攻撃呪文に専念しよう。それにより、戦闘時に呪文攻撃のロスがなくてすむようになる。

★上級用

全てのキャラクターを「生まれ変わらせる」にしたパーティだ。

「生まれ変わらせる」によってクラスレベルが無くなってしまいうのでかなり難しいはずだ。ただし、その分「能力値」がアップするので上がり方によっては少しは楽になるかもしれない。しかも、自分だけのキャラクターを作ることが出来るのだ。クラスレベルがあるとどうしてもそればかりあげるようになり、みんな同じようなキャラクターになってしまう。

しかし、これはこれでプレイヤーの性格がキャラクターにでてくるのではないだろうか？ そういった楽しみもこのパーティーには含まれているのだ。

●どのキャラクターを選んでも大した変化はないが、この方法だと前衛はヘル

スの高い者が有利で、後衛はマナの高いものが多い。こうでもしないことには練習もろくに出来ず最初から食糧難に悩まされることになる。武器、鎧も最初から持っているキャラクターを選ぶべきかもしれない。

いかにしてキャラクターを育てていくかが上級者の知恵である。攻撃にも戦略を用いなければ最後まではいけないだろう。しかし、キャラクターを育てる、本当の楽しみをこのパーティは実感出来ると思う。

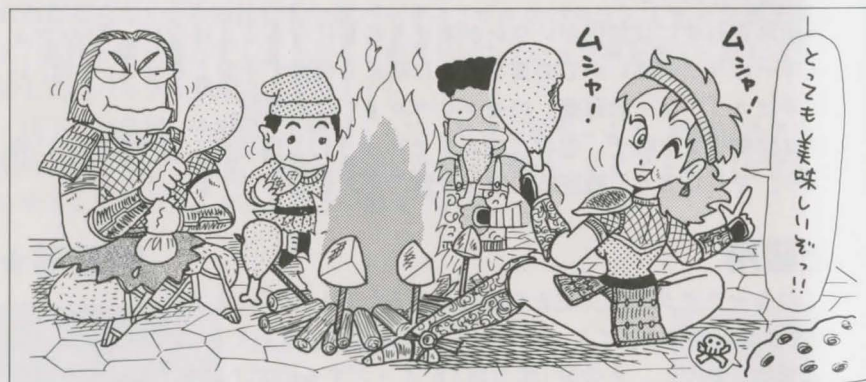
食糧と水

「食糧」と「水」の確保はダンジョンマスターをプレーする上で重要だ。ドラクエタイプのRPGでは決して出てこなかった要素である。これらが不足すると、行動力に悪影響が出始め、なくなると死んでしまうのだ。

★水

まず、水がわき出ている泉を探さなければならない。たまには、水の入ったフラスコとか、皮袋などもあるのだがあまり期待していいものではない。

浅いレベルでは比較的沢山の泉が点々とある。これは、皮袋の少なさから考えれば当然ではあるが、それでも突如として泉のない階がある。なるべくなら前の階には戻りたくないで、できるだけの水を腹に、皮袋に、そしてフラスコにまで入れておきたい。特に浅いレベルでは薬より水の方が重要である。



★食糧

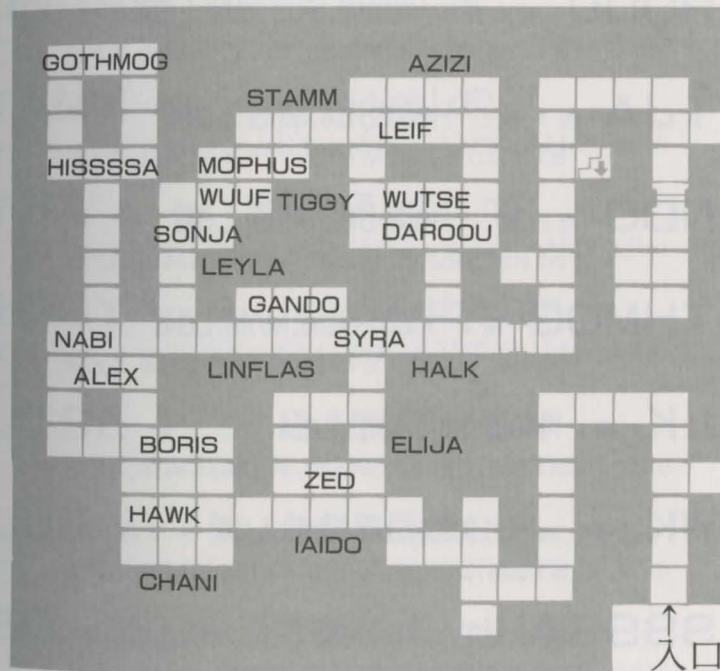
チーズや林檎、パンなど多くの種類が存在する。しかし、こういった類はあまり食べずに、スクリーマスライスやマゼンダワームの輪切りといったものを食べていった方がよい。スクリーマーなどは中盤ぐらいまでは存在するし、無限の食糧なのである。ただし、チーズや満腹度の高いも肉、パンを優先して残す

べきである。

地下10階を過ぎると食糧モンスターはいないし、あまり落ちてもないのでそれまでに持てるだけの食糧を確保しておきたいものである。また、無限増殖する部屋を見つけるのも一つの手である。食糧モンスターはスクリーマー、マゼンダワーム、パインラット、ファイアードラゴンである。どれも腹を壊したりはしないので安心して食べてかまわない。



勇者編



ダンジョンマスターの主役は、いうまでもなくこの勇者達である。全部で24人のなかから選んだ4人とはゲームの終了までつき合ねばならない。勇者選びは慎重に行いたい。本編では勇者の眠っている場所と、各勇者の特性を表すデータを紹介する。

ALEX 忍3,魔1 He50,St57,Mn13,Ld46

アレックス STR44,DEX55,WIS45,VIT40,AM35,AF40

AZIZI 忍3,戦1 He61,St77,Mn7,Ld48

アジジ STR47,DEX48,WIS42,VIT45,AM30,AF35

BORIS 魔3,忍1 He35,St65,Mn28,Ld38

ボリス STR35,DEX45,WIS55,VIT40,AM45,AF40

CHANI 魔3,戦1 He47,St67,Mn17,Ld40

チャニ STR37,DEX47,WIS57,VIT37,AM47,AF37

DAROOU 戦3,魔2 He100,St65,Mn6,Ld50

ダルー STR50,DEX30,WIS35,VIT45,AM30,AF45

ELIJA 僧3,戦1 He60,St58,Mn22,Ld44

イライジャ STR42,DEX40,WIS42,VIT36,AM53,AF40

GANDO 忍3,魔1 He39,St63,Mn26,Ld42

ガンドウ STR39,DEX45,WIS47,VIT33,AM48,AF33

GOTHMOG 魔4 He60,St55,Mn18,Ld42

ゴスモグ STR40,DEX43,WIS48,VIT34,AM50,AF59

HALK 戦4 He90,St75,Mn0,Ld54

ハルク STR55,DEX43,WIS30,VIT46,AM38,AF48

HAWK 僧3,戦1 He70,St85,Mn10,Ld46

ホーク STR45,DEX35,WIS38,VIT55,AM35,AF35

HISSSSA 戦3,忍1 He80,St65,Mn5,Ld57

ヒッサー STR58,DEX48,WIS35,VIT35,AM43,AF55

IAIDO 戦3,僧1 He48,St65,Mn11,Ld45

イアイドー STR43,DEX55,WIS40,VIT35,AM45,AF50

LEIF 戦3,僧1 He75,St70,Mn7,Ld47

リーフ STR46,DEX40,WIS39,VIT50,AM45,AF45

LEYLA 忍4 He48,St60,Mn3,Ld42

レイラ STR40,DEX53,WIS45,VIT47,AM45,AF35

LINFLAS 戦3,魔1 He65,St50,Mn12,Ld49

リンフラス STR45,DEX45,WIS47,VIT35,AM50,AF35

MOPHUS 僧4 He55,St55,Mn19,Ld44

モウファス STR42,DEX35,WIS40,VIT48,AM40,AF45

NABI 僧3,魔1 He55,St65,Mn13,Ld43

ナビ STR41,DEX36,WIS45,VIT45,AM55,AF55

SONJA 戦4 He65,St70,Mn,,Ld54

ソニヤ STR54,DEX45,WIS39,VIT49,AM40,AF40

STAMM 戦4 He75,St80,Mn0,Ld52

スタム STR52,DEX43,WIS35,VIT50,AM35,AF55

SYRA 魔3,僧1 He53,St72,Mn15,Ld41

シラ STR38,DEX35,WIS43,VIT45,AM42,AF40

TIGGY 魔3,忍1 He25,St45,Mn35,Ld35

ティギー STR30,DEX45,WIS50,VIT35,AM59,AF40

WUTSE 魔3,忍1 He45,St47,Mn20,Ld41

ウー・ツェ STR38,DEX35,WIS53,VIT45,AM47,AF40

WUUF 戦3,僧1 He40,St50,Mn30,Ld37

ウーフ STR33,DEX57,WIS45,VIT40,AM35,AF40

ZED 戦1,忍1,魔1,僧1 He60,St60,Mn10,Ld42

ゼド STR40,DEX40,WIS40,VIT50,AM40,AF40

勇者の各能力値

He	ヘルス	いわゆるヒットポイントというもの。0になれば死ぬ。
St	スタミナ	精神的な強さを示すもの。この値が半分以下になると全体的な能力低下をおこす。
Mn	マナ	分かりやすく言えばマジックポイント。魔法を使うのに必要。
Ld	ロード	持ち運べる最高重量。この値の半分以上の物を持つと移動力が低下する。
STR	強さ	この値が高いほど武器によるダメージが高くなる。また持ち運べる最高重量にも関係がある。
DEX	機敏さ	この値が高いと武器の命中率が増し、そして、敵の攻撃をかわしやすくなる。
WIZ	知恵	マナの回復が早くなり、また、呪文の修得も早くなる。
VIT	生命力	ヘルスの回復が早くなり、ダメージ減少に関係がある。
AM	耐魔法力	魔法に対する抵抗力。高いとダメージ減少につながる。
AF	耐火力	火に対する抵抗力。

レベルを表わす称号

1	Neophyte	初心者（ビギナーといった意味）
2	Novice	新参者（初心者よりちょっと上）
3	Apprentice	徒弟
4	Journeyman	職人（徒弟を終えた者）
5	Craftsman	名匠
6	Artisan	芸術家
7	Adept	達人
8	Expert	熟練者
9	LO Master	ローレベル師匠
10	UM Master	ウムレベル師匠
11	ON Master	オンレベル師匠
12	EE Master	イーレベル師匠
13	PAL Master	パルレベル師匠
14	MON Master	モンレベル師匠
15	Arch Master	偉大な者

アイテム編



ダンジョンマスターには数多くのアイテムが出てくる。はっきり言って全部が全部必要ではない、とはいってもどれもみな使えるものばかりなので「取らない」という訳にもいかないのだ。また、ゲームを進行する上で絶対に欠くことのできない重要アイテムも存在する。本編ではこれらの解説をしよう。

アイテムの使い方

アイテムは大別して「鍵」「生活用品」「特殊アイテム」の3つに分けられる。まずは、鍵類から。

★鍵類

鍵には普通の鍵と特殊な鍵の2通りある。普通の鍵は、いわゆる鍵のカタチをしたものであり、特殊な鍵とはコインや青宝玉などの一つの部品(つまりカラクリの一部)といった感じのもの。どちらの鍵にしても絶対に必要だということを忘れてはいけない。

★生活用品

こう書いてしまうとおかしい気もするが食糧、フラスコ、たいまつの種類である。このうちたいまつはレベルがあがれば不要になる。ただし、序盤ではマナのロスを防止するために必要である。フラスコは1人2個あれば十分である。1つはヴィー、1つは対ヴェン。これで何とかなるのだ。「戦闘中に困る!」という声が聞かれそうだがそれは間違い。前の戦略編を良く読んでほしい。

★特殊(マジックアイテム)

これは2パターンあり、1つが身に着けることによって能力値、マナ値などが増えるもの。もう1つは、アクションハンドに持たせると魔法の攻撃などができるものである。ただし、魔法の呪符されたものには使用回数に制限があるらしく、これを忘れてドンドン使ってしまったらいつの間にか使用不可になってしまう。とは、いってもこのようなアイテムに頼ってばかりではダンジョンマスター制覇の道は遠いということだろうか。

総括して、アイテムは見つけたら必ず拾い、まず「目」で見る。そして、身に着けてみたり、アクションハンドに持たせてみる。また、自分で必要でなかったアイテムはわかりやすい所に置いておくこと(下への階段の近くがいい)。



食べ物①

りんご、とうもろこし、チーズ、パン、もも肉などがある。量に限りがあるので、無駄食いは避けなければならない。

食べ物②

モンスターの切り身。マゼンダワームやスクリーマー、パイラッツなどが食べられる。

巻物

呪文やヒントなどが書かれている。内容さえメモっておけば巻物自体は必要でない。

鍵

多くの鍵の種類が存在するが目的は一緒である(ラー、どくろの鍵は重要である)。

玉石

決して漬物石ではない。ただのおもしろ程度ではあるが利用価値は意外とある。ただし、投げても、あまり飛ばない。

フラスコ

秘薬を作るために必要なアイテムである。また、水も入れておけるというすぐれものである。

コイン

銅貨、銀貨、金貨の3種類がある。何かと必要になってくる。(地獄の沙汰も金次第ということだろうか)

箱

8つまで小物を入れておける便利

な箱である。日ごろ使わないようなものをしまっておくとよい。

たいまつ

明り。最初は持っていた方がいいが、のちのち不必要になってしまう。持つと燃えてくれる。離すと消える便利な奴である。

皮袋

水を入れておくことのできる袋。満杯で3回分使えるので泉のあるところでは必ず補給しておこう。

羅針盤

方位磁石の一種。赤印が常に北をさしている。マッピングには必需品であるが、なくてもなんとかなる。

青宝石

サファイア。鍵と同様の使われ方をすることが多い。

黄宝石

アンバー。青宝石の色違い。一般にアンバーは悪魔の力を避ける能力を持つのだが、ダンジョンマスターでは違うようだ。

緑宝石

エメラルド。青宝石の色違い。一般にとっても、希少であり、ゲームによってはダイヤモンドより高いこともある。

兎の足

一般にどのRPGでも幸運度の上昇するアイテムとして登場する。ダンジョンマスターでも同じである。

曙の鏡

「春は曙、日はやうやう」ではなく、とある場所で幻の壁を消したりする。

魔法の箱

時間を止める魔力を秘めた箱である。緑と青のものが存在し、緑の箱の方が停止時間が長い。

恐怖の角笛

モンスターに対して使えば恐れを抱かせるアイテム。一時的なものではあるがピンチなどではすがりたくなるもの。

秘薬ヴィー

ヘルスを回復させるポーション。拾ったものは飲んでしまって自分で最高のパワーのヴィーを作った方がいい。

秘薬ヤー

スタミナを回復させるポーションではある。あまり使うことがないので飲んでしまったほうがいいのでは？

秘薬クー

強さ(STR)を一時的に上昇させるポーション。それにより、ロードなどが増え持てる量が多くなる。

秘薬ロス

機敏さ(DEX)を一時的に上昇させる。それにより、命中率があがる。当たりにくい敵の前に飲むべし。

秘薬 Dein

知恵(WIZ)を一時的に上昇させる。

それにより、回復度などを増強させることが出来る。ただし、あまり使うことはない。

秘薬ネタ

生命力(VIT)を一時的に上昇させる。それにより、ヘルスが増幅しう。強いモンスターと戦う前に飲む。

対ヴェン

毒を消し去るポーション。非常に役立つのではあるが拾ってまで使うこともないだろう。フラスコだけ頂戴しよう。

フル爆弾

ファイアーボールをフラスコに詰め込んだというとても恐ろしいアイテム。自分では作れないので貴重である。

秘薬ヴェン

フラスコに毒の霧を封じたもの。拾ったものは相当強いパワーを持っている。自分でも作れるのでどんどん使うべし。

首飾り

ネックレス。大した能力を秘めているわけではないので持つだけ無駄といえるだろう。

魔除け

魔、つまりモンスターから身を守る。とは、いってもあまり効果はないので期待しない方がいい。

十字架

技能が1増える特殊アイテム。

で、なおかつ回復度も増すという超便利アイテムである。

魔法の石

なにに使われるか不明の石。重さが0kgだが持っているだけで邪魔になってしょうがない。要らなくなったら捨てよう。

虫眼鏡

物を大きく見るためなんだろうが、ダンジョンマスターではどんな使い方ができるのだろうか？ 特になくても良い。

ネラの王冠

知恵(WIZ)が10ポイントも増えるアイテム。また、回復度も増す。

灯の護符

フルの呪文が呪符されており、首に着けると明りを発する。ただし、あまり使えるわけではない。

魔法の護符

耐魔法力が15も上昇するアイテム。中盤以降は大変役立つアイテムの1つになるであろう。

ローブ

アクションハンド(右手)に持ってやれば、ピット(落とし穴)を安全に降りることが可能になる。

フェラル

魔法使いレベルが1つ上がる、という嬉しいアイテム。ただし、装着中のみである。レベルの高い奴が持った方がいい。

ムーンストーン

技能が1つ増え、マナの値も増える。チャニが最初から持っている。

炎の手袋

ファイアーボールを放つことが出来る超便利なアイテム。ファイアーデーモンが守護している。

ヘリオン

ファイアーデーモンが守っている秘宝。素晴らしい魔力が秘められているがその実体を見たものはいない。

時の眼

魔法の箱と同じく時間を止めることのできるアイテム。ただし、アクションハンド(右手)に持っておかないとダメである。

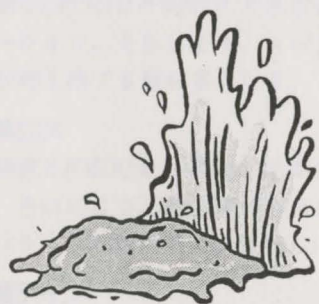
カリスタの王冠

宝物好きのドラゴンが持っている王冠。とくに魔力もないので取ることもないだろう。売れば高く売れる？

武器編



武器は勇者が最初から身につけているものと、ダンジョンの中で拾うものがある。地下深く潜入するほど強力な武器が手にはいる。ただし、重さが増してロード（負荷）をオーバーしたり、攻撃してから次の攻撃に移るまでの時間（ロスタイム）が長くなってしまうものもあるので注意が必要だ。



武器の選び方

武器は大別して、弱い武器、普通の武器、最高級（魔法）の武器の三種類である。弱い武器は手裏剣、短剣など、普通の武器は剣、ファルチオンの剣など、最高級（魔法）には火の剣、稲妻の剣などである。しかし、どの類の武器をとっても別に使えないわけではない。

だが、やはり良い武器は装備したいものである。次の3つに着目して武器を選んでほしい。



★重さ

攻撃自体には何ら関わりがあるわけではない。それなら、何故と、思われるだろうが、やはり他にも沢山の物を持つ以上、武器であまり負担はかけられないことになる。また、武器よりは防具を重要視すべき事を考えると出来るだけ軽いものの方がいいことになろう。ベストの重さとしてはロードの10分の1ぐらいである。



★強さ

これは一概にはどれが強いとはいえない。攻撃力はまず、使用するキャラクターによって変わってくる。次に、攻撃オプションでも変わってくるし、モンスターに対しても色々と変化を伴うのである。当然として最高級（魔法）の武器が一番ではあるが、手に入るまでは強そうな武器を選びたい。

★攻撃オプション

一番重要なのがこのオプションである。武器1つ1つに3通りまでの攻撃オプションが付く。剣、斧には叩き切るというものがあるし、ラピエの剣や矢には突くというオプションがある。なかには魔法攻撃の出来るものまである。このオプションについては強さ、命中率などが決まっているのでそれを参照して欲しい。

攻撃オプション

オプション	ダメージ	命中率	防御	エネルギー	タイム
かわす	少ない	★	★★★★		▲▲▲
突く		★★★★	▲		
さえぎる		★	★★★★★		▲
斬り下らす		★★	★		▲
振り回す	↑	★★	★		▲
気絶させる		★★★★	★		▲
打つ		★	★★		▲
叩き切る		★★	★	▲	▲
殴る		★★	▲		
蹴る		★★	▲		▲
刺す		★★	▲▲▲		▲
切り裂く		★★★★		▲	▲▲
叩き切る		★★★★		▲	▲
連打する	↓	★★		▲	▲▲▲
突き通す		★★★★	▲		▲
斬り払う		★★★★★	▲	▲▲▲	▲▲▲
突き刺す		★★★★★	▲▲	▲▲	▲▲▲
暴れ回る	多い	★★★★	▲	▲▲▲▲▲	▲▲▲▲▲

★はプラス▲はマイナスの影響

ダメージ	モンスターへのダメージのこと。多いほど良。
命中率	モンスターへ当たる確率の高さ。多いほど良。
防御	★は高く、▲は低い。何も無いところは影響なし。 高いほど良。
エネルギー	一度攻撃するたびの疲労する度合い。少ないほど良。
タイム	次への攻撃までに要する時間（ロスタイム）。少ないほど良。

ダメージに関してはレベルなども関係してくるので詳しい値は求めることができない。しかし、ある程度の目安にはなるのでうまく利用して欲しい。

また、叩き切るというのが2つあるがオプションで2番目に出るものと3番目に出るものである。これ以外にも魔法の攻撃オプションがある。それには、対霊攻撃や対霊魔法などがあるが、その辺は自分の目で確かめて欲しい。

この表で大ざっぱに武器を見ると、★印が多く▲印が少ないものが良い武器ということになる。ただし、敵に与えるダメージは下に行くほど多いのでその点もお忘れなく！

小石

その辺に落ちているただの石である。しかし、投石器には必要不可欠である。序盤には多様な使い方ができる。

短剣

ダガーと呼ばれる刃渡り20cmほどの刀剣。投げて使うこともできるが与えるダメージは微々たるものである。

棍棒

木で出来た棒状武器。序盤では結構使ったりすることも多い。ないよりはマシなので武器がなければこれで我慢しよう。

ファルチオンの剣

偃月刀と呼ばれる片刃の曲刀。シミターとも呼ばれることもありなかなかの切れ味を持つ。序盤ではこれで十分戦える。

手裏剣

星の形をした忍者必須の武器である。短剣同様対した攻撃力はないが後衛は持っていて損はないだろう。

剣

一般にロングソードと呼ばれる剣である。攻撃力もあり、戦士ならこのぐらいの武器は装備しておきたいもの。

斧

攻撃力がかなりあり中盤ぐらいまでは結構使える武器である。敵を攻撃するだけでなく、扉を壊すのにも使える。

ラピエの剣

レイピア。フェンシングなどでおなじみの剣である。実際にはあまり戦闘向きの剣ではなく、装飾用に作られたものである。

毒投げ矢

ダーツの先に猛毒を付けた武器。あまり使うことのない武器だがあるところでは毒投げ矢が飛んでくる罠もある。

弓

飛び道具の中では弱い部類に入ることが半まで結構使える武器である。当然ながら矢がないと使えないので注意しよう。

ヘビの杖

カウアトゥルに恐怖を与えることの出来る杖。その他にはあまり使えないのが欠点である。必要ないなら取らなくてもよい。

矢

弓に使うためのもの。だが、これ独自でも突いて使うなど出来るので持っておいてもいいだろう。沢山あったほうが良い。

毒矢

毒付きの矢である。当然ながら何も付いてない矢よりは強力なのでこちらを見つけたら矢は捨てても構わない。

炎の杖

このゲームで見つけるべきアイテム。その効力は全てなぞに包まれており、未だにその力を解明したものはいない。

稲妻の剣

剣にライトニングボルトの魔法を封じ込めた剣である。使用回数に限度はあるが最後まで使える剣になる。

龍の杖

レッド・ドラゴンに効くといわれている。ドラゴンを倒さないのなら必要ない。また、稲妻の剣を取ればこちらは取れない。

マナの杖

マナを司る杖である。そのためマナが10も増えるとてもありがたいものである。また、杖には役立つ魔法が封じられている。

大ほこ

メイスと呼ばれる棍棒の進化した武器である。攻撃力は大きく、力のあるものにはうってつけの武器である。強さが増える。

細い斧

ハンドアックスと呼ばれるものである。そろそろいい武器も拾ってきいている為ほとんど使うこともないだろう。

スピードボウ

アルバレストといわれる最大攻撃力をもった弓の一種。矢がなければ使えないが手に入れば大いに役立ってくれるだろう。

杖

スタッフというものである。マナが増えるがたいしたことなく、これを手に入れる頃にはもっといいものをもっているはずだ。

モーニングスター

鉄棒。クラブの一種であり普通はフレイルと呼ばれる。一般的にはプレートメイルなどに効果があるといわれている。

火の剣

ファイアーボールの魔法を封じ込めた強力な剣。剣の中では最強の部類に入り最後まで使える武器である。

サーベル

騎兵用に作られた曲刀。色々装飾が施されているものもある。武器としての強さも申し分ないものになっている。

ダイヤの剣

ゲーム中最強の剣。これを取るのにはちょっと苦勞する。ストーンゴーレムにはこの剣がよく効くようだ。

クロスボウ

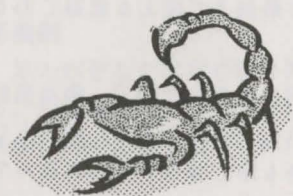
正確な射撃の出来る弓である。攻撃力も大きく、矢さえあれば結構使い勝手がいい武器になる。後半はあまり使うことはない。

ユーの杖

シンボル「ユー」を司る杖である。マナも少し増えるがあまり使わない。ハーム・ノンマティリアル魔法が封じてある。

ポーパルの剣

唯一、あの世のものに対して効果のある剣である。戦士の補助武器として持っておいても悪くはないだろう。



暗黒の剣

闇、魔を司る剣である。攻撃オプションに唯一バーサークがある剣でもある。マナが2増えるがあまり意味はない。

石棒

ストーンゴーレムが残していく石で出来たクラブである。あまり使いやすくはないが攻撃力は高い。重すぎるのが難点。

デルタの剣

最強の部類にはいる剣である。マナも増え攻撃力も強くとても美味しい武器である。特殊攻撃はないものの最後まで使える。

生命の杖

ヘルスを司る杖であり、マナが増え、ヘルス回復の呪文がフラスコなして唱えることができる。戦闘中に大いに役立つ。

防具編



防具は武器と同様勇者が最初から身につけているものと、ダンジョンの中で拾うものがある。やはり地下深いところには防御力の強いものが多い。強さは材質からもわかる。布→皮→木→鉄→ミスリル→黒鉄→白金という順に防御力が大きくなっている。ただし、これも防御力が大きいほど、重量が大きくなる傾向にある。

木製楯

木の板を張り合わせまわりを金属で補強したものである。もっとも低いアーマークラス(AC)しか持たない。

バックラー

円形型の金属楯である。ただ、面積が狭いのでその分受けるのにテクニックが必要になる。しかし、ACは高くなっている。

小型楯

バックラーを大きくして攻撃を受けやすくしたもの。腕にバンドでとめ、とっても持って使用する。序盤で手に入る。

大型楯

普通の楯では最高のACを持つ。楯はアクションハンドに持つと受けができる。シールドアタックも可能になっている。

黒鉄の楯

鉄で出来た漆黒の楯。鉄で出来ているため重いがその分ACは高くなっている。後半で手に入る最高の楯

白金の楯

プラチナ製の楯。表面には美しい装飾が施されているらしい。ACは黒鉄と同じぐらい。白金、黒鉄ともに各鎧が揃っている。

つの兜

バイキングが使っていた兜を思い出させる。ヘルムとしては最低のACしか持たないが頻繁にみつかるので着けておこう。

兜

顔全体を覆うように作られた本格的なヘルムである。ただ、青銅製であるためACはさほど高くはなっていない。

鉄兜

鉄で出来たフルフェイスヘルム。強度が増した分、頭に受けるダメージを軽減してくれる。最低このぐらいは着けたい。

銀兜

銀製の兜。RPGでは銀は魔法的な意味合いを持つためACが高かったり、魔力を持つこともある。

アーメット

頭部と首までを完全に防御するヘルム。単独で着けてしまうと変だがないよりはましなので見つけたら着けておこう。

黒鉄兜

鉄兜と同じ鉄だが、こちらは魔法がかけられておりより高いACを持つ。最終的にはこの兜を装備して挑みたい。

白金兜

プラチナ製のヘルム。黒鉄兜と同等のACを持っている。前衛にはどちらかのヘルムを装備させたいものである。

ダブルレット

エルフが愛用する緑色の衣服である。魔力がかかっているため普通の衣服よりACが高くなっている。

革チヨツキ

革をなめして、それに蠟を着けて固めた鎧。軽くて丈夫に出来ているのでロードが低いキャラクターにはおすすめである。

胴着

チェインメイルという鎧である。鎖かたばらともよばれ中級の戦士ならこのぐらいは装備したいものである。

防火胴着

石綿が鎧の内部に施されているため火に対して特殊な耐久性をもつ。胴着を装備するぐらいならこちらを着けた方が得。

鎧

胸、腹の部分を完全に覆ってしまう鎧である。そのためACもかなり高くなっている。しかし重量は相当なものになる。

ミスリル胴着

幻の金属ミスリルで出来たチェインメイルである。ミスリルは硬度が高く、魔力を秘めているためACも高くなっている。

黒鉄の鎧

鉄で出来た完全鎧。とても重いためロードがよほど高くない限り無理に装備することもないだろう。ACは最高の部類だ。

白金の鎧

プラチナで出来たとても美しい完全鎧。白金色がまぶしく、鮮やかな装飾と黒鉄とは正反対の鎧。ACは

最高であろう。

衣服(ズボン)

ただの布で出来た物だけに防御力もわるい。しかし、無いよりはましといえよう。気休め程度にはなる。

緑のズボン

ダブルレットとお揃いのズボンである。魔力がかかっているためACは高くなっている。しかし、これも気休めでしかない。

革製ズボン

なめし革を使ったものだけに、少しゴワゴワした感じがある。しかし、革だけにACは高めである。このぐらいは着たいもの。

金属ズボン

鎖かたばらをうまく使ってあるアーマーである。しかし、重く、動きづらいのが難点といえよう。

ミスリル脚絆

ミスリルをふんだんに使って出来たアーマーでACもかなり高くなっている。いたせりつくせりの脚絆である。

金属脚絆

金属は青銅である。足を完全に守ってはくれるがかなり重たいものになっている。戦士は出来たら装備したいもの。

黒鉄脚絆

鉄で出来た脚絆である。特殊な魔力がかかっているためACも高くなっている。比重的には青銅より軽いはずなのだが。

白金脚絆

プラチナ製の脚絆である。ACも黒鉄脚絆とならんで高く最高の代物であろう。鎧まで揃えたらこれも装備してしまいたい。

革サンダル

革で出来た履物。今で言う革靴であろうか。罅から足を守るためにはこのぐらいい履いておきたいものである。

緑のブーツ

エルフあるいは妖精が好んで履くブーツである。とても、軽くできておりなおかつ丈夫なのである。

黒ブーツ

長靴みたいな感じのブーツである。膝当たりまでガードしてくれるので安心できる。このぐらいの履物がベストである。

スピードブーツ

これを履くと若干スピーディに行動できるようになる。あまり効果は

望めないが黒ブーツを履くぐらいならこちらがよい。

金属ブーツ

鎖をつなぎあわせて作ったはきものである。防御力の向上はあったものの重量もかなりのものになってしまった。

金属脚絆

グリーブに当たる部分鎧である。膝から足の先まで金属で包み上げているのでACは最高に近い。

黒鉄ブーツ

最高のグリーブである。しかし、ダンジョンの中でガチャガチャと言わせながら歩くのは問題あり。

白金ブーツ

プラチナ製最後の鎧。白金シリーズを全部装備してしまえばかなりのACになるだろう。それに、かなりハデにもなる。

魔法編



呪文は、唱える前に効き目の強さを現すパワーシンボルをいれなければならない。たとえば明かりをつけるにはフルの呪文を唱えるわけだが、雑誌や書籍などで単に“フルの呪文を唱える”と書いてある。ところが、この呪文はこれ単独では唱えられない。そのまゝにどのくらいの明るさを表すシンボルが必要になる。一番効き目の薄いものを作るのであればロー・フルとなり、強力なものを作るのであれば、モン・フルである。また、効き目が強力なものをつくらうとするとマナの消費が激しくなるし、熟練していない使い手だと、無効になってしまうので注意が必要だ。



基本シンボル一覧

パワーシンボル

⏪	ロー	最小限の力のみを引き出す。
□	ウム	呪文の力をやや抑えこむ働き。
≡	オン	呪文を十二分に引き出す。
◇	イー	ウムとは対照的に力を引き出す。
⌒	パル	呪文の力を強力にすることが可能。
△	モン	呪文の力を最大、最強にする。

エレメントシンボル

田	ヤー	大地の要素。防御に利用する。
ㄥ	ヴィー	水の要素。渴きを癒し回復を促す。
⋯	オー	空気を表現。物質的なものを一時的に気化。
ㄣ	フル	ありとあらゆる物から火の要素を引き出す。
⌒	デス	死を表現。物質、非物質の両方に効果あり。
⌘	ゾー	反物質を表現。物質を破壊する力を持つ。

フォームシンボル

⌘	ヴェン	全ての毒の制御をすることが出来る。
ㄥ	ユー	獣（この世のもの）を表わすシンボル。
ㄣ	キャス	波紋のような広がり要素として持つ。
ㄥ	イル	飛行、浮遊の要素を持っている。
ㄣ	ブロー	組んだ腕を表わし、回復の要素になる。
ㄣ	ゴー	槍、火、稲妻を表わし、殺傷力の薬に使用。

クラス／アライメントシンボル

✕	クー	剣の形を表現。戦士の要素をもつ。
ㄣ	ロス	盗賊の素早さを表わすシンボル。
ㄣ	ディン	魔法使いの杖。魔法の技と力を表わす。
士	ネタ	十字架（僧侶）を表現。神の庇護を得る。
米	ラー	太陽を示すシンボル、光、熱の要素を含む。
ㄣ	サー	悪魔の頭を表わし、闇と悪を要素にする。

応用シンボル一覧

僧侶系魔法

田	スタミナポーション (スタミナ回復) 行動、戦闘などで失われたスタミナを回復させる薬。長期戦などで使用することあり。
田	シールドポーション (防御) モンスターからのダメージを抑える防御の薬。楯の替わりになるがあまり多用することはない。
田	シールド・フロム・マジック (耐魔法防御) モンスターの使ってくる呪文のダメージを減少させる。深いレベルでは頻繁に使うようになる。
々	ヘルスポーション (ヘルス回復) 罠やモンスターの攻撃で受けたダメージを回復させる薬をつくる。フラスコがある限り作っておきたい。
々	キュアポーション (毒消し) モンスターからの毒を消し去る薬を作る。最低ローレベルで全部の毒は消え去る。最低2つはほしい。
々	ファイアーシールド (耐火防御) 火からの防御。アンチ・ファイアの値が増す。つまり、火のダメージが減るということになる。
々	ポイズン・ボム (毒薬) フラスコに毒薬を作る。しかし、使用するとフラスコはなくなってしまうので使うことはない。
々	ダーク (闇) 闇を作り出す呪文。光の呪文の逆だが何に利用するかは不明。なくてもいい呪文。
田	ウィズダム・ポーション (知恵の薬) 一時的にはあるが、知恵を上昇させることができる。これによりマナの回復が早くなる。

田	ヴァイタリティ・ポーション (生命力の薬) 一時的にヘルスの上限が上がる。また、ヘルスの回復の早さが増す。強いモンスターとの戦いに使うと良い。
々	デキシタリティ・ポーション (機敏さの薬) 機敏さが増す。これにより、武器の命中率が上がり、敵の攻撃をかわしやすくなる。
々	ストレンクス・ポーション (強さの薬) 強さが一時的に増す。この間、ダメージが増え、ロードの上限もあがることになる。
々	マナ・ポーション (マナ回復) マナを回復させる薬を作る。戦闘中などに使うことがある。つぎ込んだ分だけのマナは回復しない。

魔法使い呪文

々	マジック・トーチ (魔法の灯火) 魔法の明りを灯す。1度2度ぐらいでは明るさを増すことはできない。また、持続時間も短い。
々	オープン・ドア (開扉) ボタン、レバーなどの鍵に属するものがない扉を開けることができる。強さはローもモンも一緒である。
々	ファイアーボール (炎の球) ゲーム中、ダメージが最高の攻撃呪文。暇があれば練習をしておかないと後々こまることになる。
々	ハーム・ノンマティリアル (解呪) この世のものでないゴーストなどのモンスターを倒すための呪文。物理攻撃が効かなければ試してみよう。
々	ポイズン・フォウ (毒の矢) 空中に毒を作り出し、それをモンスターにぶつける。当たったモンスターは毒に侵されることになる。

※ ㄨ	ポイズン・クラウド (毒の霧) 毒の霧を作り出し、その中にいるモンスターにダメージを与える。姿勢の低いモンスターには有効。
※ ㄣ 米	ライトニングボルト (いかずち) 雷みたいな高圧電気を相手にぶつける。「炎の球」の抵抗が強いモンスターにはこちらの方が効果的。
※ ㄣ 米	ライト (光) 「魔法の灯火」を強化した魔法。一瞬で最高の明るさになるが「魔法の灯火」を何度も唱えた方が得。
田 ㄣ ㄣ	マジック・フットプリンツ (魔法の足跡) 魔法により通った場所に足跡を残す。マッピングにはかかせない魔法だが、一定時間がたつと消えてしまう。
※ ㄣ ㄣ	インヴィジビリティ (透明) パーティが透明になり、モンスターの追撃を免れる。しかし、いつ効果がきれるか分からないので使えない。
※ ㄣ 米	シー・スルー・ウォール (壁透視) 壁1ブロック分が透明になる。マッピングに少し役立つ程度で、他には使用目的がない。
ㄣ ㄣ 米	ソー・キャス・ラー ?

応用シンボル マナ消費量

呪文名	ロー LO	ウム UM	オン ON	イー EE	パル PAL	モン MON	最低 マナ
スタミナポーション	3	5	7	9	11	13	①
シールドポーション	10	15	21	26	32	37	⑥
シールドフロムマジック	10	15	21	26	32	37	⑥
ヘルスポーション	4	6	9	11	14	16	②
キュアポーション	11	16	23	28	35	40	⑥
ファイアーシールド	17	24	35	43	51	61	⑥
ポイズン・ボム	12	18	25	31	38	44	⑥
ダーク	21	31	43	53	65	75	⑥
ウイズダム・ポーション	13	19	27	33	41	47	⑥
ヴァイタリティ・ポーション	14	21	29	36	42	51	⑥
デキシタリティ・ポーション	14	21	29	36	42	51	⑥
ストレンクス・ポーション	15	22	31	38	47	54	⑥
マナ・ポーション	21	31	43	51	65	75	⑥
マジック・トーチ	6	9	13	16	20	23	④
オープン・ドア	8	12	17	21	26	30	⑥
ファイアーボール	13	19	27	33	41	47	⑥
ハーム・ノンナティリアル	12	18	25	31	38	44	⑤
ポイズン・フォウ	11	17	23	29	35	41	⑤
ポイズン・クラウド	9	14	19	24	29	34	③
ライトニングボルト	17	26	35	44	53	62	⑥
ライト	18	27	37	46	56	65	⑥
マジック・フットプリンツ	12	18	25	31	36	44	⑥
インヴィジビリティ	17	25	35	43	53	61	⑥
シー・スルー・ウォール	16	24	33	41	50	58	⑤

例えば、魔法の灯だと、普通に唱えればローが6ポイント。しかし、パワーで1ポイント、エレメントで5ポイントと考えると、キャラクターの能力が5マナしかなくても唱えることができる。なぜなら、パワーを唱えた時点で休んで回復させ、エレメントを唱えれば良く、マナの分割払いみたいなことができるのだ。

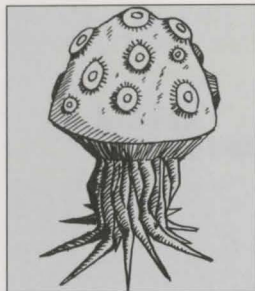
	LO	UM	ON	EE	PAL	MON
①	2	3	4	5	6	7
②	3	4	6	7	9	10
③	4	6	8	10	12	14
④	5	7	10	12	15	17
⑤	6	9	12	15	18	21
⑥	7	10	14	17	21	24



モンスター編

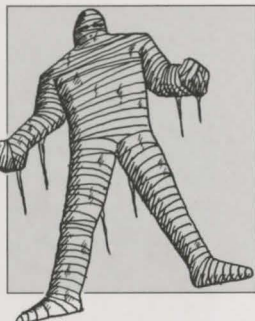


ダンジョンマスターには、全部で25種類のモンスターが登場する。各モンスターともここには書いていない独特の雰囲気、攻撃方法を持ち合わせており、レベルアップだけの存在にはなっていない。それぞれ1匹1匹が巧妙に仕掛けられた罠だということだろうか。しかし、ある場所ではモンスターに助けられることもあるかも知れない。食糧になって貢献してくれるモンスターもいるのだ。モンスターも貴重な存在だということを頭においてゲームに取り組もう。



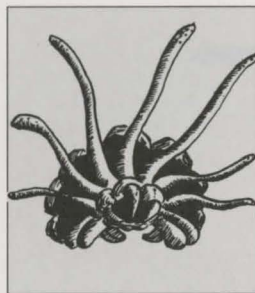
スクリーマー

ピーピー鳴きながら襲ってくるがとても弱い。他のRPGでいうスライム的モンスター。このモンスターで戦闘のコツをつかもう。後衛の魔法使い、僧侶の戦士レベルを上げるのに利用するのもよい。また、食糧となるので見かけたら必ず倒してしまおう。食糧、経験と1匹で2度おいしい奴である。弓攻撃が効果的。



マミー

地下2階で最強のモンスター。単独で現れれば丁度いい練習相手だが集団で現れると、ちょっときついかもしれない。特に2階終盤に集団で出現するが、この場合要注意である。特殊攻撃はないので後衛による魔法、飛び道具の援護とヒット&アウェイで倒すのがベストである。ファイアーボールの練習に利用するのもいいかも。



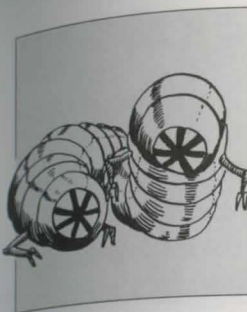
ロックパイル

とにかく堅いモンスター。武器ではほとんどダメージを与えられず、ファイアーボールも上を素通りする。救いとしてはスピードが遅いことがあげられる。これを利用してヒット&アウェイやポイズンクラウドによる攻撃で倒してしまおう。また、倒すと石を残すが特に要ることはないと思うがオモシにはなるので使いようではある。毒性有。



トローリン

戦士レベルが上がっていればさほど怖い敵ではない。ロックパイルよりはスピーディなので集団で現れたら要注意。ヒット&アウェイと後衛による魔法支援で倒そう。相手の一撃は結構きついでダメージを受けたらいったん退いて、態勢を整えてから再び戦闘するべし。また、倒したあとと棍棒を残すので必要なら取ろう。



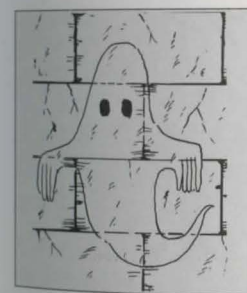
マゼンタ・ワーム

ロックパイル同様、姿勢が低く攻撃しづらいモンスターである。ただ、皮膚が柔らかいのか、剣による攻撃が結構きくのでヒット&アウェイを利用して倒してしまおう。しかし、毒性があるので要注意。ダメージもそこそこにあるので気をつけよう。また、倒すと「紫虫の輪切り」を残す。



ジャイアント・ワスプ

巨大なスズメ蜂。ともに動きが速く、剣の攻撃が空振りになることがある。しかも毒を投げつけてくるので正面切って戦うのも危険といえるだろう。しかし、ヘルスは低いので、狙いを定めてファイアーボールで攻撃すれば葬れるであろう。または、前衛を犠牲にして剣で攻撃して戦士レベルを上げるのもいいかもしれない。



ゴースト

あの世のもの、いわゆる幽霊という奴である。当然、幽霊なので普通の攻撃は一切通用しない。唯一の方法は解呪の魔法か対霊攻撃を備えたマジックウェポンであろう。ただ、階も進むとゴースト以上のアンデッドもいるので解呪の魔法を鍛えておいた方がいいであろう。地下8階はゴーストの宝庫である。



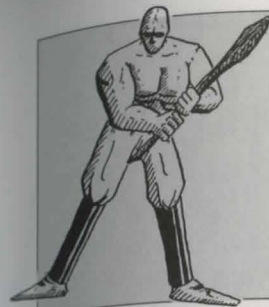
カウアトウル

空を飛ぶ、強い！、毒！！と、とにかく悪いことだらけのモンスターである。唯一の救いはあまり現れず、1匹であること。ただ、地下5階の穴だらけの広間で現れたらちょっときついかもしれない。ファイアーボールが素直にきくので見かけたら早めに倒すこと。また、アイテムを使うのもよい。毒性は強いので自然回復は望めない。



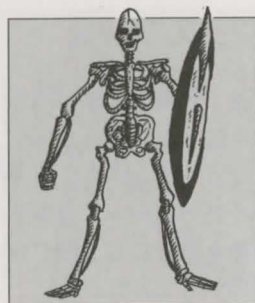
スワンプ・スライム

別にスクリーマーに似ているからといって弱いわけではない。毒を投げつけて攻撃してくるが大したことはなく(地下5階のモンスターは全部毒持ち!)、こちらの攻撃であっけなく死んでいく。毒を受けたくないければ、少し離れたところからファイアーボールで攻撃すれば楽に倒せる。あまり、数は多くないのでそう厄介に思うことはない。



ストーン・ゴーレム

地下7階で「炎の杖」を守る。ストーンと言うだけあってアーマークラスの方も高く、剣による攻撃は微々たるものになっている。しかも、魔法攻撃もほとんどきかない。石棒による一撃をうまくかわしつつヒット&アウェイで攻撃するのがベストである。動きは遅いので時間をかければ勝てる!!



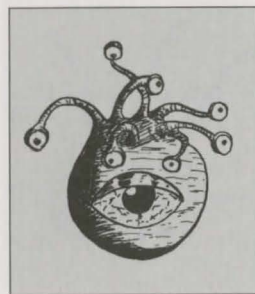
スケルトン

骸骨のおぼけである。ゴーストと同じアンデッドの筈だが普通の武器による攻撃がきく。中盤で出現するにしては弱くカモになる。動きもそれほど早くないので戦士の経験のため接近戦をするほうがよい。集団で現れて面倒であればファイアーボールでもお見まいしてやろう。倒すと、ファルチオンの剣と木製の楯を残すが取る必要はないだろう。



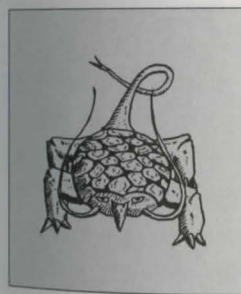
ヴェクサーク

カオスに仕える暗黒魔術師。もちろん、ファイアーボールも唱えてくるので魔術師といえどもちょっと厄介な相手である。ただし、ヘルスは低いのである程度の攻撃で簡単に倒すことができる。倒すと、隠し持っていた食糧を残すのでできる限りバックバックに詰め込んでおこう。持ちきれないときはどこかに集めておくのもいい。



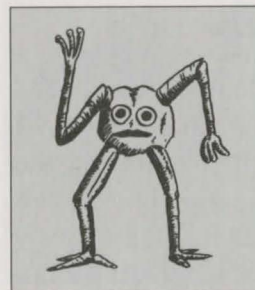
ウィザード・アイ

ファイアーボールの連続攻撃はかなりきつく、ちょっとした操作ミスが全滅につながることもある。攻略法としては、「目には目を」で、遠くからのファイアーボールに限る! 強いパワーなら1発で死んでくれる。武器による攻撃ならドアや曲がりくねった道をうまく使ってしとめよう。ただし、あまり長々と戦闘をしていると仲間が増える。



ラスター

地下9階に現れるにしては気のぬけたモンスターである。さほど強くもなく、毒もない。しかし、あんまりなめてかかると犠牲者がでるかもしれない。ヒット&アウェイでもいいが、正面きって戦うのもいいかもしれない。魔法による援護などを忘れなければ怖くはないやつである。



ギグラー

ダンジョンマスター中、筆者が個人的に一番嫌いだったモンスターである。動きが速く、とにかく手癖が悪い! 何よりの救いはヘルスが低くちょっとした攻撃であっけなく死んでくれること。見かけたら絶対に倒すこと! 特に、キャラの側にいたら必ずだ。きっと、盗まれたものがでてくるに違いない。



ペイン・ラット

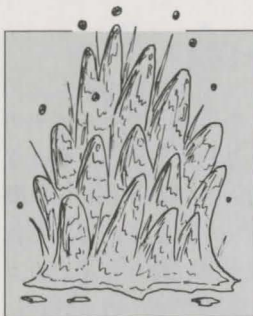
このモンスターは一匹一匹が相当力があるので注意が必要だが、集団で現れることはあまりない。また、姿勢が低いいためかあまり命中率も良くない。ただ、このモンスターは良き食糧「もも肉」となるため、どうしても倒すべきである。また、10レベル以降は食糧難になるので出来るだけ確保しておこう。

ジャイアント・スコープオン



地下10階に出現する大サソリ。常に単独で行動してくれるのでファイアーボールやヒット&アウェイで十分に倒すことができる。ただ、大きなはさみによる一撃のダメージが相当あり、毒性もあるのであまり近づきたくないモンスターではある。戦うときは「ヴェンの秘薬」を大量に用意し、また、「ヴィーの秘薬」も忘れないこと。

ウォーター・エレメンタル



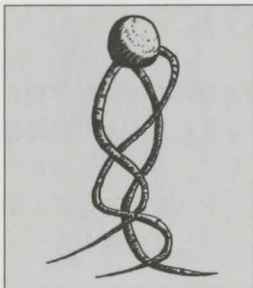
特定の地域にしかいないモンスターである。スライムみたいだがとてつもなく強敵であり、通常の攻撃ではダメージを与えることができないのである。つまり、「自然なるもの」ではないのだ。毒性はないものの一撃のダメージが大きい。対霊武器による攻撃もいいのだが、遠くからの「解呪」の呪文が一番効果的であろう。

アニメイテッド・アーマー



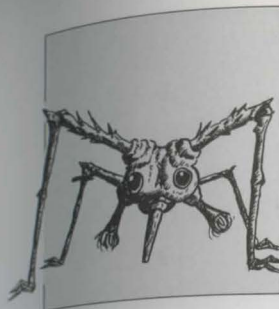
要所をまもっている騎士である。さすがに戦士の完全装備なので剣によるダメージはほとんど与えられず、魔法に対しても耐性を備えているようだ。ストーンゴーレムと同じくヒット&アウェイで攻撃するのが最適であろう。倒したあと、手に入る剣、鎧の類は呪われているものが大半である。また、騎士によっては鍵を持っていることがある。

マテリアライザー



地下12階でもっとも厄介なモンスターである。「毒の霧」「ファイアーボール」と攻撃魔法を唱えてくるし、しかも「自然なるもの」ではないのだ！その上、はっきりと姿を現わしたときでないと「解呪」の魔法さえ効かないのだ！一番良い攻撃はポーパルの剣による接近戦だろう。魔法による攻撃は怖いがどんな状態でも効果があるのはこれしかないのだ。

オイタス



蟹みたいな格好をした変なモンスターである。その腕からは信じられないような凄い力を出し、大きなダメージを与える。火には耐性があるのかファイアーボール1発ぐらいでは死んではくれない。しかし、毒性もないのでヒット&アウェイで倒すこともできる。だが、この階での長期戦は食料不足を招くので避けたい。

ブラック・フレイム



ある一定の場所から動くことが出来ないので近付きさえしなければ別に戦うこともないモンスターである。こいつもまた「この世のもの」ではない為「解呪」か対霊武器でしか倒せない。しかも、ある場所のブラックフレイムは倒しても蘇生してしまう奴もいるので厄介である。必要な所だけ倒すようにしてもいいだろう。

デーモン



ロードカオスに仕える恐怖のファイアーデーモンである。このモンスターの連続ファイアーボールには気をつけて対処して欲しい。1発当たってしまえばヘルスは半減してしまい、身体のだこかを負傷してしまうであろう。攻略としてはファイアーボールが効くので最高レベルを1、2発ぶつけてやろう。接近戦はよほどのことがない限り絶対に禁物だ。

レッド・ドラゴン



このダンジョン最強のモンスター。特に、ファイアーブレス（炎の息）によるダメージは鍛え貫いてきたキャラクターでさえ、葬り去るほど強力なものである。攻略としてはヒット&アウェイでじっくり倒すしかない。ひたすら着実にダメージを与え続けることだ。倒した後に残すドラゴン・ステーキは最後の食糧になるだろう。

モンスター名	出現階	モンスター名	出現階
スクリーマー (Scremar)	2,4,5	ヴェクサーク (Vexirk)	9
マミー (Mummy)	2,3,8	ラスター (Ruster)	9
ロックパイル (Rock Pile)	3,4	ペイン・ラット (Pain Ret)	9
トローリン (Trolin)	3,11	ジャイアントスコーピオン (Giant Scorpion)	10
マゼンタワーム (Magenta Worm)	4	ウォーターエレメンタル (Water Elemental)	11
ジャイアントワズプ (Giant Wasp)	4,6,11	アニメイテッド・アーマー (Animeted Armour)	12
ゴースト (Ghost)	4,8	マテリアライザー (Materializer)	12
カウアトゥル (Couatl)	5	オイタス (Oitus)	12
スワンプスライム (Swamo Slime)	5	ブラックフレイム (Black Flame)	13
スケルトン (Skelton)	6,8,10	デーモン (Demon)	13
ウィザード・アイ (Wizard eye)	6,10	ロード・カオス (Lord Chaos)	13
ストーンゴーレム (Stone Golem)	7	レッド・ドラゴン (Red Dragon)	14
ギグラー (Giggler)	8,10		

ヒント編



このコーナーでは DISK JOCKEY 風にダンジョンの各フロアーを解説していきます。特に難しいと思われる以外のところでは、ヒントを出す程度にとどめました。本当は答をズバリいっちゃったほうが簡単なんだけど、それじゃつまらないもんね。でも、超難関部分だけは袋とじにして封印してありますので、詰まりまくって一歩も進めないという人はそっちを開けてね。でも、安易に見ちゃうと面白くないゾ。

とにかく始めよう

はい、皆さん今日は。どうもどうも。皆さんも相当この「ダンジョン・マスター」で、苦しんでるみたいだね。中にはゲームを買ってみたものの、マニュアルを読んでもよく意味がわからないし、実際にゲームを立ち上げたって、何をすればいいかわからない。どうキャラクターを操作すればいいかわからない。とにかく、何が何だかわからない、というままだうしようも無くなっちゃって、「ダンジョン・マスター」が部屋の隅に転がってる、なんて人のためのページです。

もちろん、6階や8階で詰ってる人だって、何か見落したことがあるかもしれない。“何だ、初心者用か”なんて馬鹿にしないで、読んでってね。

「ダンジョン・マスター」の目的って何?

まず、目的をきちんと理解してるかな。僕も初めてマニュアルを見た時、目的が全然わからなかったもんね。大体、今までのゲームって、ちょこちょこってマニュアルを眺めただけで、あるいはまったくマニュアルを見ないでも、ゲームの目的くらいはわかったよね。例えば、誘拐された御姫様を助け出すとか、偉大な英雄が地下深く封じ込めたはずのモンスターが、また動き出したので再度退治に行くとか...でもこのゲームの場合、目的がちょっとわかりにくいんだよね。

このダンジョンの奥には、“炎の杖”という強大な魔力を秘めた杖があるんだ。この杖は今、ロード・カオスと言う、悪者の手にあるんだけど、こいつがこの炎の杖をもっと強力にする呪文を探している。もしロード・カオスが呪文を先に見つけたら、この世の終り。だから、貴方がダンジョンの中に眠っている英雄をよみがえらせて炎の杖を奪い帰す、というのがマニュアルに書いてある目標。

だけど、実は、炎の杖を地上にもってきても、ゲームは終わらないんだ。どうやら、ここに謎があるらしい。結局、このゲームは、最終目的はプレーしていく中で解きあかされていくというタイプのゲームなのだ。だからマニュアルでも何となくぼかしてあるワケ。ここを言ってしまうと推理小説で真犯人を教えちゃうようなもんだからね。今の時点では、“ダンジョンの中にある炎の杖を探すこと”を目的にしていれば十分だよ。

マウス操作法

動いたり攻撃したりする時は、画面右側にあるアイコンに、矢印を合せて、左クリック。落ちてる物を拾ったり、壁に触りたい時には画面上に手を出して、それ为目标物の所まで動かし、今度も左クリック。キャラクターの状態を見たい時は、右クリック。これが、基本。あと、手に物を持っていて、床の上で左クリックすれば物を置き、目の高さぐらいの所で左クリックすれば、物を投げる。そして、口に食べ物や飲み物を持って行ったり、目の所に物を持って行けば、食べたり飲んだり、そして調べたりすることも覚えとけば完璧。

Let's GAME START

それではパッケージからゲームディスクを出しAドライブに、Bドライブにはデータディスクを放り込んで、電源オン。すると、まーシンプルというか、はっきりいってあまり芸のないオープニングが始る。オープニングばかり凝って中身のないゲームが多い昨今、まったく逆のパターンと言うのはダンジョンマスターならではのなんだけど、ここは眺めててもあまりおもしろくないから、トット飛ばしちゃいましょう。マウスを左クリックしてGAME START!

ゲームスタートすると画面にはダンジョンへ入る扉が現れる。扉の横には、“初めから”か、“セーブした所から”か選ぶボタンがあるけど、今回は初めてなので上のボタンを選んで、左クリック。

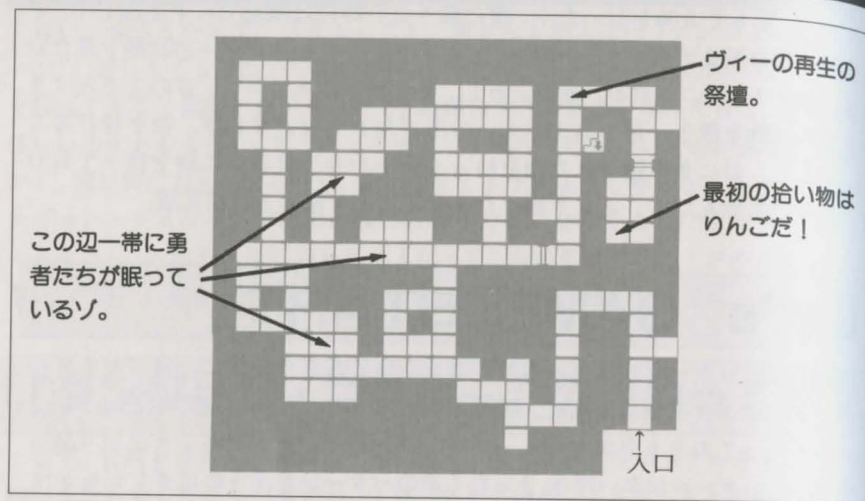
すると、目の前にある扉がゆっくりゆっくり開いてく。ナンカ、オドロオドロシイ雰囲気が入り上げてくるけど、皆さんはどう感じるのでしょうかね。



←初めから

←セーブした所から

地下1階 勇者選択



この本と白地図マップの使い方

今、僕の机の上にはマッピング用のグラフ用紙と鉛筆、けしゴム、それからメモ用紙にマニュアル、ついでに魔法とキャラクターの表があり、これ以外にも、マウスを動かすスペースが必要だから、モーター機の上は大混乱。しかも、期限までにゲームを解かねばならない。というわけで、これくらいの準備が必要なんだ。



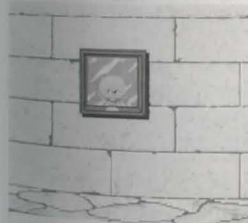
この本を買ってくれた人はマップの白地図がついているからグラフ用紙は必要ないんだけど鉛筆くらいは用意しておこう。それと、マップ上で今自分がどこにいるのかを知るために、ペンキャップなどを置くのもいいかも知れない。また、白地図を拡大コピーしてメタルフィギュアなんかでプレーするとより気分がでるよ。

いざ勇者の館へ

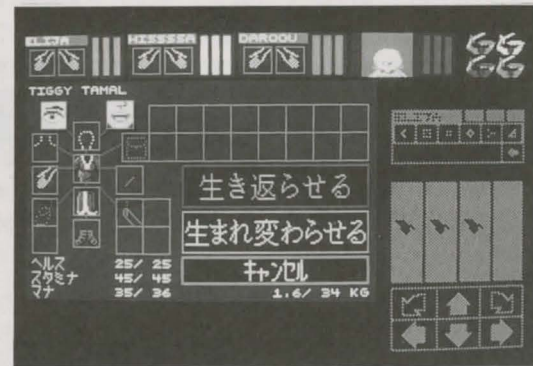
さて、自動的に扉を抜けると、そこは1本道。真っすぐ進んで、左に曲り、ちよつと行って、また左。今度は右に曲って、また右につて感じて進んで行くと、行くての壁に文字が刻んである。「勇者の館」とね。見てわかるように、とうとうマニュアルに載ってる、24人の勇者が眠る場所にやって来たワケ。だけど、そこはやっぱり「ダンジョン・マスター」。真っ直ぐ伸びる廊下の両脇に、勇者が並んでお出迎え、なんてはずが無い。難しくないとは言え、勇者の素はダンジョンのアチコチに散らばっているから、わざわざそこに行つて、勇者を生返せなきゃならないのだ。

勇者を蘇えらせる

で、その生返らす方法なんだけど、勇者が封じ込められてる額縁の前に行つて、すかさず勇者を左クリック。



勇者の額縁



すると勇者のステイタスが画面に現れて、このキャラクターをどうするか聞いてくる。その時に、キャラクターの目を左クリックしてやれば、より詳しいパラメーターを見ることが出来るから、それを見て使うキャラクターを決めるんだ。

ワンポイント

アドバイス

勇者は“生まれ変わらせる”にしよう

この時、もしその勇者を使うならばそのまま“生返らせる”のではなく、“生まれ変わらせる”にしよう。どちらも同じように聞こえるかも知れないが、“生まれ変わらせる”にした場合、初めから勇者が持ってたレベルはなくなるけど、パラメーターはそのままなんだ。レベルが上がり、パラメーターも上がるから、同じレベルになったとき、より強いキャラクターが作れるというワケ。長い目で見れば生まれ変わらせた方が、強くなるのだ。初めから持ってるレベルなんて、すぐに追い付けるよ。それと自分の好きな名前がつけられるというのも“生まれ変わらせる”のメリットの1つだ。

こんな風にしてキャラクターを選

んでいるうちに、いつの間にかマップに書込が増えてるでしょ。基本的には、歩いて何か見つけたら、それをマップに書込んでいくというパターン。どう、なかなか面白いでしょ。敵もまだ出てこないし、意地悪な仕掛けもないし。だけど、調子に乗りすぎちゃいけないよ。実はこの階は2つに分れていて、地下2階への階段がある奥の部分と、キャラクターを選ぶ手前の部分がある。この2つを分けてるのが鉄製のとびらなんだけど、1人でもキャラクターを選択していれば、前に立つだけで開いてしまう。1人で進んで敵に会っても勝ち目はないから、4人揃ってから先に進もう。

途中でゲームをやめたくなったら

途中でゲームを終了したくなったら勇者のデータ画面を出し、フロッピーディスクのところをクリックしよう。そこでセーブ終了をクリックすれば、つぎにまた今までのところからプレーを再会できる。次に始める時はゲームスタートのところから“セーブしたところから”を選ぶのはもちろんだ。

データセーブについて

また、これから戦うモンスターが強そうだったり、落とし穴があちこちにあたりして、このさきちょっと危ない予感がするっていう時があるよね。そう

いう時はこまめにセーブしておこう。

セーブするディスクは、MS-DOS フォーマットしてあるディスクなら、何でも結構。MS-DOS フォーマットのわからない人は、もう使わなくなった他のゲームのユーザーディスクを使ってみてごらん。意外と使えるよ。ただし、前のゲームができなくなるかもしれないからね。文句をこっちに言ってこないように。

キャラクターの選び方

ここで、キャラクターの選び方なんだけど、もう詳しいことはいいよね。前のページに、キャラクターの紹介ってやつがあるし、パッケージにも表がついてるから、各自見て適当に選んで下さいな。ま、一応の目安と言うことで言っときますと、2人は戦士で魔法使いと僧侶が1人ずつ。このゲームでは、後半攻撃魔法があんまりきなくなるんだ。だから、直接戦闘に頼りがちになるので、戦士は2人必要。戦士だって鍛えれば、バンバン魔法が使えるから、全然心配なくていい。それと僧侶は絶対必要だけど、魔法使いは居なくてもいいかも知んない。

で、キャラクターを選ぶ時の注意点なんだけど、あんまり欲張ってはいけない。このゲームでは、2つの職業を兼ねることができるようなんだけど、最初から万能キャラクターを作ろうとしても、難しい。昔から言うでしょ、「2兎を追う者1兎をも得ず」って。最初から万能キャラクターを作ろうとすると、どうしても各パラメーターに渡り平均的なキャラクターを選びがち。だけど、こういうキャラクターは、使えそうで使えない。戦士にするにはヘルスが少ない。かと言って、魔法使いにするには、マナが少ない。なんてことになりやすい。最初は、主職業に重点を置いて選んだ方がいいと思う。と、えらそうにとうとうとばくの考え方を述べさせてもらいましたが、今回一緒に書いている小林氏はまったく逆のやり方でクリアーしているのだ。たぶんここは10人10色、人それぞれにこだわりがある所かもしれない。

たとえばこんな組み合わせ

そんな訳で(どんなワケだ)、僕の選んだキャラクターを紹介すると、戦士がHISSSSA と DAROOO。2人とも、ヘルスが多いから戦士には最適だし、マナも少しはある。少しでもあればいずれば上げられるから、魔法についても有望。

その代わりと言っては何だけど、2人とも人間じゃないし、持物も無い。けど、最初から持ってる物なんて大した物じゃ無い。人間じゃないのはどうしようも無いけど。そして魔法使いがTIGGY。こいつのマナはずば抜けてるからね。他のことには全部目をつぶって、マナだけで魔法使いに決定。

最後が僧侶のELIJA。実はコヤツで迷ったの迷わないの。と言うのもこのゲームでは、後列のキャラクターは直接攻撃できない。だから、ヘルスはそんなに必要無いんだ。そのことを考えると、マナを第1に選ぶんだけど、僧侶は戦士のピンチヒッターと考えれば、ある程度のヘルスも必要。結局僕は、ヘルスも求めてELIJAを選んだ。やっぱり、戦士が1人死んだだけでパーティーが全滅するのも嫌だからね。

以上がこれからお付き合いする、4人の勇者達。もちろん、この4人じゃないとダメ。なんてことはないけど、途中で入替えられないから、慎重かつ丁寧に選んでね。

多分、皆さんの中には“忍者はどうすんだよー”って思ってる人が居るはず。ここでははっきり言っちゃいましょう。“忍者なんか使えねー” このゲームでの忍者は、飛び道具を使う時ぐらいしか出番が無いんだけど、その飛び道具自体が大して強くない。後列のキャラクターに持たせといて、マナが切れたら使わせる。その程度の物だから、言ってみれば刺身のツマ。ほとんど関係無いから、忘れちゃって。

レベルアップのノウハウ

じゃ、ついでに他の重要な職業のレベル上げのノウハウも、教えちゃってこー。簡単に言えば“場数を踏みなさい。”なんだけど、これじゃわからないよねー。つまりは、レベルを上げたい職業に関係する行動を数こなせばいいワケ。

例えば、戦士のレベルを上げたかったらひたすらモンスターと戦えばいいし、僧侶のレベルならば回復系の魔法を、そして魔法使いだったら攻撃系の魔法を唱えればいい。これをやればやるほど、レベルも早く上がるから、マナが一杯になりそうな時は、せっせと練習、練習！

ただし、戦士のレベルだけはモンスターと直接戦わないと上がらないから、いくら素振りをしたって強くならないよ。だから“あの野郎ウソ教えやがって

なんて、文句を言ってこないように。それから、戦士には最初、明りの魔法フなんて、唱えさせとくとレベルアップへの近道。モチロン、もっと強力な魔法が使える人は使えばいいけど、そんな人は滅多に居ないでしょ。これでキャラクターについてはおしまいっと。

出発進行 いよいよ迷宮へ 食べ物や水は大切に

それでは、パーティーもそろったことだし、いよいよ奥に進みますか。前に言った鉄製の自動とびらの前に立つと、“ガチャンガチャン”と音をたてて開いて行く。焦って飛出したら、ダメだよ。とびらが完全に開いてないと、当ってスタミナが減るから。とにかく最初は安全第一。とびらが完全に開いて、一歩進むと何か地面に落ちてるみたい。



最初の拾い物

とりあえず拾ってみると、これがリング。どうもこのゲームの食料はこんな風に床に落ちているみたいだね。折角見つけたんだから、すぐに食べようかと思っただけで、どのキャラクターの食料棒グラフも、今はフルスケール。ってことは、お腹一杯。これから、何が起こるかわからないんだから、大事にとこう。供えあれば憂い無しってね。

巻物にはヒントが詰まっている

ここから適当に進んでくと、まだまだ物が落ちてる。その中でも、呪文を書いた巻物と水筒代りの皮袋は重要。必ず取っとくように。

それから、「巻物を読ませないと、キャラクターはその呪文を唱えられない」などとどっかの雑誌に書いてあったけど、これは間違い。プレイヤーが知ってさえいれば唱えられるから、読むのは1回でいい。メモしておけば、巻物自体要らないから、捨てちゃいましょう。荷物はできるだけ少なく、これもダンジョンで長生きするコツだよ。

復活の祭壇（勇者が死んだらここにこよう）

ここにくる途中に階段が見つかった。階段を降りれば、地下2階。急いで降りたいのは山々なんだけど、まだこの階全部征覇した訳じゃないし。一応、全部見とくことにします。階段を離れて進むと、行くての壁が何かおかしい。近付いてみると壁に穴があいてて、中には巻物。んー、怪しい。



ヴィー祭壇

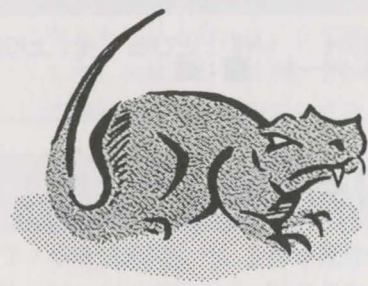
さっそく取って見てみると、どうも死者を復活させてくれる祭壇らしい。できれば御世話になりたくないけど、こればかりはわからないからね。取りあえず、場所だけはチェック。

最後に

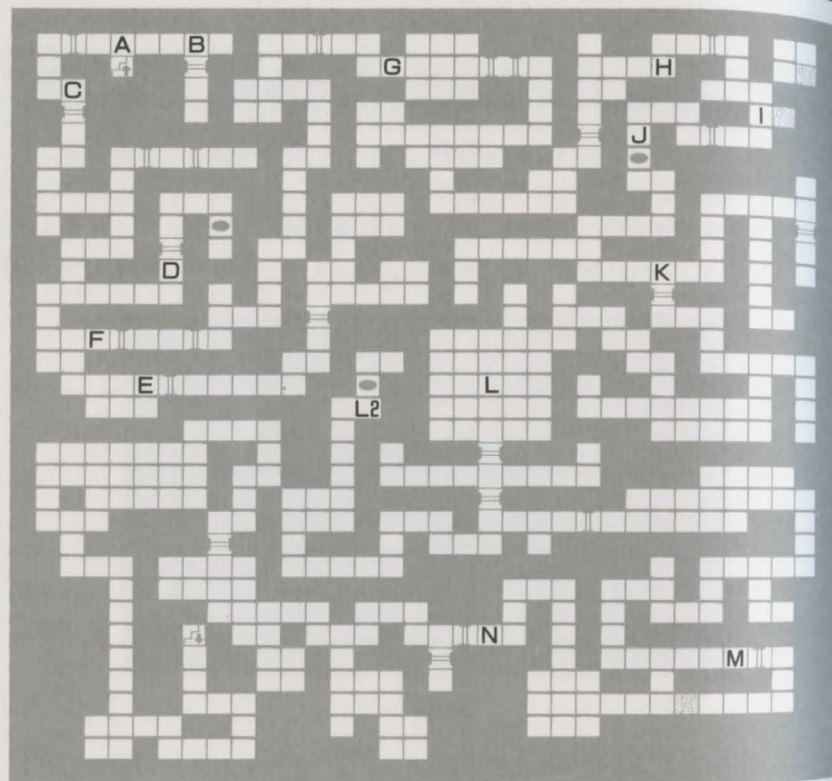
階段は次のレベルへのステップだ。

復活の祭壇からちょっと戻って地下2階への階段へ。なんか地獄の底に通じていそうな不気味な雰囲気をつたよわせている。降りたら最後、2度と出られないんじゃないか？ ゲームという悪魔が僕を地獄の底に連れ込もうとしてい

て、ここを降りることがダンジョンマスターにはまり込んでいく自分自身を暗示しているような気さえてくる。いよいよ本格的な迷宮探検のはじまりなのだ。



地下2階



● : 落とし穴 ■ : とびら □ : 上り階段 □ : 下り階段
 ■ : テレポート ■ : 壁

はじめに

1階は簡単だから、マップを書かなくてもなんとかなったかもしれない。だけど、この手のゲームの基本はマッピングだからね。2階からは、マッピングしないと苦しくなるゾ。それでは、いよいよ地下2階へ降りましょう。どう、心の準備はできたかな。この階からはモンスターも出てくるし、意地悪な仕掛けもあるから、1階みたいにはいかないよ。んー この緊張感がたまらない。

A 階段を降りた所

階段を降りると、廻りは真っ暗。暗くて暗くて、何がどうなってるのか、全然わからない。と言うワケで、まず最初に必要なのは、明りだよ。じゃ、どうすれば明りが手に入るのか？ 方法は簡単。たった2つしかない。1つ目は、道具を使うこと。ほら、サクキまで居た地下1階に、松明があったでしょ。地下2階への階段のすぐ横の壁に、掛けてたやつ。もし、それを取ってたら、キャラクターの手に持たせてごらん。

2つ目は、魔法を使う手。同じく地下1階で、明りの魔法が書かれた巻物を見つけたはず。なんて書いてあったかな？ マニュアルにも書いてるから、すぐにわかるだろうけど、一応書いてくと、フル。これを唱えれば、明りがつくはず。

ワンポイント アドバイス

明かりは魔法で

明かりをつけるには松明を使う方法と、魔法を使う方法があることは本文でもいった通り。それじゃ、どっちが良いかってことなんだけど、これは魔法の方が絶対良い。だって、このゲームでは、魔法を掛ければ掛けるほど、キャラクターのレベルが上がるでしょ。とにかく、いつでも練習・練習！

練習しまくって、早くキャラクターのレベルを上げれば、それだけ楽にゲームが進む。面倒だからと言って、松明に頼ると、もう貴方は悪魔に魂を売渡したも同然。松明が無くなったら、それで終り。

だからと言って、松明なんか捨てちゃってのも、少し困る。最初の

頃、我がキャラクターたちは、未熟もいいところ。下手すると、全員マナを使い果たしてるのに、辺りが真っ暗ってことも起こりがち。こう言う時は、松明が必要。マナが回復するまで、寝て待つなんて、時間の無駄だからね。

明りをつけるのには、まず魔法。そして、失敗したら松明。というわけで最初の頃は、松明のお世話になることが、あるかもしれない。

僕のパーティーの場合、HISS-SAがマナ不足で唱えられず、DAR-OOOが失敗、本命のTIGGYが3度目にしようやく成功。これでも、結構上で練習しといたのに、あんまり上達しなかったみたい。

B 扉の向こうにマミー

まずAを東に行くと棍棒が落ちている。戦士にぴったりの武器。拾っちゃえ。尚もウロチョロしていると、とびらの向うで何かが動いてる。とびらを開けて近付くと、おっとマミーの登場だ。

初めて会う敵だから、どれくらい強いかわからない。こういう時はセーブしといた方が安全。ちょっと離れて、セーブしよう。そうそう、とびらを閉めとかなないと追いかけて来るから、とびらはきちんと閉めること。もし閉められないようだったら、セーブは手早く終ること。ボンヤリ、キャラクターのステータスなんか見てると、不意打ちを食らうゾ。

マミーを倒すと、床に何か落ちている。落ちてる物は何でも拾う。これが、「ダンジョン・マスター」の鉄則、取りこぼしの無いように！ ここで大事なのは、何と言っても巻物。書かれていることは、しっかりメモしておこう。床だけじゃなくて、壁にも注意が必要！

ポイント アドバイス

マミーにはファイアーボールがよく効く

いよいよ最初のモンスターマミーとの対決。別に特別な戦いかたはないんだけど、できれば飛び道具は使わない方がGOOD。まず、前列のキャラクターのレベルを上げるのが重要。だから、戦士に倒させよう。それでも、後列のキャラクターを使いたければ、ファイアーボール。これは使える魔法だから、早く慣れても損はない。もっとも、唱えられればの話だけど...

キャラクターのヘルスが少なくなれ

ば、後ろにさがって休み、また前に出て戦う。多分ここまでしないで勝てると思うけど、死んじゃうと面倒臭い。1階のヴィーの祭壇まで行くのも大変だし、リセットしてもなかなか再開できない。

C 鍵付きとびらは必ずどこかに鍵がある

マミーの部屋を出て、逆方向に進んで行くと、鍵付きのとびらが次々に出てくる。しかも、順序ただしく並んでる訳でもないし、とびらによって使える鍵の種類も違う。鍵を1個見つけられないだけで、もう先に進めない。ここで詰っちゃう人も居るでしょう。

そんな人は、明りをめいっぱいつけて歩け・歩け。でもただ歩くだけじゃダメだよ。このゲームでは、常に注意してないといけないから。大体、最初の部分の鍵は、マップの左上にある。ここをうろつけば、そのうち見つかるはずだから。鉄の鍵と銀の鍵は少し見つけにくいかな。

D とびらは鍵であけるとはカギらない

この部分では、鍵以外につまずきそうな問題が、あと2つある。1つ目は鍵穴が無いのに、開けるボタンの無いとびら。こいつを開けるのに、鍵はいらないんだけど、ある物を動かさなきゃいけない。



レバーをおろせ！

さっきも言ったように、歩いてる時も廻りを注意。床だけじゃなく、壁もだよ。巧いことココを抜ければ、先の方に宝がある。落とし穴があるけど、ここまで来れた人ならすぐに取りれるでしょう。ここには鍵もあるから絶対に取り忘れないこと。

E 近づく と 閉まる 扉 足元に注意!

こいつも、すぐ気がつくとは思うんだけど、足元におかしな所があるでしょ。ここではカン歩きをうまく使おう。

この先もこのトラップは出てくるから、よく覚えといて欲しい。それから話は先のことになるけど、これはどんな重さにも反応するみたいだよ。

このとびらの先には鍵が2つある。この鍵さえ見つけてしまえば、また先に進めるから頑張ってるね。とにかく注意力、注意力。

F スクリーマー 大切な食料源だ

首尾良く鉄の鍵・銀の鍵を見つけたら、さっきまで開けられなかったとびらの前まで、思いっきりダダダッシュ。だけど、開けるのはちょっと待て。ホラ、とびらの格子越しに何か見えてるでしょ。実は、これモンスター。戦う前にセーブしといた方が安全だと思うけど。

セーブが终れば、鍵穴に鉄の鍵を差込む。もうわかってると思うけど、鍵穴には合う鍵しか入らないから、鍵の無駄使いなんてことは起こらない。安心して、試してみよう。鍵が入れば、とびらがゆっくり開いてって、現れたのがカリフラワーみたいな化け物。

こいつの名前はスクリーマーって言うんだけど、なかなか善い奴。なんとこいつは死んだあと、食料になってくれる。ちょっと気色悪いけどこれはうれしー！ こいつに会ったら必ず倒して、食料補給を忘れないこと。



ワンポイント アドバイス

スクリーマーで戦士のレベルアップ

さて、スクリーマーの倒し方なんだけど、意外と簡単。こいつはやたらと飛び道具に弱い。だから、何か投げつけてやれば、あっけなく死んでしまう。

だけど、ちょっと待って！ こんなことしてたら戦士のレベルがなかなか上がらない。とにかく、戦士のレベルを早く上げないとならないんだから、戦士をバンバン戦わせないと。そんなワケで、わざわざキツイと知りながらも、戦士だけで戦ってみる。すると意外と強いんだこいつ

が。こちらが死にかけるとまでは行かないけど、なかなかスクリーマーも死なない。イライラして来るかも知れないけどレベルを上げるためだから、我慢、我慢。



G パズルのようなトラップ

Fを抜けて進んで行くと、そのうち歩く度に2枚のとびらが、閉じたり開いたりする部屋にでる。マップで言えば、ちょうど北の真ん中のあたり。このトラップは、前にあったのと同じ。ただ、規模が大きくなっただけ。踏んだ場所ととびらの関係がつかめれば、必ず抜けられるから、少し歩いてみよう。ヒントは、「同じ場所を2度踏むこともある」かな。

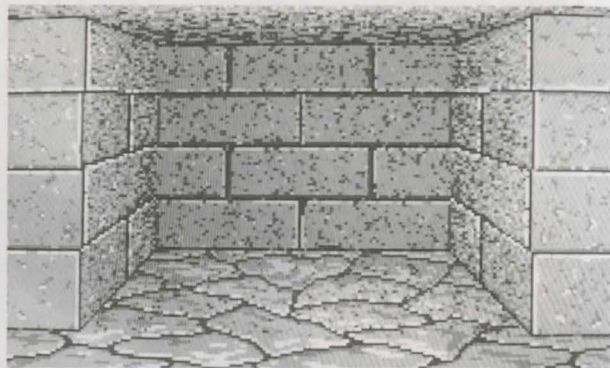
H 踏み石と自動とびら 物でも開く

落ちてた鍵でとびらを開けたりしてゆくと、折角開いたのに近付くと閉じてしまう鍵なしとびらがある。ここもさっきと同じ仕掛けなんだけど、踏んでないととびらは閉る。だけど、先に行かねばならぬ、踏んでなくても踏んでる状態に。アレッ、足下に何か落ちてる。

どう？ 気付けば簡単なことでしょ。大体この手のトラップが多いから、慣れちゃえばなんてことない。これからは簡単な所は飛ばしてゆくのでよろしく。

I “青い霧”

見事Hのトラップを抜けると、青い霧と壁にかかれたメッセージに気付く。



テレポート

何かありそうだけど、気味が悪い。取りあえず跳ばして行こう、と思ったけれどそうはいかない。すぐ先に鍵を持ってないにもかかわらず、鍵付きとびらがあるのよね。と言うことは、突っ込むしか無い。オッとその前に、何か冒険する時は、必ずセーブしてからだよ。

種を明しちゃうと、さっきの青い霧が文字どおり鍵だったんだ。つまり、この青い霧はテレポートになってる訳。ま、メッセージでも飛び込めって言うようなものだったけど。取りあえず、とびらは開いたでしょ。

J 落とし穴 音にも注意が必要だ

落とし穴が開いてる。ここでも要るのは、注意力。このすぐ前に、変な床があったでしょ。踏んだら音がした床だよ。今回は、廻りに何にもないけど、そろそろ要らないアイテムが1つや2つは出てきたはず。1つぐらい捨てても、どうってこと無いでしょう。抜け方がわかったら、さっさと実行。間違っても取戻そうとしたらダメ。そんなことを考えてたら、永久にここをクリアできなくなるからね。

K 鍵つきとびら

Bの鍵が必要

落とし穴を越えて、しばらく歩いてると、南側に鍵付きとびらがある。ただ、残念なことに、このとびらの先にはまだ行けないんだよ。取りあえずあとに廻して。まだまだ行けるとこはあるでしょう。とにかく、行ける所にはすべて行く。そして、徹底的に探し回る。これが、「ダンジョン・マスター」の鉄則。

Bの鍵は見つかったかなー。えっ、Bの鍵って何だっけ？ 実はこの鍵が、さっきの開かないとびらを開ける鍵なんですわー。ついでに言うと、このとびらを開ければ、地下2階も中半戦。頑張っ。とびらの向うに、スクリーマーが見える所。この奥にBの鍵はあるんだけどな。意外と、このとびらを開けられないって人もいんだらうな。廻りをよく見ると、開いたりするんだけどな。結構、見にくい鍵だから、明りが暗いと見つからないかも。

L マップ中央の広間

めでたくBの鍵を見つけたら、早速後半戦に突入。とびらを開けてしばらくはすいすいと進める。そして行き着いたのが、マップ中央に広がる広間。ここでまずするのは巻物探し。この広間で、ヘルス回復の魔法ヴィーとスタミナ回復の魔法ヤーが手に入る。ほかにもアイテムが落ちてから、モチロンこれも拾っとく。ところが、いざ広間を出ようとしても出口のとびらが閉ってる。まー、これもすぐわかると思うけど、変った物には触ってみる。この旺盛な好奇心が、「ダンジョン・マスター」には必要。ただ、開いたからって急ぎすぎても無駄なだけ。急がば廻れ、まさにその通り。ところでアメリカにも、同じ意味の言葉ってあるんでしょうかね？

折角抜けたのに、目の前にはまたとびら。だけどここまで来れた皆さんならば、これ位軽いもんでしょ。

L2 落とし穴と青い霧

突き当りを西に折れて進んで行くと、また青い霧がある。取りあえずセーブして突っ込むと、今度はテレポートしない。その代りに、落とし穴が大きな口を開いてる。まだ先があるようだから、ここは何としても越えなきゃならないんだけど、どうすればいいんだろうか。って、悩むほどのことも無い。だって、

答えは書いてあるでしょ。あっ心配しないで、今回使った物は落とし穴の向うで、ちゃんと回収できるからね。

M 木製とびら

もしかしたら木製のとびらだから、体当たりすればプチ抜けるんじゃないかと思ったんだけど、これも失敗。仕方ないから、少し戻って進むと青い霧があって、その向うには宝箱がある。すぐ宝箱を取ろうとしたんだけど、青い霧が邪魔して前に進めない。しばらく、その廻りを他の道があるんじゃないかと思って探したんだけど、どうも無いらしい。どうしようも無いまま、開かないとびらの所で考え込んでいるうちに、思いついたんだ。“このとびらは木製、最初からこの形のはず無いから、何か使って加工したはず。その何かに近い物を、キャラクターは今持っている”とね。試して見れば、これが一発で成功。とびらに大きな穴が開いたんだ。



とびらを破る

しかし、木よりも鉄が強いのは当たり前なんだけど、そんなに良い剣で無くても一発で開くとびらが、戦士2人の連続体当たりを食らっても、どうも無いってのは不思議じゃない？ 何か、引掛かる物があるなー。

とにかく、これで宝箱が手に入った。中味は大したこと無かったけど、持物が増えてくのは嬉しいものね。それに、この宝箱が使えるんだ。この箱1つに、たくさんのアイテムが入るんだから。そして、目の前の青い霧に飛込むと、そのまま突き抜けた。どうもこの霧、ただの一方通行だったみたい。

N “泉におねがい”

この階で次に詰ったのが、このとびら。今度も鍵はないしそれに代りそうな物も無い。もちろん、切りつけたって壊れはしない。近くに壁文字があったから、読んでみたけど訳わかんないし。ここでは本当に、詰ってしまった。泉にお願いといっても、まず、泉自体がどれかわからなかったもの。まさか、壁にへばり付いてる水飲み場が、泉だなんて思わないでしょ。

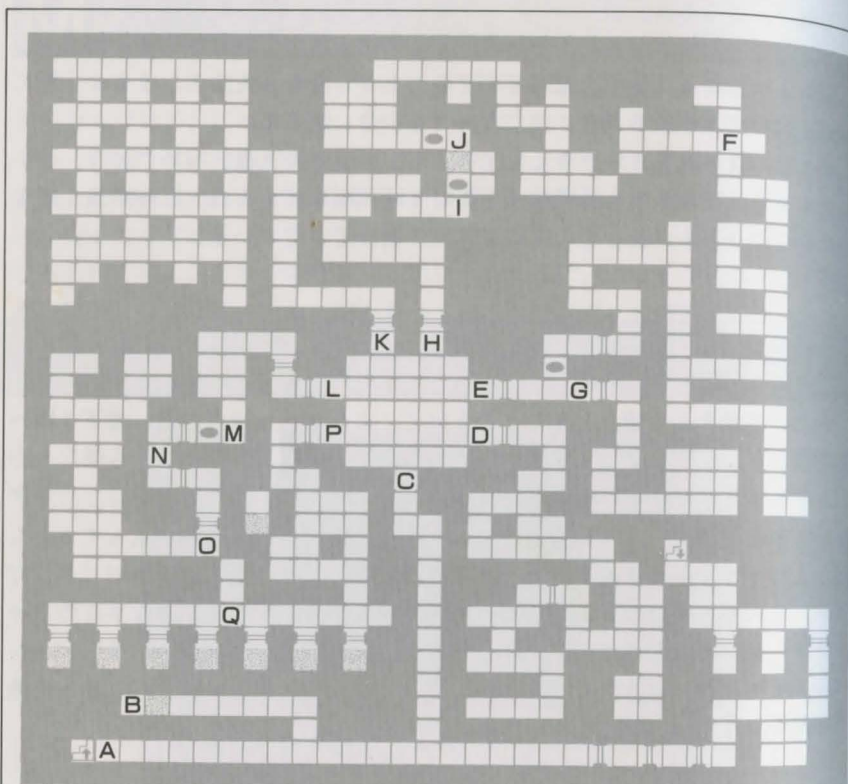
ここは、皆さんもヨーク考えて、考えて。わかった人は、おめでとう。しかしよくわかったね。なんせ僕は、ここで2時間悩んだからね。2時間悩んでも、わからなかった人、袋とじの封印を開けて読んでくださいね。

最後に

そろそろ皆さんも疲れてきたと思うけど、もうゴールは目の前。地下3階への階段まで、トラップはもう無い。本当、あとはただ進むだけだから楽なもの。

さっきも言ったけど、階段までにトラップはもう無し。ただ途中に、バックラーと宝箱が落ちてから見逃さないこと。箱の中には、巻物が入ってるからね。この2つを手に入れば、この階に用は無し。さっさとオサラバじゃ。だけど、この階、僕はずいぶん手間が掛かったような気がする。みなさんのキャラクターレベルはどれくらい上がったかな。僕は前列が2レベル、後列が1レベル。まだまだ、頼り無いなあー。と思ってたら目の前には階段が。やっと地下3階か。

地下3階



○: 落とし穴 ⊕: とびら ↑: 上り階段 ↓: 下り階段
 ■: テレポート ■: 壁

はじめに

この階は大変だ！ トラップ自体はそれほどでもないんだけど、出て来るモンスターが嫌らしい！ ついさっきまで2階をうろうろしていたパーティーに、情容赦なく襲いかかってくる。いくらレベルが上がったとはいえ、まだまだ駆出し。回復系の魔法や攻撃魔法なんて、そうポンポン使えるもんじゃない。それなのに、それなのに次々とモンスターは現れるから、ちょっと無理すれば誰かが死んでしまう。ハッキリ言って、焦ってやっても、この階は征服できない

のだ。じっくり腰を据えてモンスターを1グループ倒したら、安全地帯まで戻って休む。そのあとセーブし、また先に進んではモンスターを倒し、戻って休む。すごく面倒臭いけど、これが確実に結局一番早い。くれぐれも、無茶な突進はしないように！

A 直線路

壁に注意！

ダンジョンの中を歩き出すと、まず道が真っ直ぐ通ってる。こういう所はマップを書くのも簡単だし、見通しもいいからついついサーッと通り過ぎてしまう。だけど、これこそ作者が掛けた心理的トラップ。なんと、この直線に大事なものが隠されてるんだよ。このトラップを見破れるか、見破れないかの差は結構大きいから、何とかクリアして欲しい。ヒントは“北側の壁に注目”。



何かある！
わかるかな

B 霧の向こう側

Aの直線の謎を解くと、隠し部屋が現れるんだけど、これがまた食わせもの。入ってすぐの所に兜や皮袋なんか落ちてるけど、本命はこの奥にあるんだ。兜なんかを拾ってまだ奥に進んで行くと青い霧があって、その向うの床に何か落ちてるでしょ。これが本命の羅針盤だ。このアイテムが無いと、以降の階を征服するのは難しい。青い霧自体は大したトラップじゃないから、簡単に取れると思うけど、青い霧の点滅とタイミングを合わせるのがみそ。羅針盤を取ってしまえば帰りはワザと青い霧に入ってしまうのも手。戻るのが少し楽になるからね。

C “運命の扉”

Bの隠し部屋の入口から、初めの真っ直ぐな道に戻って進んで行くと、北へ脇道が見える。僕は、このまま真っ直ぐ行っただけで、これは見事に失敗。先にあったのは鍵付きのとびら。鍵なんてもう使い果たしてるからどうしようも無い。取りあえず、さっきの脇道まで戻るしかなくなったのだ。

脇道を進んで行くと、マップ中央の広間に出てくるんだけど、入口に壁文字が。この壁文字読んでみると、おかしくない？ “運命の扉”って書いてあるけど、結局は全部入るんだから、一緒じゃないかな。そんなことはさておき、端から一つずつ片付けて行きますか。

D “醜き者たちここに棲む”

まず、最初に入ったのが“醜き者たちここに棲む”。実を言うと、ここにはモンスターがいっぱい居るから、レベルの低いキャラクターにはかなり辛い。だけど、最初にここをクリアしちゃえば、あとが楽。別に、廻る順番はどうでもいいから、嫌なら他の所からどうぞ。とびらを開けて進んで行くと、思った通り何か動く物がある。セーブしてから、近付いてみると、今までに会ったことのないモンスター。トローリンだ。

巧いことコイツを倒せたら、まずは“醜き物たちここに棲む”と書かれた壁文字の所まで撤退。戻ったらとびらを閉めて、ヘルスやマナを回復させる。そして、また奥に進んでいく。こうしているうちに、キャラクターのレベルも上がるから、だんだん楽になってくる。大体、戦士が剣を切り下ろせるようになれば、もう死ぬことはないんじゃないかな。このエリアにはトラップは無くて、トローリンのグループしか出てこない。だから、トローリンさえ倒せるようになれば、ここは征覇したも同然。アイテムもあるから、レベル上げがてらうろついてみてね。それと黄金の鍵は必ず取ること。

E “宝石の間”

つづいて入ったが、“宝石の間”。ここも読んで字の通り、宝石が重要な意味を持っている。この重要なものを手に入れたら、この部分はほとんど終りだから、一生懸命探そう。この場合、とびらを抜けるといきなり落とし穴があつて北にはいけない。かと言って、東側にもかたくなに開こうとしないとびらがある。ちょっと見てみればとびらの開け方は一目瞭然。だから、落とし穴の方が先ってことになるんだけど、今までに出てきたのと同じだもん、わかったよ

ね。使うのは例によってなんでもいいんだけど、石ころとか松明なんかがいいんじゃない？

ワンポイント アドバイス

トローリンの攻略法

見た目は青いゼリーって感じて、あんまり強そうじゃないんだけど、我ががひよっこキャラクターにとっては十分強い。こっちの攻撃は当たっても大した事無いんだけど、相手の棍棒攻撃はモー強烈！ 前列の戦士は、あっという間にボロボロ。ぎりぎり、相手を倒せるってところでしよう。中には、倒せない人もいると思うけど、そんな時には魔法使いや僧侶に物を投げさせよう。そり

や、攻撃魔法が使えると、それに越したことは無いんだけど、ブツッけじゃなかなかうまくいかないからね。



F 重要アイテムを取り忘れるな

ロックパイルを倒し、投石器なんかを拾いながらドンドコ・ドンドコ進んで行くと、やがて白地図マップでは十字字になってる所に出るけど、ここらへんから注意した方がよい。兎の足を手に入れたら、それで満足しちゃう人がいるけど、まだ大事なものが残ってる。ほら広間から宝石の間へ入ってきた直後、何かアイテムがないと開けられないとびらがあったでしょ。あのとびらを開ける、アイテムがここらへんにあるのです。隠し部屋の中にあるんだけど、部屋は自分で見つけて欲しい。大丈夫、お馴染みの開け方だからね。

ワンポイント アドバイス

ロックパイルは殴りまくれ！

さっきのトローリンも強かったけど、今度のロックパイルもなかなかしぶとい。しかもこいつの場合、身長が低いから物を投げたり、魔法を掛けたりしてもほとんど効果なし。頼りの戦士の攻撃も、あんまり効かない。ロックパイルの攻撃は回数自体は少ないんだけど、当ればダメージは大きいし、オマケに毒まで持っている。こいつに勝つのはただ1つ、とにかく攻撃しまくるしかない。

剣で攻撃しても素手で攻撃してもダメージはほとんど変わらないので、この場合素手で攻撃した法が手数が多くなる分だけ有利になる。殴る蹴るでぼこぼこにしてやろう。

また、普段は地面を這いずっているが、立上がった時は危ない。なぜ

かって言うと、こいつは立って攻撃してくる。だけど、ロックパイルが立ったからって、逃げてばかりいると、なかなか戦闘が終わらない。立った時に攻撃すると、ロックパイルは攻撃しないで、身を竦めることが多いから、ここは強気で勝負。どうしても危なくなった時は、逃げればいいんだからね。



G ダイヤモンド型の穴のある壁

この部分の冒頭でもいったんだけど、このとびらを開けるアイテムを手に入れたら、もう終わったも同然。とにかく折角手に入れたんだから、使わないわけにはいかないでしょ。さっさとFから戻ろうとしたんだけど、なんと来る時に閉じたはずの落とし穴が、またぽっかりと口を開けてる。しかも不思議なことに、向うがわの床に置いたはずの松明が、こちら側に来てる。折角重しにしたのに、通りがかりのモンスターがこっちに投げたんでしょか？ とにかくもう1度、落とし穴を閉じないと、向う側には行けないナア。

無事に落とし穴を越えようと、やっとこさ奥で見つけたアイテムの出番。祈る

ような気持ちでこれを穴にはめ込むと、いい音がしてとびらが開いていく。このあとは、ただ道なりに進めばいいだけ、モーションなもの。ここでも黄金の鍵が見つかるから、確実にGET。

H “時は金なり”

1回広間にまで戻って、次に入ったのが“時は金なり”。今までのことから考えると、この入口のメッセージは結構重要。いいヒントになってるからね。とびらを開けて入ってただけで、なぜかすぐに行止まり。“こりゃ、またお決りの壁ボタン”と思って探した所、見事的中。トコロガトコロガ、このボタンを押しても先には進めない。いくら歩き回っても、行止まりは行止まり。サーテ、一体どうしようかな。シー、そう言えばさっきもう1枚壁文字があったな。これが、もう、もろヒントなのだ。



こういうのは心臓に良くないね。ついつい力が入りすぎて、無駄にクリックしすぎたりするし、壁に当たったりして。でも、こういう所でリアルタイム性が要求されるから、ゲームにメリハリが出て来るんだけど。それとどうしてもタイミングが間に合わないという人は、キャラクターを良くみてみよう。重量オーバーになっていると、動作が遅くなるからね。

壁にボタン、青い霧

さらに進んで行くと、また落とし穴がある。だけど、壁にボタンがあるから今度はすぐ渡れるだろう、と思ったのが大間違い。このボタン、落とし穴の向うに青い霧を出現させるだけ。落とし穴の向うじゃねー。こっち側か、せめて落とし穴の上だったら、パーティーを突っ込ませればいいんだけど。それだったら、パーティーがレポートしてメデタシ・メデタシだったんだけどね。パーティーは向う側には渡れないし。

こんな事を考えてるうちに、なんと青い霧は消えてしまった。しかたがないから、前のことを振返ると、落とし穴の向うに物を投げれば、閉じたことがあったよね。今回もこれでいけるんじゃないかと思って、やってみただけけど何の変化も無い。ただ真っ直ぐ飛んでって、落ちて終り。“もう駄目だー”と思って広間に帰ろうとした時、何の気なしにボタンに触ったら、また青い霧が現れた。これだけ出でくるということには、この霧に何か意味があるに違いない。アッ、そう言えばこの霧って、入ってくる物をテレポートさせたよね。んーん、何とか道が開けたみたい。このヒントでわかったかな？

J 振り向く前にわたれ

やっと最後の最後で救われたって感じで、落とし穴を突破したのに、何とまた落とし穴が出てきた。今度も、壁にボタンがあったから、それを押してみたところ、簡単に落とし穴が閉じてしまった。“こりゃ えーわい”と喜んで渡ろうとしたんだけど、いきなりまた穴が開いたんだ。信じられなかったから、振向いてもう1回ボタンを押したんだけど、見てたらやっぱり穴が開く。しかも、そのタイミングは絶妙でボタンを押して振返り、落とし穴の上に足を踏出したぐらいで、ぽっかりと口を開ける。いくら頑張ってもマウスをクリックしても、穴が開く前に渡るのは無理。振り返って動作で結構時間を食ってるからね。

さてと、何とか時間差落とし穴を越えれば、あとはただ歩くだけ。これだけ苦勞して、やって来させるんだから、絶対に何か御褒美があるはず。よくばりすぎて、もうアイテムが無いのに探し廻るのも時間の無駄だけど、取れるアイテムを取らないのはもっと無駄。

K "マトリックスの迷路"

4 番目はマトリックスの迷路。ここは、そのまま迷路なのだ。あるアイテム無しには、解けないんじゃないかな。で、そのアイテムってのが、地下2階から階段を降りて最初に入った隠し部屋で見つけた羅針盤。もし持っていないんだったら、取りに帰らなさいって言いたいけど、それめかわいそう。実を言うとな、この迷路のトラップってのはターンテーブル。しかもある場所は、各交差点だけだから、手前に何かアイテムを置いとけば、廻ったかどうか簡単にわかる。ターンテーブルの位置さえつかんでしまえばマッピングができるから、迷うこともない。これでこの部分もクリアー。ついでに言っとくと、ここには隠し部屋が2つあるから、ちゃんと押えてね。ここも結構難しいので答は袋とどにあります。

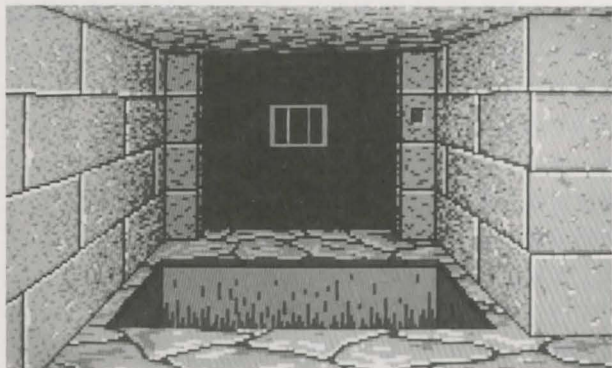


隠し部屋
おいしいアイテム
がたくさん！

“金庫室”

続いて入ったのが“金庫室”。ここでは入った途端に金を要求される。しかも1枚でなくて2枚。最初1枚入れてもとびらが開かなかった時は、焦ったよ。2枚も要求するなんて、欲張りだと思わない？

M “頭を使え”



向こうに見える
ボタンが押せば良
のだが...

まずは物を投げてみる。だけど、落とし穴は閉じない。落とし穴が閉じな
や、とびらの所にも行けないし。とにかく、廻りを探してみるか、つてな訳で探
したんだけど、見つかったのは“頭を使え”という壁文字1枚。だけど、この壁
文字がヒントになるんじゃないかな。

ヒントになるんじゃないかな。なんて軽く書いたけど、なかなかこのメッセ
ージに隠された意味は取りにくいと思う。そこでヒントの大サービス。メッセ
ージの中の“頭”とは魔法のこと。どう、これでわかったかな。あと広間にあった
宝箱の中の巻物もすごく重要。これだけ出したらもうバッチリでしょ。それから
これも大事なことで、まずとびらをどうにかしないと、落とし穴はどうすること
もできないよ。

N 銀貨のある祭壇

次に出会うのが、銀貨を取ると閉じちゃうとびら。銀貨を取らなきゃ開い
てるんだから、取らないで行けばいいんじゃない。そう思うかもしれないけど、
それではまだまだこのダンジョンのマスターには程遠い。とにかくこのゲーム
では、物を持ってて損はしないから、珍しい物は必ず取らなきゃダメ。ここで、
銀貨を置いてくなんて問題外。この祭壇はものさえ置いてあればいいみたい。

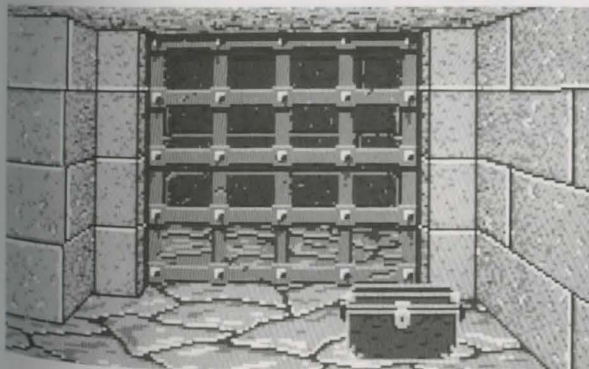
O 隠し部屋を探せ

もう一つとびらを抜けると、ここからは隠し部屋探し。2段階になってて、
少しややこしいかもしれないけど、いままでの経験からなんとなくわかると思
う。黄金の鍵は取り忘れないように。

P “見張り巡回中”

最後にやってきたのが、“見張り巡回中”。この“見張り”ってのはモンス
ターなんだけど、この階で散々戦って来たから、もうどうってことない。この程
度の見張りなんて、怖くも何ともないから、ドンドン進んじゃおう。見張りを
倒しながら、奥に進んで行くと、ズラッと鉄格子みたいなのが並んでいて、そ
の中の1カ所に宝箱がある。何とかして中に入ろうとしたんだけど、どんなこ
とをしても中には入れない。

ここで必要なのが、発想の転換。つまり。自分が入れないんだったら、宝箱
を外に出せばいい。でも、一体どうすれば？ ヒントは、鉄格子の脇につい
てるボタン。このボタンを押すと、青い霧が現れて中にある物をテレポートさせ
る。このテレポート先が問題なんだけど、ほとんどは違う鉄格子の所に現れる。
“ほとんどは”だよ。



このとおり宝箱は外
にでます

Q 鉄格子の反対側の壁に注目

そして、まだここには隠し部屋があるんだよ。多分皆さんもトウに気付いてると思うけど、鉄格子の反対側の壁に、おかしい所があるでしょ。そこをどうにかしてやれば、隠し部屋が現れるってわけ。そして、その鍵を握るのが、さっきの鉄格子の中にいる宝箱に入っているアイテム。このアイテムが文字どおり“鍵”になるからね。これでこの階でやることはお仕舞い。鍵も揃ったようだしそろそろ階段を探すとしますか。

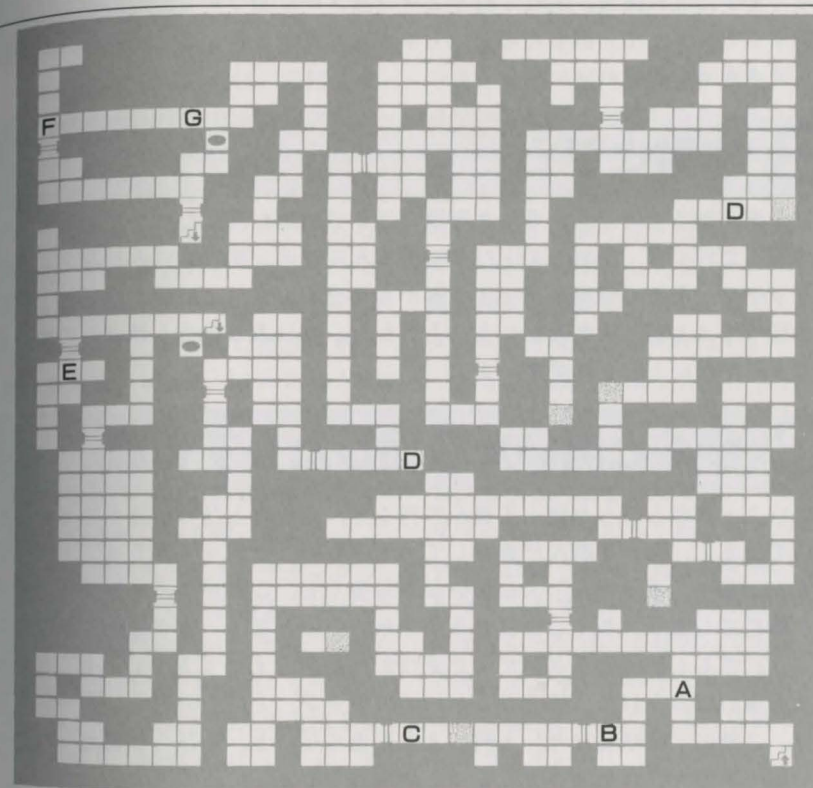
最後に

2階から降りて真っ直ぐ行くと、鍵付きとびらがあったよね。最初は鍵がなくて駄目だったけど、今なら行ける。あのとびらを開けて進んで行けば、階段があるんだけど、まだ気を抜けないのが「ダンジョン・マスター」。非常に重要なアイテムが、途中で2つあるはず。特にそのうち1つは、これがないと絶対にこのゲームを終えられないって代物。どんな事があっても取り忘れることがないように。あと、黄金の鍵を使って開ける部屋にも、いい物があるからね。

それじゃ、また地下4階で会いましょう。



地下4階



: 落とし穴
 : テレポート
 : とびら
 : 壁
 : 上り階段
 : 下り階段

はじめに

ドーモ、無事に降りてこられたみたいだね。階段を降りてきて、まず最初に気付くのが、“覚悟はいいか”の壁文字。なんか挑戦的でシャクに触るけど、この階はまさにこの壁文字の通り。生半可な気持ちで行くと、絶対に途中で投出しなくなる。“絶対に諦めない”この信念を持たないと、抜けられない可能性大なのだ。

A まずは北に直進

階段の所から進んで行くと、道が西と北に分れてる。だけど、ここは目をつぶってまずは北に直進。進んで行くとモンスターに会うから、こいつらは絶対に倒すこと。そして、倒したあとはちゃんと見てから行くこと。何かいい物が落ちてくるかもしれないよ。

B 木製とびら

行く所が無くなったら、さっき階段の近くで脇道が出た所まで戻ろう。そして進んで行くと、鍵無しのとびらがあるんだけど、開けられるかな？ このトラップは、今まで何度も出てきているから多分大丈夫だとは思うけど、とびらが木製ってことが、大きなヒント。それから、側にある皮袋と斧はものすごく重要。斧がないと、この先辛いよ。

C 歩くと開いたり閉じたりする扉

巧いことBのとびらを破って進んで行くと、向うにとびらが見えてくる。近づいて行くと、何かを踏んだ音がして、とびらが“ガラッ・ガラッ”と開いてくる。こりゃ“ラッキー”とか思いながら歩くと、これがヌカヨロコビ。近づくと閉じてしまう。さてここはどうすりゃいいのかな？ まずは近くを探してみよう。すると、壁のボタンがすぐ見つかった。“これさえ見つければ”と思った人も多いだろうけど、残念なことにこのボタン、とびらの近くにワープするだけ。3階の“時は金なり”と同じように走らないと、とびらを越えられない。キーボードとマウスを使うとちょっとは楽になるよ。



ワンポイント アドバイス

マゼンタワームの傾向と対策

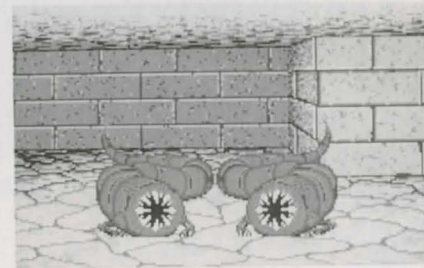
このマゼンタワームは、4階で最大の邪魔もの、生けるトラップだ。ちょっと戦ってみれば、すぐわかることだから、物は試し戦ってごらん。

思わずモニターに向って、“こんなやつに、勝てるわけねーだろー”って、叫んだんじゃない？ 本当に強い。しかも、こいつには魔法も飛び道具も無駄。ロックパイルの時と同じで、相手の位置が低すぎて全然当たらない。だから、マゼンタワームとの戦闘は戦士2人の肩に掛かってくる。ところが、いざ戦ってみるとこっちの攻撃が当たっても、マゼンタワームは平気。それに引換え、マゼンタワームの攻撃は凄じいから、そのうちに戦士のヘルスは無くなってくる。あとの2人に回復系の魔法を掛けさせても、経験が少ないから、強力な魔法は掛けられないし、レベルが低いからマナの量も少ない。当然、そんなに多くは魔法を掛けられない。多分、最初の戦闘では、1匹も倒せないままに終ると思うよ。

マゼンタワームを倒すには、どうすればいいのか。この疑問に簡単に答えると、“レベルを上げなさい”の

一言。結局レベルが低いからマゼンタワームに勝てないんであって、レベルが高くなれば、戦士の攻撃力も上がるし、マゼンタワームの攻撃に対してはより強くなるから、受けるダメージも減る。しかも、ヘルスの量も増えてるから、それだけ多くのダメージを受けても死なない。

さらに、後列のキャラクターも成長していれば、それだけパーティー全体の回復力が、上がったことになる。こうなればしめたもの。マゼンタワームと戦ったって前よりもパーティーは強くなってるんだから、もうマゼンタワームはレベル上げ用のカモというわけ。とは言っても、すぐ死んでちゃレベルを上げろって言っても無理。攻略の決定打は袋とじにあります。



ワンポイント アドバイス

ジャイアントワспにはファイアーボール

この階にはマゼンタワーム以外にもあと2種類、新しいモンスターがでてくる。ついでだからここで説明しちゃう。



まず、最初は「ジャイアントワсп」。こいつは、大きい蜂で結構早いペースで攻撃してくる。攻撃力も、なかなか強力だから、手早く倒さないと、危なくなる。マゼンタワームと違って、こいつに対しては魔法使いが有効。戦士たちが、いくら頑張ってもなかなか倒せなかったのが、魔法使いがファイアーボールを唱えれば1発。ジャイアントワспには、ファイアーボール。

ワンポイント アドバイス

ゴーストには呪文

日本語でいうと幽霊。ここで感のいい人は気が付いたでしょ。そう、このモンスターは「あの世の者」。だから、普通の武器や魔法は効かない。こいつを倒せるのはただひとつ、3階で拾った巻物に載ってた呪文。「デス・〇ー」だけ。



D "近道"

これらのモンスターを蹴散らしながら進んで行くと、難しいトラップに会うことも無く、いつの間にか4階も後半戦。途中、黄金の鍵を入れると出てくる青い霧があったけど、これは近くにあった壁文字にかかっている通り、「近道」。初めてここを通る時は、まったく必要ないんだけど、多分多くの人がここは2回通ることになる。その理由が、水。

今更こんな事を行っても、仕方ないんだけど、3階・4階にはまったく水飲み場が無い。2階に降りるところで、水を補給してないと、いくら頑張っても5階までは水が持たない。だから、もう一度2階まで戻って訳。その時、この近道を使うと、マップの北東端から、一挙に真ん中までこられて、便利便利。だけど、ワープする区間にも、アイテムがあるから最初は、使わないこと。

E 無限食料庫発見！

ここは早くもマップの西の部分。途中には、ラピエの剣と言う、使える武器があったけど、拾ったかな。これを置いて行くのは、もったいないよ。さて、この部分で重要なのは、まずここ。



食料庫

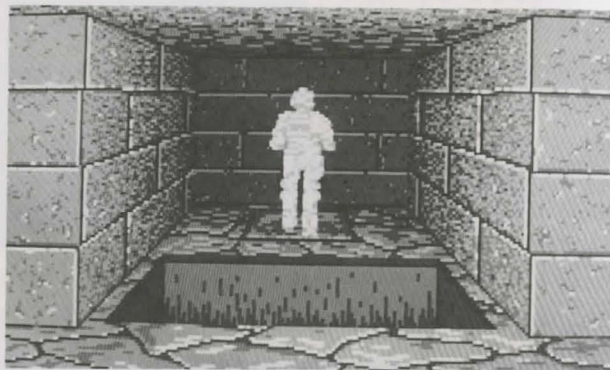
なんの変哲も無いとびらだけど、なんとこのとびらの向うはスクリーマーの「無限繁殖地帯」。たとえ全滅させても、他の階に行けば復活する。と言う事は、食料が無限に供給される。もし、食料が無くなってもここに来れば安心だよ。

F またまた鍵のないとびらだが

食料庫をあとにして進んで行くと、最後のトラップ。ま、トラップって言うても結局は、腕力が物を言うんだけど。

G “後悔先にたたず”

この壁文字の左の落とし穴の向うで、マミーがうろちょろしてるよね。



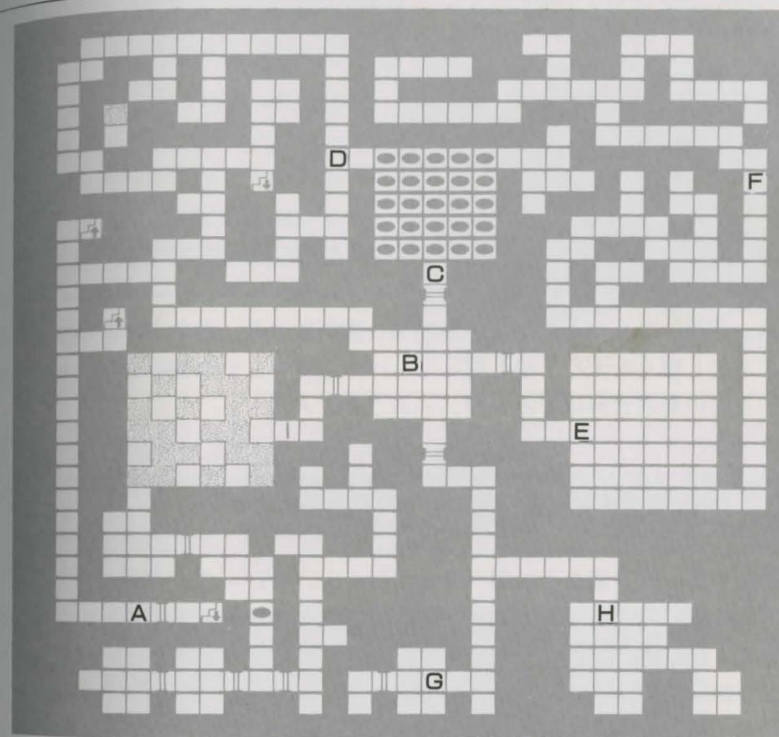
マミーの足下に注目！

何か怪しいとは思ったんだけど、取りあえずまだ行けそうだったから、先に進んだんだ。とびらを蹴破って進んでくと、5階への階段を発見。だけど、残念なことに手前のとびらが閉ってる。開けようとしたけど、廻りに怪しい物はない。そしたら、さっきのマミーの所しか無いでしょ。戻ってみると、まだマミーは動いてる。よくよく見れば、マミーの足許も変だし。もう、やることは一つだよね。

最後に

ほら、5階へ行けるようになったでしょ。だけど、最後のマゼンタワームの大群には驚いたね。はじめて通った時にはなんにも居なかったのに、いつの間にか出てくるんだから。もしも、両面から挟まれたらリセットしかないみたい。

地下5階



◻: 落とし穴 ≡: とびら ▲: 上り階段 ▼: 下り階段
 ■: テレポート ■: 壁

はじめに

この階の特徴は、難しいトラップがあるワリには、重要度が低いこと。もし、トラップが難しくて飛ばしても、ゲームが解けないって訳じゃないから、詰ったら潔く諦めて、進むのも手。モンスターも大したのはいないから、この階に長く留るのは時間の無駄。さっさと、次の階へ向いましょう。

その前にキャラクターの状態をチェックしよう。あまりレベルが低いと危ないからね。ちなみに僕のこのときのキャラクターは次の表の通り...

ELIJA ヘルス104、スタミナ82、マナ45 NOVICE NINJA、 JOURNEYMAN PRIEST、 NEOPHYTE WIZARD。	HISSSSA ヘルス182、スタミナ94、マナ14 ARITSAN FIGHTER、 NOVICE WIZARD。
DAROOO ヘルス205、スタミナ109、マナ22 ARITSAN FIGHTER、 APPRENTICE WIZARD。	TIGGY ヘルス71、スタミナ68、マナ76 NOVICE NINJA、 JOURNEYMAN PRIEST、 APPRENTICE WIZARD。

大体、この位のレベルならこの階は楽に進めるはず。自分のキャラクターが、弱すぎるなと感じた人は、少し戻ってレベル上げをした方がいいよ。場所としては、4階の無限食料庫なんかが、一石二鳥でグッド。

A いきなり6階への階段だ

階段から真っ直ぐ道なりに南へ進んで行くと、とびらにぶつかる。とびらを開けてみれば、そこはなんと6階への階段。なんとまー、あっけないこと。試しに降りてみたんだけど、階段の前には“スケルトン”が居た。だけど、こいつが弱い弱い。運が良かったのかもしれないけど、ラピエの剣を僅か1突きしただけで、死んでしまった。この調子なら、5階はすっ飛ばして、6階に行けるとも思ったんだけど、5階に何かいい物があつたら困るでしょ。結局、5階へ戻ることにしたんだ。

B “宝庫”と書いた中央広間

5階へ降りてきた階段の近くから、東に脇道が出てる。この脇道を進むと、“宝庫”と名付けられた中央広間。見て貰えばわかる通り、東西南北に4つのとびらがあって、とびらの向うはそれぞれ独立している。その性格は、少しづつ違うから飽きることはないと思う。だらだらと長いよりは、短くてもメリハリのある方が、面白いじゃない。

ワンポイント アドバイス

スワンプスライムはちょろい

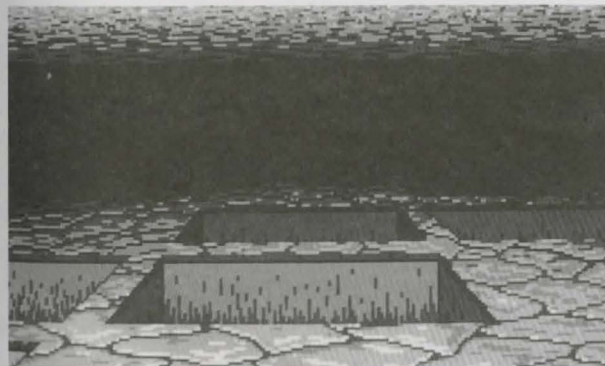
こいつはスライムの仲間で、スワンプスライムという名前。見た感じそのまの奴で、全然強くない。一応毒の魔法を掛けてくるんだけど、ダメージは5とか10といったもの。それに引換え、運が良ければラピエの剣で200以上のダメージが与えられる。動きも鈍いから、も一張合いが無い。これに較べると、マゼンタ

ワームは本当に強かったなー。



C 穴ぼこだらけの部屋だ

この広間只の広間じゃない。なんと嫌らしいことに、歩きたびに口を開いたり閉じたりする落とし穴がある。



穴ぼこ

さっきまで閉じてたのに、たった1歩、歩いただけで口を開くから、雑な移動は厳禁。ここを突破するには、丁寧に丁寧に進んで行く慎重さと、そのまだるっこしさに耐えられるだけの、忍耐力が必要。落とし穴を避けて前に進んで行けば、何度かは行場が無くなって、後退するかもしれないけど、そのうち必ず

通り抜けられるからね。

ただし、この落とし穴広間には出口が2カ所あるから、片方だけしか行かなかったなんてことしないように。大型盾とか、宝箱等のアイテムもあるからね。

D 秘密の抜け道を捜せ

Dから道なりにぐるっと回っていくと6階への階段がある。2つ目の階段だから、果たして使うかどうかかわからないけど、知ってて損はないもんね。取りあえず、場所はチェック。隠し部屋もあるみたいだよ。途中ターンテーブルがあるのに気づいたかな！

取るものを取って、階段の場所もチェックしたら、もう1度中央広間にまで戻らなきゃならない。また、あの落とし穴広間を通るのは面倒だけど、ここを通らないと戻れない、なんて事はない！ ソフトハウス側も、その所は考えたみたいで、6階への階段の近くに隠し部屋がある。この部屋4階から降りてきた、階段のすぐ側で、中央広間に出る道に、つながってる。だから、あの嫌な落とし穴広間を抜けなくても、中央広間に出れるというわけ。操作ミスで落とし穴に落ちたりするのはもったいないから、秘密の抜け道を通る方がいいんじゃないかな。

E 無限ループの広間

この広間いくら歩いても出口が見つからない。歩く方向によって、歩いても歩いても壁が見えてこないから、恐らく無限ループになってるんだらうとの見当はつく。持ち物を置いてどこから飛ばされるのか目印をつけよう。

ところで、この無限ループを止めないと、いつまでたってもこの広間から出られない。このループを抜けるには、まずあるものを押す、それからその押した場所から、広間の壁伝いに歩いて行くと、出口にぶつかる。ただし、注意して歩かないとまた無限ループ。この答えはここで言っちゃうとゲームが面白くなるのでやめておこう。でも袋とじには答えがあります。

F マップ北東部

無限ループ広間の出口から歩いてくと、右に曲がったり左に曲がったりで結構廻りがグチャグチャしてくる。けど、こういうグチャグチャの先にはえてして良いアイテムが落ちてくるもの。使うとモンスターが逃げ出す杖とか、お守りみたいなものまで、なかなか面白そうなアイテムもあるんだ。それからここで、新しいモンスターにも出会うはず。蛇に羽根が生えたような姿をしているカウアトウルだ。

こうしてるうちに、もう隅々まで歩いたから、早く中央広間に帰ろうと思ってる人。実はまだ取残してる物があるはず。けれど、別に今までの探索の仕方が悪かったんじゃないから安心して。これは、奥の方のある地点を通らないと、現れない隠し部屋のせい。だから、皆さんのせいじゃないってワケ。この隠し部屋が現れるのは、中央広間へ帰る道沿いだから、よっぽどボーっとしてない限りは見つかるはず。来る時に無かった脇道を見つければそれが隠し部屋への入口。

ワンポイント アドバイス

カウアトウルは蛇科のモンスター

このカウアトウルという名のモンスター。スワンプスライムに較べれば、強いんだけど、あえて強敵と呼ぶほどでもない。気を付けないといけないのは、動きが素速いことぐらい。毒を吐くけど大したことないし、攻撃力自体もそれほど強くない。不意打ちさえ食らわなければ、余裕を持って戦えるはず。だけど、もし窮地にはまってどうしても無くなったら、コブラの杖を使おう。この杖を使えば、カウアトウルは攻撃を止

めて逃げていくから。他には使い道の無いこの杖も、カウアトウル相手なら使えるんだよなあ。



G 宝庫の中央広間南側のとびら

途中で脇道が出てるんだけど、まずは真っ直ぐ進んで行こう。何かありそうな小部屋に入ると、案の定とびらがあって、その向うにはアイテムがある。

ここでは、“鉾”が手に入るんだけど、使うかどうかで悩まないかい？ だって、普通鉾は僧侶の使う武器だけど、このゲームでは僧侶が直接 攻撃を掛けることは、ほとんどないんだもの。そろそろ持物も増えてきてるから、あまり余分な物を持たせたくないし。鉾が斧やラピエの剣より強いなら簡単だけど、それでもなさそうだしねえ。

H 押しボタン地獄なのだ

少し戻って、来る時無視した脇道の方にいくと、また部屋にでる。ここから見ると、それほど広くなさそうなんだけど、実はこの部屋もっと広い。ただ、隠し部屋があって、今はそれが隠されているだけ。この隠し部屋の出し方なんだけど、今までと一緒に壁にあるボタンを押して廻るだけ。ただ押すだけだからね。でも、出せた人は殆どいないでしょう。ここで押すボタンは1つや2つじゃないもんね。しかも、他のボタンを押すことによって現れたり隠れたり、同じボタンを続けて押さなきゃいけなかったりで、解くのはすごく難しい。答えは例によって袋とじをみてね。

I 見渡す限り青い霧

それでは、いよいよ最後のとびら。中央広間からみて西のとびら。だけど、ここは苦勞の割に報われない所なんだ。どうしても要りそうなアイテムは、たった1つしか無いからね。それではなぜ、ここは行く必要が無いのか、その理由はこれだ。

この広間、見渡す限り青い霧。つまりテレポートの連続。時間さえかければ、突破できるけど、あえてそこまでする必要はない。まず入口から1歩入って北に行くと、そこに鏡があるはず。これだけ取って、オサラバするのが要領の良いやり方だと思う。だけど、このテレポート広間の抜け方を言わないと、解けなかったんじゃないかって言われそう。だから、一応抜け方だけは、載せましょう。袋とじにあります。



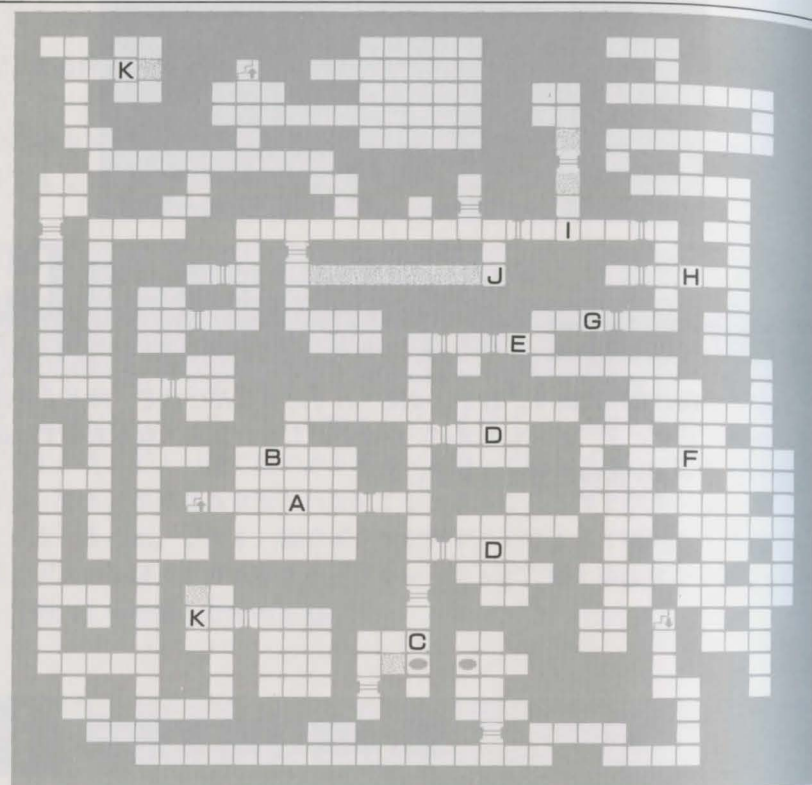
テレポート

5 階の最後に

これでこの階の説明は終り。あとは6階へ行くだけなんだけど、降りる階段が2カ所あったでしょ。どっちの方がいいかわからないけど、取りあえずは最初に見つけたマップ南西の方に行きましょう。



地下 6 階



□: 落とし穴 ≡: とびら ↑: 上り階段 ↓: 下り階段
 ■: テレポート ■: 壁

はじめに

6階に降りるには2つの階段があることは前にも書いたよね。取りあえず、南西の階段を降りてみるとそこはちょっとした広間。だけど出口のとびらが閉っていて、出るに出不れない。

A 4つの棚のなぞなぞ

廻りの壁を見て行くと、4つ棚が作ってあって、その横には壁文字。どうも、謎掛けみたい。多分この謎を解けば、出口のとびらが開くんじゃないかな。それじゃ、順番に見て行こう。階段の所から反時計廻りに見て行くと、4つのうち3つまでは楽勝。だって、“青く輝く物”、“背骨が無くて弓なりの物”、“太陽の様に光輝く物”なんて、そのものズバリだもんね。見当つけて、そのアイテムを置いてゴラン。正解だったら音がするから。さすがに“ピンポーン”とは、鳴らないけど。

B 難しい謎こそおいしい

3つまで正解すると、それまでかたくなに閉じていたとびらが開くんだけど、ここで出て行くようでは、まだまだ素人。そう、まだ4つめの謎を解いてない。こういうのにこそ、おいしい話があるんだから。それじゃ、その謎を見てみると..



やっぱり最後まで残っただけあって“難しいー”。今までの読んだだけで、想像がついたけど、これはちょっとね。でも、よく読めば、ヒントらしいことも書いてある。わかるかなー。このアイテムには、なんとなく神秘的な感じを受けるんだけど、そう思うのは僕だけかなあー。これ以上書きちゃうと、面白くなるから、ここで止めとくけど、最悪の時は持ってるアイテム片端から、

置いて行く。正解すれば、音で教えてくれるんだから、この手でも十分解けるはず。少し時間が掛るけどね。この広間から出て行く時は、御褒美も必ず取って行ってよ。

ワンポイント アドバイス

ウィザードアイは速攻で！

ファイアーボールの親分みたいな、ウィザードアイと言うこのモンスター。見た目通りに、ファイアーボールの魔法を掛けてくるから要注意！戦士ならそこそこヘルスも多いから、2～3発食らっても、まだ大丈夫。だけど、後列のキャラクターにとっては、これだけでも大きな脅威。こいつを見つけたら、速攻で倒さないと、結構辛い。



ここは入口を入った所に踏石があって、その上に居る間は、部屋の奥のとびらも開いている。だけど、とびらの向うにある鍵を取ろうとして近付くと、無情なとびらは閉る。走ったって無駄だし、床ととびらの間に何かを挟もうとしても不可能。とびらの近くにあるレバーを引いてみても、とびらは開かずあとに青い霧が出るだけ。もしかしたら、この霧でとびらの向うに出れるかも、と思ったんだけど、入口の正面にある落とし穴の向うにテレポート。

すると、無情なとびらが開くんだよねー。もうこの時は喜んだ喜んだ。だけど、これもスカヨロコビ。だって、最初の踏石まで戻らないと、肝心のとびらの前には行けないんだもの。青い霧さえなければとびらを閉める踏石を踏まずにすむんだけど、この青い霧を使わないと、落とし穴の向うに行けないし。完璧に、はまってしまったみたい。

多分、落とし穴の向うに出てから、何とかして青い霧を消そうとしてる人が居るはず。だけど、ハッキリ言ってこれは無駄。いくら探したって、何にも見つからない。

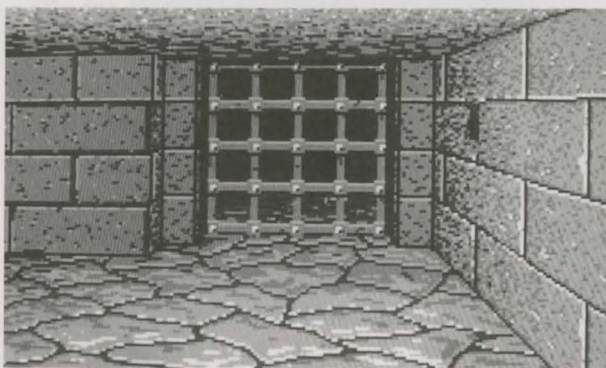
また、入口から入った所の踏石を踏んでいけばお目当てのとびらが開くんだから、モンスターを連れてきて、そこを踏ませればいいと思う人もいるかもしれないけど、それもダメ。遠くまで行って、やっとのことで誘導して来たモンスターも、部屋の入口から絶対に入ってこようとはしない。ただ、入口の所で、足踏みをしてるだけ。

こんな感じだと、本当にここのトラップが解けるのか、やっててわからなくなってくる。そうなっちゃうと、もうやる気が出てこないよね。僕はここで詰って1週間ぐらい止めてしまった。ここのトラップは難しい！ そんでもって、種明かしをしちゃうと、取れるアイテムのうち鉄の鍵はたいして重要でもない。たとえここで取れなくても、この先で確実に取っていけば、ゲームは終わられる。だから、ここをどうしてもクリアする必要もないワケ。

このゲーム、意外と融通が効いてすべての謎を解かないとエンディングが迎えられないってことはないの、詰っちゃったらさっさと飛ばすのも手。こういう所は、これから出るゲームもぜひ見習って欲しいと思う。そうすれば、誰でも自分のレベルに応じて楽しめて、満足できるという理想のゲームにより近付くことになるからね。話を元に戻すとこのトラップ、当然のことだけど 解けます。答は例によって袋とじだよ。

C 無情に閉まる鉄のとびら

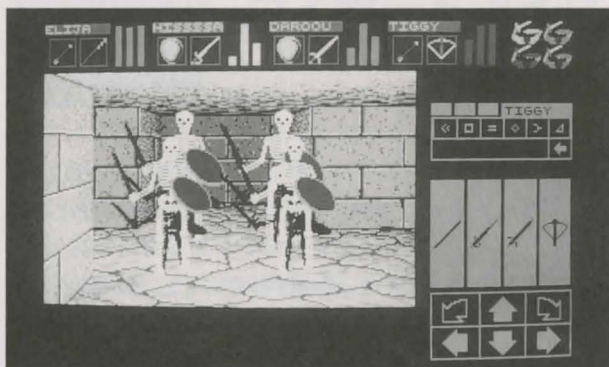
このゲームをやれば必ず詰るのがここ、取れそうで取れない鉄の鍵。



開きそうで開かない無情なとびら。

D 重要ヒントが壁に書いてある部屋

これらの部屋にも鉄の鍵が隠されてるから、飛ばすとちょっとやばい。さっきの所と較べればわかりやすいから、あんまり苦労はしないと思う。ただ、とびらを開けた所にモンスターが出てくることがあるから、ヘルスにだけは気をつけてね。



1匹だと弱いスケルトンも数の多さにまいる。

この2つの部屋に共通しているのは、トラップを解くためのヒントというか、答えが壁に書いてあること。本当にここに書いてあることが答えと言ってもいいほどだから、あえて詳しくは書かないヨ。ただ、組合せはボタン4個ではなく2個のみ。どちらもその部屋の中だけで、片がつく。これで、鉄の鍵は十分。無駄遣いしなければ、あまるだけの数を手に入れた。さてこれから先は飛ばしてこう！

E “命惜しくば帰れ”

鉄の鍵を使って、とびらを2つ抜けると、正面に“命惜しくば帰れ”の壁文字。こんなんでも帰ってたら、いつまで経っても終わらない。警告なんて無視して進んじゃえ。

F かくし部屋

まず、壁文字から南の方に行くと、何だかグチャグチャしてて、気を抜いて

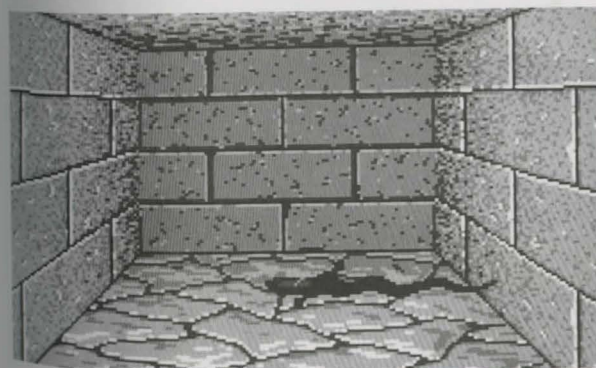
たりすると、すぐに迷ってしまう。ここには、3つ隠し部屋があるんだけど、そのうち重要なのは1個だけ。まー、押しボタンで現れる隠し部屋2つをチェックしとけば、それだけでいいと思う。押しボタンのある場所なんて、大体決ってるでしょ。

G いままでほとんど無視してきたもの

今度は、壁文字の北側。また鉄の鍵でとびらを開けると、曲ってすぐの所に鍵付きのとびら。だけど、ここは開ける必要はあまりない。ただ、この近くに秘密の扉が含まれている。ここを開けるのにも発想の転換が必要。なかにはわりといい物があるからね。今までほとんど無視してきたものに注目しなければならんだ。この意味がよくわからないという人は袋とじをみよう。ただし、ここはどうしても通らなきゃいけないというところでもないの、袋とじだけは絶対開けたくないという勝ち気な人は通り過ぎしてもかまわないよ。

H ボーパルの剣のある部屋

うまくとびらが開いたら、どんどん探しまくって奥に進んで行こう。途中にも、いろいろアイテムが落ちてくるけどそれが本命じゃない。奥にもう1つ隠し部屋があるんだけど、それが本命だからね。



この剣はいままで手こずっていたモンスターに効きます。

この剣“ボーパルの剣”と言って、なかなか使える。結構当たり外れがあるんだけど、この剣でしか直接攻撃できないモンスターもいるから、早くから慣

れといった方がいいと思う。だけど今までの武器も持っとけば、使い分けができるから捨てないでね。

I 青い霧のキリ抜け方

Hの所から西に進んでいくと、突然とびらが閉っちゃってとじ込められる。前方のとびらの鍵は、銀の鍵って言う奴で、残念ながらまだ手に入れてない。この鍵は北の方のとびらの向うにあるから、まずそっちから行ってね。このキーポイントは、素速い移動だから、できるだけ早く動くように。体重が重いと損だよ。

J “腕力をつかえ”

銀の鍵でとびらを開け出た所をすぐに左に行くと、ここが後半戦1番の山。この奥にある部屋には、なかなか使える武器防具があるんだけど、そう簡単には取らせてくれない。ヒントは壁の壁文字だけど、これだけ読んでもよくわからないでしょ。ただ、腕力を使えばねー。そこで、僕からの大ヒント。さっき、とびらを出た所で左に曲ったけど、曲らないでそのまま真っ直ぐ8、9歩行く。すると、左側にとびらがあるでしょ。このとびらさえ開ければ、いい武器や防具が手に入る訳。

じゃー、どうすればこのとびらが開くのか。それもこの際教えちゃうのでわからなかったひとは袋とじをみてね。

K 近道は青い霧

7階へ行くにはここから半周ぐらい歩かないと行けない。これが面倒臭い人は、北西の部屋にある青い霧を利用したらいいよ。あっと言う間に南西の部屋に出るから。この間には、アイテムも無いしね。

6 階最後に

K以降は、部屋を1つ1つチェックしながら階段まで行こう。何かしら、収穫はあるはず。もしかしたら、テレポートした所の近くのとびらで戸惑うかもしれないけど、ここは開けたあとでグズグズしなければ入れるはずだから。それじゃ、またあとで。

地下7階 PART 1

7 階はかするだけ

とうとう7階までやってきたね、このダンジョンは14階まであるから、ここで半分。こんなことを言うと、“えー、まだ半分かよー”って言う人がいると思うけど、残りの半分はねー、そんなに辛くないよ。出てくるトラップなんかも、今までに出てきた奴が多少難しくなるだけで、やってることは同じだから。何も知らないでこなけりゃならなかった今までの半分と、これから先の半分は、ホント全然違う。

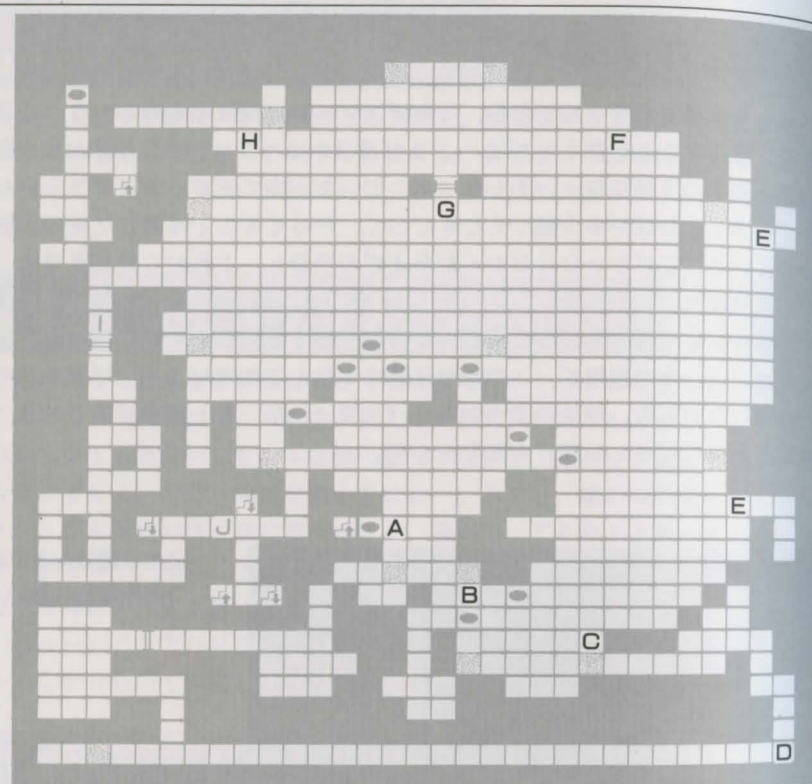
と、気持ちよく盛り上がった所で、この階も軽く征服しますか。ハハハ、なんてウッソー。今の段階で、この階を征服するなんて無理だよー。だって、殆ど奥に行けないもの。階段のすぐ近くにバリアーみたいなとびらがあるけど、今はこのとびらだけしか開けられないんだ。



こんな扉ほんとにあつたらおもしろい

このとびらを開けるのはラーの鍵。そしてこの鍵は、今の所たった1つしか無い。なのに、この種類のとびらは少なくとも2つある。えーも一ついって言うから言っちゃうと、3つある。だから、あと2つラーの鍵を見つけないと、どうしようも無いワケ。そうとわかれば長居は無用、さっさと降りようじゃないの。あっそれから、この階で手に入る呪文のうち、ファイアーボールと炎からの防護の魔法は重要だよ。アトのはどうでもいいけどね。

地下 8 階



□: 落とし穴 ≡: とびら ↑: 上り階段 ↓: 下り階段
 ■: テレポート ■: 壁

はじめに

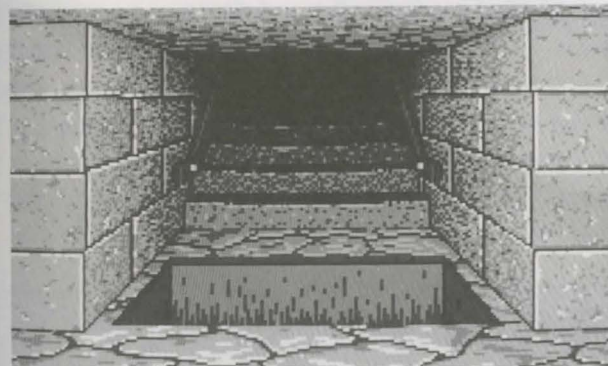
それじゃ、8階の大まかな注意点。マップを見て貰えばわかる通り、この階は真ん中が、ボカッと空いてる。そのため適当に進んじゃうと、廻りになんにも見えないから、いくらマップを見たって、自分の位置がわからなくなる。こうなったら、アイテムや階段を探すことより、まず自分の位置確認におおわらわ。こんなことで、時間を潰すのはもったいないよね。だから、移動する時は

壁伝いに行くのがGOOD。壁際ばかりにいたんじゃ、真ん中にあるアイテムが取れないじゃないか？ そう思う人もいるだろうけど、この階でのアイテムは1つの例外を除いて、みんな隠し部屋とか、壁に囲まれた所にあるんだ。例外の1つも壁から2～3ブロックのとこだから、壁伝いに歩いてても見つけれられるよ。

A いきなりゴーストのお出迎え

階段から2歩進んだ所で、早くもモンスターのお出迎え。迎えに来てくれたのは、前にも会ったことのあるゴースト。そう、普通の武器じゃ攻撃できないから、魔法で攻撃するしかなかったあのゴースト。今回は、こいつを攻撃できる武器を持ってるから、戦士が使える。この階では集団でゴーストが出てくるから、戦士が使えるのと、そうでないのとは大違い。その明暗を分ける武器が、6階で手に入れたポーパルの剣なのだ。6階全部をきちんと廻ってれば、2本持ってるはず。戦士2人が戦えるのと、魔法だけで戦うのでは、難易度がまったく違うよ。

でもここで不用意に動いてはいけない。後ろを見てごらん、いつのまにか落とし穴になってるでしょ。



この階は、開いたり閉じたりする落とし穴が多いから、慎重に歩かないとすぐ落ちてしまう。落ちるとあとが面倒だから、充分気を付けよう。

B 隠し部屋に宝あり

階段の前から南の方に進んで行くと、青い霧が2つある。その左側の方の先にも青い霧がある。その近くの壁をよく見てごらん、ボタンがあるでしょ。当然、そのボタンを押せば、どこかに隠し部屋が現れるってワケ。

ワンポイント アドバイス

ギグラーというスリにご用心

この階から新たに現れるモンスターはとってもウットオシイ奴だ。



この、見るからに小心物なモンスター。ギグラーと言う名前だけど、僕には、とてもじゃないけどそう思

えない。こいつに襲われた時、聞えてくる声は“クスクス”じゃなくて、“ウフフ、ウフフ”としか聞えないもの。そしてこの声が聞えたら、持物に御用心。どうもこいつは盗癖があるらしく、身に付けてる武器や防具を盗んでいく。うっかりして、そのままにしておいて取戻せなくなったら一大事だよ。こいつがでてきたらすぐにブツ殺す（つい過激な表現になってしまった）、こいつのあとを追いかけてくほど面倒なことはないからね。

C 広間の青い霧

Bのボタンの所から、東に少し歩いてくとまた前方に青い霧。今度は、その中に飛込んで欲しいんだ。今まで出てきた青い霧は、テレポートだったりバリアーだったりしたけど、今度は違う。この階にある青い霧は全部、ターンテーブルになってるんだ。だから、入った途端に景色が変わってしまうけど、慌てずに向きを変えれば元に戻るはず。そして、落ちついて探せば秘密のボタンが見つかるはずだよ。



D マップ南部

Cで見つけたボタンを押して現れた隠し部屋を進んで行くと、やがてマップの1番南にある直線路にでる。この道には、隠し部屋への入口があるはずだけど、見つけれられるかな。ヒントを1つ言っとくと、開けるために必要なことは、全てこの直線のなかでできるってこと。まー、少し考えてみてよ。1時間や、2時間で見つけたら、その人は僕なんかよりもずっとゲームの達人。遊びでゲームするよりも、ゲーマーに成った方が絶対いい。そんな才能を埋もらせとくのは、もったいないゾ。

さて、どうですか？ 隠し部屋は見つかりましたか？ そうでしょー、見つからないでしょー。いくら壁を探しても、ボタンなんかないし、当たっても突き抜けない。それどころか、気付いたらループしてたなんてこともあったでしょ。ほんと、ここで1週間とはいわないまでも、2～3日は苦しんで欲しいんだけど、この忙しい時代そんな無駄な時間がない人もいるでしょう。そこでまた、答えを教えちゃいますので袋とじをどうぞ。

この部屋の奥には、デルタの剣と言う、名前だけでも強そうな剣があります。これだけの難所にあったんだから、その実力もかなりのものじゃないかな？ そろそろ、僕も斧を交換しちゃおうかな。

E マナの杖みつけ

Cの青い霧のところまで戻ったら、壁伝いに北までどんどん進んで行こう。マップには2つ隠し部屋がのってるよね。北の部屋には、使うとファイアーボールから、防護してくれるマナの杖があるけど。ま、これは個人の好き好きでしょ。マナの杖が出てきたから、ついでに言っとくけどこのゲームに出てくる、特殊な力を持つアイテム。例えば、杖とか指輪なんかは、その特殊能力の使える回数が決ってるから、あまり調子に乗って使いまくってると、本当に必要な時に困るよ。

F 広間北東部

さて、マップ北端まで来たらここからが正念場。この8階から、9階へ行けるかどうかは、これからの貴方の行動次第。つまり、この部分にある重要なアイテムがあるわけ。それがないと、下に行けないから是非とも探し出して欲しいんだけど、果たして見つけれられるかな。そんなにややこしい所にあるわけじゃないけど、物が小さいからね。それに、色が結構白っぽいから、明るすぎても見つけにくいかもしれない。こんな風に書きちゃうと、そんなに難しいのかと思うだろうけど、実際はそんなに難しくないので、軽い気持ちで探してごらん。案外簡単に見つかるかもしれないよ。



この写真で見えるかな？

G なぜかポツンととびらが立っている

こんな所には、絶対何かがありそうじゃない？ 確かに秘密があることはあるんだけど、それがわかった時喜ぶ人はいないんじゃないかな。僕は、近寄らない方がいいと思うけど。行くんだったらセーブしておいてね。とびらの廻りをウロチョロしてたら、そのうちわかるヨ。

H 広間北西部

アイテムを手に入れたら、階段まですぐ行きたいんだけど、実はまだもう1つだけ、重要なアイテムがある。どうせ、階段のあるところへ行く途中だから、ちょっと寄り道するだけ。ここからは、少し慎重に常に壁沿いに進んで欲しいんだ。そうすると、宝箱が見つかるはず。この中にあるドクロの鍵。これがあると、絶対に得をするので確実に取っとくこと。

ワンポイント アドバイス

宝箱の使い方

この宝箱。いくらなんでも、捨てたりはしてないよね。これがあると、アイテムをたくさん（重さの制限はあるよ）持てるようになるんだから、ぜひ使ってよね。ただしこの中に入れると、出すのもう一度仕舞うの

も、結構手間が掛かるから、あまり使わない物を入れとくように。例えば、水の入った皮袋とかフラスコ、それと僕は捨てちゃってるけど、持つて人は巻物なんかがいいんじゃないかな。

I 袋小路の先のとびら

ドクロの鍵さえ取ってしまえば、もうこの階に用はない。実を言うと、まだ行っていない部屋もあるんだけど、いい物はないから行く必要も無いんじゃない。そして、また壁にひつつく様にして進んでくと、袋小路の先にとびらがあるよね。その横には鍵穴も。こうくれば、することはわかるでしょ。ただ、ここで使うのはドクロの鍵じゃないから、それだけは間違えないでね。

8 階の最後に

I のとびらがあけば、あとは階段まで楽に行けるはず。適当に流してもすぐにつくはず。ほら、もうついたでしょ。だけど降りるのは、ちょっと待って欲しい。少し壁をみて廻って欲しいんだな。するとこんなのが見つかると思うんだけど。



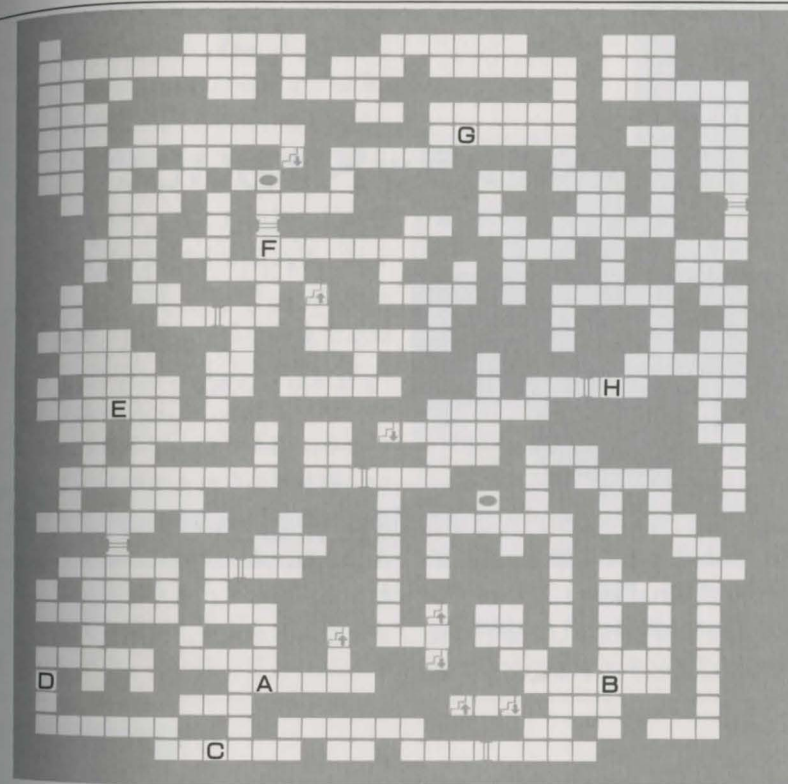
ブキミなマークじゃ

もうこれを見りゃ1発だよな。なんせドクロなんだから。この穴にドクロの鍵を入れると、壁が無くなって向うにも階段が見える。ここまできたら、やっぱり入ってみたいよね。どうぞどうぞ、入っちゃって。

最後まで行けた？ ドンドン降りてっちゃうから不安になってきた所で、出直して来いなんて言われると、つつい出てきちゃうでしょ。そういう人のために、教えちゃうとこの階段、なんと14階まで続いている。その間、どこにも出られない直通の階段。だけど、14階には鍵穴があって、出口が無い。多分、また鍵が手に入るんでしょう。それまでお預けってところかな。

それじゃ、もう一つの階段で9階に行きましょう。

地下 9 階



●: 落とし穴 H: とびら ↑: 上り階段 ↓: 下り階段
 ■: テレポート ■: 壁

はじめに

階段を降りたら、まず初め行ける所に行ってみて頂戴。針ネズミみたいなモンスターに出会うと思う。このモンスター、なかなか強い。倒すまでには、こっちも結構傷ついたりもする。だけど、倒したあとには、効果抜群のもも肉を出してくれるんだ。そろそろ手持ちの食料では不安になってきたとこだし、この置土産は有難い！ だって、4階の食料庫までなんて、戻りたくないでしょ。

それに、ダンジョンもここまで深くなってくると、攻撃魔法の効果が薄れてくる。魔法使いだった僕の TIGGY ちゃんも、今じゃ僧侶になってしまってる。この先、主役は戦士だから、できるだけ経験を積ませて、強くしとこう。

ワンポイント アドバイス

ペインラットはおいしい

それでは、紹介します。9階の食料庫「ペインラット」君です。



ちょっと見た所では怖そうだけど、付きあってみれば絶対にいい奴。なんせ、我が身を犠牲にしてまで、冒険者の役に立とうとするんだからね。

性格は、真面目1本。やりかけたことは、どんなことが会っても途中で止めない。そして、魔法なんて、卑怯な手も使わない。集団で現れるなんて、セコイこともしない。こんないい奴ですから、ダンジョンで見かけたら、遊んでやって下さい。必ず、いい御友達になりますから。なんか、最近この手のセリフばかり、聞くんだよね。あー、別にこっちのことだから、流して、流して、流しソーメンなんちゃって。

A “岩にあって岩にあらず”

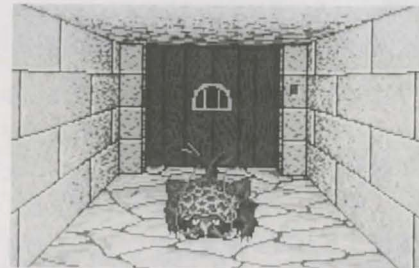
とびらの向うにある巻物を取ったあと、多分行き場所に困ると思う。いくら、壁を探したってボタンなんて、見つからないものね。だけど、絶対にこの道は開けるはずなんだ。壁を探したまでは良かったんだよ。ただ、ボタンを探すんじゃないかな。外に出るためには、壁に体当りをかませるんだ。つまり、ここの壁の1つはダミーであるというわけ。行ける所には、全て行って体当たり。ボタンばかり探していると、永久に出られないよ。どうしてもワカランという人は例によって袋とじをどうぞ。

ワンポイント アドバイス

ラスターなんてのもいるのだ！

Aを無事抜けられたら、まずは東に行つて欲しい。すると、とびらの前あたりで新顔のモンスターと御対面。

こいつが、またすごい奴で、弱いくせて特徴が無い。とにかく、印象が限りなく薄いモンスターだから、名前まで忘れがち。そんな彼にも、「ラスター」という立派な名前があるんだから、忘れないでね。



B ちょっとした広間

とびらを抜けるとちょっと広めの部屋に出る。別に、広間って呼んでもいいけど、邪魔な壁があるでしょ。ところでこの部屋にも隠し部屋があるんだけど、見つかるかな。まー探してみればいつものパターンでみつかるはず。

ワンポイント アドバイス

本格的な魔法使いヴェクサーク



悪いことは言わない。こいつとだけは真剣に戦って欲しい。そして特に注意しないといけないのは、ファイアーボール。運が悪いと、100前後のダメージをくらうこともあるぐらいの強力。ヴェクサーク（こいつの名前だよ）が、両手を上げたら危険信

号。すぐさま攻撃を掛けるか、逃げるか2つに1つ。前でポーっとしてるのが1番いけないよ。最初から炎に対する防護魔法を掛けとくのも、いい手じゃないかな。

攻撃力は、凄いいェクサークも、やっぱり魔法使い。ヘルスは少ないから、あまり長くこちらの攻撃に耐えられない。ここは、速攻で押すしかない。それから、倒したあとがこれまた大切。こいつは、いい物を残してってくれるのだ。

C マップ南西部

今度はA地点からマップの西の方に歩いていこう。あれー、おかしいなー、とっくにマップの西端に付いてるはずなのに。なかなか着かないや。なにー、この部屋さっきの部屋じゃん。まー、大勢の人がこういう思いをするんだろうねー。誰でも1度は引掛かるんだよね。だけど、ここからが大事。ここで、なぜ逆戻りしたのか推理しないと。この推理こそ、「ダンジョン・マスター」の醍醐味。そしたら、大体見当が付いたんじゃない？ そう、途中で180度回転する、ターンテーブルがあるんだよ。こいつに引掛かって、逆戻りしてたわけ。だから、まずはこいつのある場所を見つけなきゃ、話しにならない。けど、そんなに難しいものじゃないから。注意深く歩いてけば、回転する瞬間がわかるはず。回転するのは防ぎようがないんだけど、続けて180度回転すれば、360度回転。つまり1周したことになるでしょ。これで、クリアー。

D 泉発見

こいつは助かるよー。なんだ、ただの泉じゃないかって人もいんだろうけど、そんなこと言ってるのとあとで苦労するよ。ここしばらく泉なんて見てないでしょ。これから先だって、泉がある保証なんて無いんだから、飲める時に飲む、そして汲める時に汲む。これぐらいの用心深さが無いと、このサバイバルゲーム、やって行けないゾ。

E マップ西部

ここにも1つ隠し部屋があるんだけど、白地図マップを見れば簡単でしょ。近くボタンを探してごらん。中にあったアイテムは、その名の通りの特殊能力を持ってる。

無茶苦茶凄いつて程じゃないけど、もしもの時のためにとつといた方がいいんじゃないかな。

F とびらの向こうに宝箱

このとびらこそが、この階最大の難所。ここさえぬけてしまえば、あとトラップらしいトラップは1つぐらい。だけど、このとびらを開けないと、ゲームは先に進まない。それでは皆さん考えて下さい。そこで一言注意しとくと、ここの軽はずみな行動は、大きな時間のロスを呼んじゃうから。まず、セーブしてから行動するように。しておかないと、絶対に後悔するから。この言葉、軽く流さないでよ。

だけど、ここは意地が悪いよね。誰だって、とびらの近くにレバーがあれば、思わず引っぱってしまうはず。そのレバーが、落とし穴を開くレバーなんだから、嫌になっちゃう。僕もこれには引掛かったんだけど、本当に悔しかった。で、その落ちた宝物なんだけど、別にそれがないとゲームがどうこうと言う程の物じゃない。だから、そのままにしておいても大丈夫。また、絶対に取返すと言う人は、さっき無視したとびらの奥へどうぞ。下へ降りる階段があるから。でも、1番楽なのはリセットすること。ねっ、セーブしといて良かったでしょ。

ところでこのヒントは近くにある階段なんだけど。

G “足もとに注意、頭上に注意”

一応、“注意”の壁文字がでている。警告と感じたらセーブしといた方がいい。そうしてから、進んで行くとファイアーボールが飛んできた。ここは一気に駆抜けるもよし、魔法やアイテムで防護するのもよし。お好きな様にして下さい。といってもうまく通りぬけられないひとは袋とじに答があるのでご安心。この部屋、出口が2ヵ所あるけど、最初は北の方に行くべき。この奥には、大事なアイテムがあるよ。ずっと奥の方にあるこのアイテム、これが無いと進めなくなるから、必ず取ってね。

それから、この奥にはまだ隠し部屋がある。そこには、ドクロの鍵があるから行つといた方がいいんじゃないかな。

H “羽よりも軽し されど……”

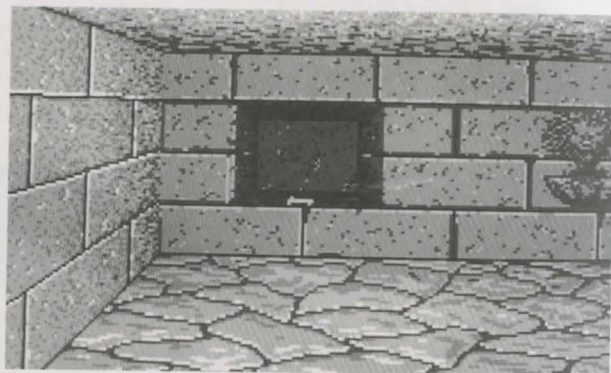
どうもこのメッセージによると、羽根よりも軽い物を近くの棚に置けばいい

みたいなんだけど、そんなものがあるのかね。またあるにしてもどこにあるのか。

ここが、本当にこの階最後のトラップ。ここさえ抜ければ、階段まですぐなんだよ。その、「トリ」を取ってる割にはこのトラップ、大したことない。特に、アイテムを手に入れるたびに、その重さをチェックしてる用心深き人には、トラップにもならないんじゃないかな。ここで使うアイテムは、もう既に手に入れたはず。わからなかったら、全部試してみればいいんだよ。

9 階の最後に

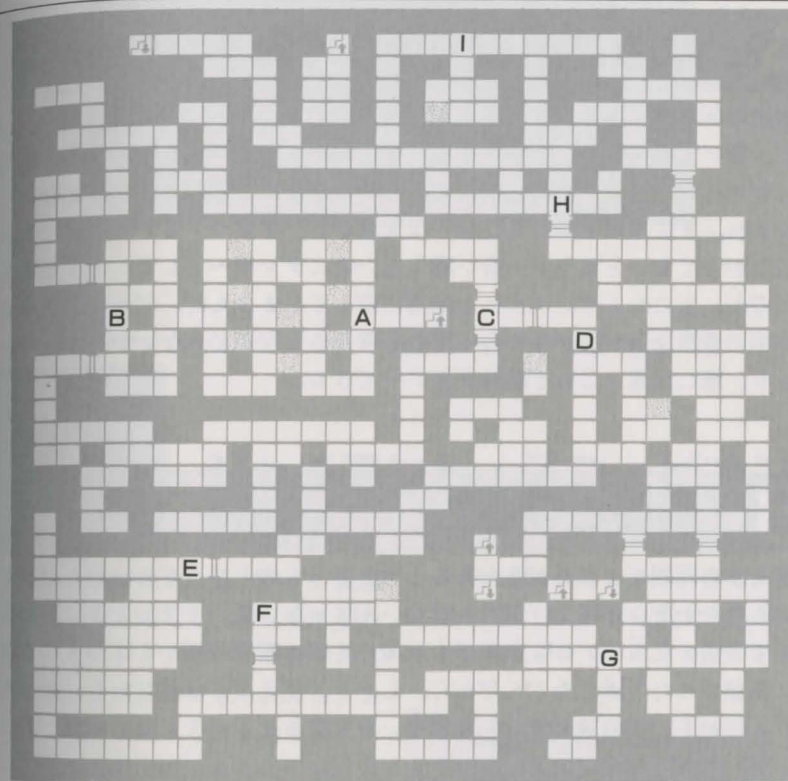
このとびらさえ開いてしまえば、さっきも言った通りすぐ階段。これで、やっと10階に行ける。とうとう2桁、長かったけどそろそろエンディングが近付いている。よく考えれば、すでに後半戦。それじゃさっそく降りますか。おっとごめんね、ちょっと待って。まだ大事なものを取り忘れてた。



これを取ってないと先に進んでも無駄だからね。なーに、すぐ近くにあるから。それから、ドクロの鍵を1つ使っておけば、後々すごく便利。まー、どうしてもって訳じゃないけど。

次は10階。いやー、本当に10階だよ。とうとうこんなとこまで来たんだよねー。もう一桁じゃないんだもの、これから先は1歩ごとにエンディングに近づく様なもの。もうここまで来たら絶対にコンプリートできるから、途中で諦めたりしないように。大丈夫、この僕が最後まで連れてってあげるから (ウン)。

地下10階



: 落とし穴
 : テレポート
 : とびら
 : 上り階段
 : 下り階段

はじめに

この階で絶対にクリアしないと先に進めないトラップは、わずかに2つ。しかも、その2つ共が難しくない。これだったら3階の「頭と腕力を使え」や、6階の「腕力を使え」の方が、ズートズート難しかった。まー、簡単な方が良いつて言う人も沢山居るだろうから、これでいいのかもしれないけど。それから例によって、この階にもプラスアルファのアイテムがある。このアイ

テムの隠されてる部屋が、結構見つけにくいんだ。隠し部屋を出すボタンが、離れたところにあるんだよ。だから、ボタンを押したからって、すぐに隠し部屋が出てこないかもしれない。とりあえずボタンを見つけたら何でも押しておこう。

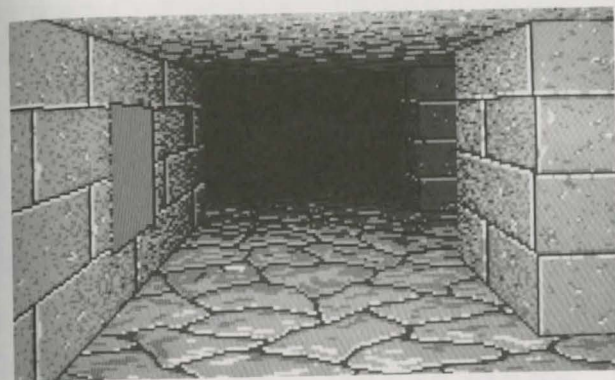
A “蛇のごとく曲がりくねる”

階段の所から1歩進むと、早くも壁文字がある。“蛇のごとく曲がりくねる”って、書いてあるよね。ハッキリ言ってこれが何を意味するのか、僕は最初わからなかった。マップを見てもらえばわかるように、その先は整然と分けられてるよね。ところが実際は見た目とは大違いで、ブロックとブロックがちゃんとつながってないと言うか、青い霧もないのにテレポートしてしまうとえばいいのか、とにかくすぐスタート地点に戻ってしまうんだ。だから、さっきの壁文字の意味は道が曲がりくねってると言うことなんじゃないかな。もう一つヒント、端に注意。これで絶対クリアできる。

B “両面とびら”

壁文字の両側にとびらが2つあるよね。どっちのとびらでもいいんだけど、開けられたかな。恐らく、開けられないんじゃない？ そう、ここは開けられなくて当然。だって、ここのとびらを開ける鍵は階段の所からこのとびらまでの、閉鎖された1画にあるんだから。しかも、見えにくい色だから、見落しがち。とにかく、この鍵が無いと進めないから探さなきゃならないんだけど、案外と近くにあるもんだよ。

Bの鍵を見つけたら、どちらのとびらでもいいから入って頂戴。中にアイテムは落ちてないけど、モンスターが出てくる。こいつらの中にはBの鍵を持ってる奴が居るから、とにかくモンスターは必ず倒すこと。そして、倒したあとには必ずチェックすること。この鍵が無いと、先に進めなくなるから。ここで、ついでに新顔モンスターを説明しとくと、この階ではちょっと手ごわい奴が出てくる。



ワンポイント アドバイス

ジャイアント・スコープオン 攻略法

こいつの特徴は一言“強い”。攻撃力も相当なものだし、耐久力も相当ある。とにかく、こいつを倒すのは一仕事。2匹同時に来られたら、まず勝てないと思うよ。しかも、こいつは固い外殻を持ってるから飛び道具は効かないし、魔法も当りにくい。後列の2人は、回復系の魔法を掛けることしかできないね。まるで4階に出てきたマゼンタワームと同じだから、戦い方はあの時のことを思い出してくれればいい。苦勞するけど、

その成果も大きいから。多分、この階を出て行く時には戦士のレベルが1つは上がってるんじゃないかな。



C 3方向を扉で囲まれたところ

2つ目のBの鍵を手に入れてなおも進んで行くと、踏石であくとびらに当たる

はず。マップで言うと、9階から降りてきた階段のちょうど真東。この三方をとびらに囲まれた小部屋にも、Bの鍵を入れる鍵穴があるよね。もし貴方が急いでるならば、鍵を入れたらいい。だけど、もしそうじゃないなら、最初のBの鍵を使った所まで戻って欲しい。そして、開けなかったとびらを開けて、中に入って頂きたい。そんなことしたら、先に進めなくなるんじゃないかと思う人が居るだろうけど、大丈夫。実を言うとBの鍵は3つあって、2つ並んでるとびらの両方を通っても、先に進めるようになってるから。2番目に入った方のとびらの中も、最初に入った方とほぼ同じ。ここでも、モンスターがBの鍵を持ってるから、ちゃんと手に入れてね。進んで行くと、さっきの小部屋に出るよ。とにかく、機会を捉えては、キャラクター特に戦士のレベルを上げてゆかないと。最後で苦しみたくはないからね。

D “超スピード”

小部屋のとびらを抜けたら、待っているのは2つ目のトラップ。そばにある壁文字によると、“超スピード”。ここもこれだけじゃ何のことだかわからない。だけど、わからないじゃどうしようもないもんね。ここは、トラップにはまってみるしかないでしょう。ただし、セーブしてからだよ。

乗ってみれば、1発でこのトラップがどういうものかわかるよね。ぐるぐる・ぐるぐる廻り続ける、まー言ってみれば“エッシャーが描いた滑り台”って感じだよ。ここをクリアするのに必要なのは、タイミング。さて、ここを脱出するだけなら2つの方法があるんだけど、そのうち1つは使えない。それは、青い霧に飛び込むってことなんだけど、テレポートする先がスタート地点の階段の所。これじゃ、何のために飛込んだのかわからないよね。

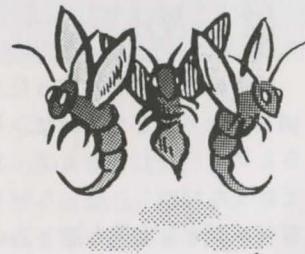
ついでに言うと、この階にある青い霧はどれも使えない。テレポートする先が、とんでもない所ばかりで、入ってしまうと時間の無駄。このことは忘れないようにね。

結局、脱出方法は1つしかないのね。それは、この滑り台に乗った所の正面の曲り角から、飛出すって方法。その時に大事なのが、タイミングなんだ。頭の中で1、2、3...と数えてそこにきたらマウスをクリック。これでOK。

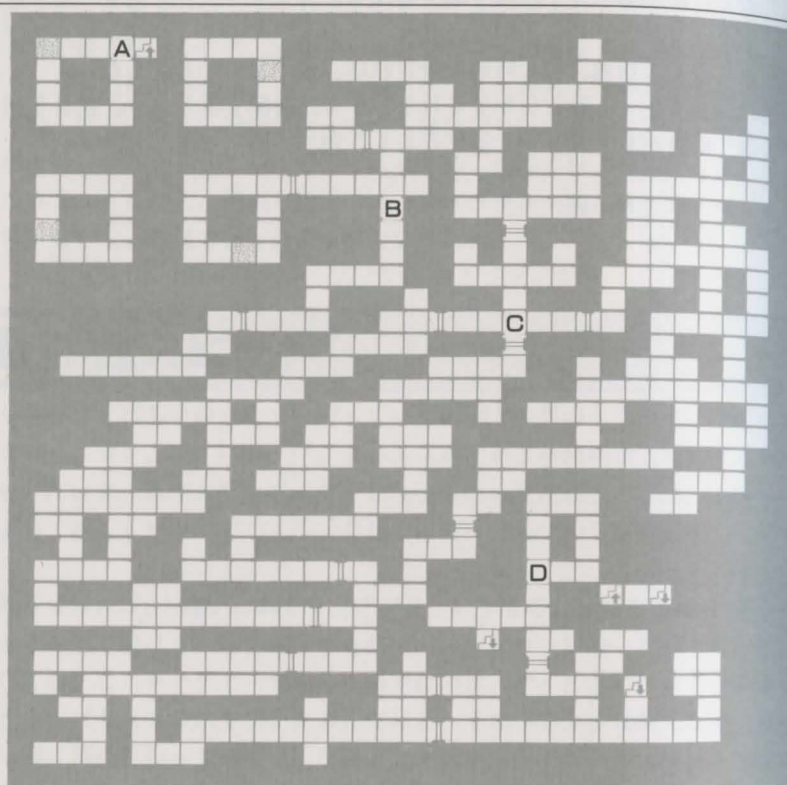
最後に (E、F、G、H)

この階の隠し部屋とボタンはちょっと嫌らしい。ボタンと隠し部屋の位置が離れたのと、隠し部屋の中に他の隠し部屋を出現させるボタンなどがある。まー、ボタンを見つけることだね。まー、そこらへんのところは、各自マップを見ながらやって頂戴。少し時間を掛ければ、必ず見つかるからね。

11階は最初ちょっと難しいかもしれないから、時間も掛りそう。明日学校がある人は、時計を見てゴラン。遅いならもう寝て、明日に廻した方がいいんじゃない。



地下11階



□: 落とし穴 H: とびら ▲: 上り階段 ▼: 下り階段
 ■: テレポート ■: 壁

はじめに

10階の所でも少し言ったんだけど、この階の初めは少し難しい。と言ってもマッピングさえできれば、それで終りって程度のものだけだね。そして、そこさえクリアーしちゃえば、あと階段までの間ナンニモ無い。これで11階だって言うんだから、笑っちゃう。とにかく、この階の鍵を握るのは、階段の所からダンジョン本体へ潜り込めるかどうか。ジャアー、頑張ってるね。

A 階段を降りてすぐの部屋

それでは、まずこのトラップの全体像から。今居る所が、マップ北西端にある部屋。階段があるから、どこかはすぐわかるでしょう。そして、クリアーするためには、最終的に今居る部屋の南東の部屋に行かなければならない。そこで、問題になるのが一体どうすれば南東の部屋に行けるかってこと。見た通り、それぞれの部屋は隔絶されてるし、テレポートのための青い霧も無い。どうすれば、部屋を代えることができるのか。いつまでもだらだらと引張ってても仕方ないから、白状すると、テレポート。確かに青い霧はないけど、テレポートする。これが無かったら、こんなとこ誰もクリアーできない。とにかく、各部屋ごとにテレポートする所があるから、もう1度探してみてね。そのときに注意して欲しいのは、鍵だけは絶対拾わなきゃ駄目。何度も、何度も同じ部屋に出ると思うんだけど、このときに目印があれば、すぐ前来た所と同じだってわかるでしょ。これだけでも、相当無駄な時間を減らせるはず。もっと几帳面な人は、自分の歩いた所全部に、アイテムを置きまくる。こうすれば完璧、すぐにクリアーできるはず。

えー、まだ解けないって。んー、じゃあもう一つヒント。これを言っちゃうと、もう答えを言っちゃったようなもんなんだけど、マーイーいでしょ。テレポートするには、2つ条件があって、まずその1つが場所。だけど、テレポートしたりしなかったりといった経験のある人も居るはず。この犯人が2つ目の条件。何と歩いてる向きによって、テレポートするかどうか、決められてる。もうこれがわかれば、解けたも同然(カナ)。普段は指示された方向で、そしてテレポートしたい時はその逆を向くようにすれば、テレポートも自由自在。あとは、各部屋の順番がわかれば大丈夫でしょ。それではもう1度やってみて。駄目だったら袋とじで全部をわかりやすく教えましょう。

B ダイヤモンドの剣

Aを出て宝箱の所から進み、まず南へ行ってみて欲しい。するととびらがあるよね。このとびらの奥には、ダイヤモンドの剣がある。

名前の通り、相当強い剣だから絶対取って欲しいんだけど、とびらの奥に秘密がある。下手すると死んじゃうから、セーブしてから入るんだよ。

まー、ここで1回ぐらいは死ぬだろうね、僕もそうだったもの。だけど、ここまで来たキャラクターなら、工夫次第で無事出てこれるはず。例えば、ヘルス

回復のポーションを大量に持って行くとか、素速く動けるように荷物を下ろしてから行くとか。でも、1番大事なのは、正確な操作。プレイヤーがアセッチャ、どうしても無いからね。僕の場合、入る前にヘルスを全快させとけば、それだけで出て来れたよ。

C 鍵付きとびら

鍵穴付きのとびらがあるよね。だけど、このとびらすぐ開けられた？ 開けられた人の注意力はなかなかのものだよ。「ダンジョン・マスター」の素質充分。開けられなかった人、これが普通なんだよ。鍵が無いならこれから探せばいいんだから。うん、意外と近くにあるから。

鍵を手に入れたら、3つの内の1つを開ける。どこを開けても、出てくるモンスターが違うだけで、結果は同じ。だから、どこでもいいよ。僕のお進めは、真ん中。だって、「ウォーターエレメント」が出てくるからね。

ワンポイント
アドバイス

ウォーターエレメント



どう、なかなか綺麗でしょ。といっても白黒じゃわからないかも。こいつはアンデッドで、見かけによらずタフだから、ポーパルの剣が無いと、苦勞するよ。

D “我が視野を広げよ”

この奥には、重要な鍵があるから絶対クリアしないといけないんだけど、どうかな。ここは、踏石に注目したら駄目。壁に秘密があるんだから。でも、ドクロの方じゃないよ、反対側・反対側。ね、前にも見たことがあるでしょ。“鏡よ鏡よ鏡さん”ってやつ。それと“視野を広げる”アイテムでも同じ効果があるよ。

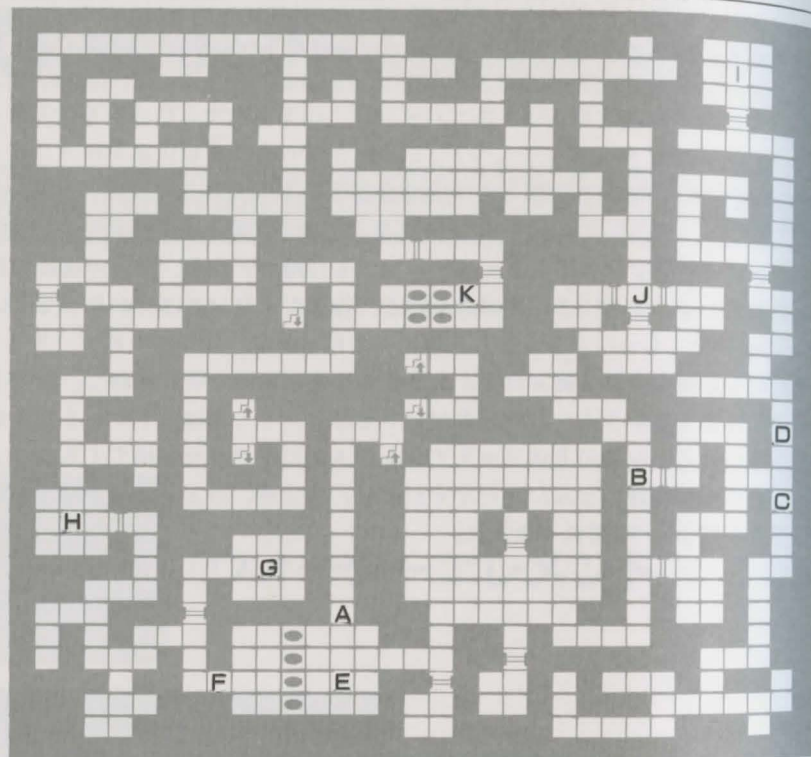
最後に

Dでルビーの鍵を取ってしまえば、いつでも12階へどうぞ。階段の場所もわかっているでしょ。まー、まだ奥があるけど、行きたくなければ行かなくてもいい。

それからC地点の話に戻るけど、もう1つ十文字の鍵を手に入れて、他のとびらを開けようという人。右側の方がいいと思う。こっちは、トローリンしか出てこないけど、左側の方はジャイアントワスプにギグラーが出てくる。ぼくは、こいつらが嫌いなんだ。ただそれだけ。残す所、あと4階（7階もまだ残ってるんだよ）。頑張れ・頑張れ。



地下12階



□: 落とし穴 □: とびら □: 上り階段 □: 下り階段
 □: テレポート ■: 壁

はじめに

12階は11階の倍ぐらい時間が掛ります。だけど、トラップが難しいってんじゃない。とにかく、マップ中を2回も3回も歩かなくちゃならないんだ。この本を見なかったら、もっと歩くことになったんじゃないかな。だから、同じ所を2回も3回も歩くけど、あせらないでね。

でもフルサイズでトラップありーの、モンスターありーのってのは、もうこ

の階ぐらだよ.. この先の7・13・14階は、少し雰囲気が違うからね。そういう意味では、ここもいわば最終回。気合いを入れてやっちゃおう。僕はぐったり、早く寝てえー。

ワンポイント アドバイス

マテリアライザーはゴーストタイプ



この、ピンポン玉にミミズが頭を突っ込んだようなモンスター。名前は「マテリアライザー」といいます。特徴なんだけど、やっぱり魔法かな。その中でも、ファイアーボールが1番怖いね。いつも、ファイアーボー

ルを掛けてくるなら、こちらもそのように対処するんだけど、一番多いのが毒の霧。そんで、忘れた頃にファイアーボール。前列のキャラクターならどうとも無いんだけど、後列のキャラクターには充分な威力だよ。見た目どおり、強いて程じゃないけど、1本道で挟まれちゃうと、ちとヤバイ。こいつは、姿を隠すと言う特技があるから、早期発見が大事。そして最後に。こいつはゴーストタイプ。ここまで言えばわかるよね。

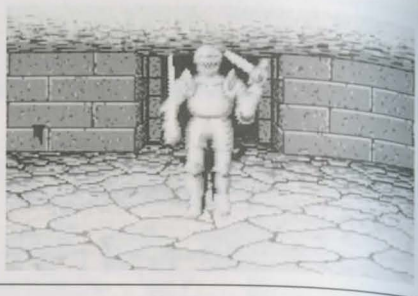
ワンポイント アドバイス

アニメイテッドアーマーは1匹ずつ

次はこの「アニメイテッドアーマー」。ハッキリ言ってこいつは強い。この階でも1番。1匹だけだったら、まだなんとか行けるけど、こいつが集団で出てきたら絶対その場では片

付けられない。そう言う時は、とにかく時間を掛けてゆっくりゆっくり戦うべし。危ないなって思ったら、とびらの後ろにでも逃げて体力回復。それから、また出てけばいいんだか

ら。もしこいつに挟まれたら.. そうなったら、リセットを押すしかない。勝てるわけないんだから。



ワンポイント アドバイス

オイタスはゾロゾロ出てくる

まー、こいつの役どころは、前出てきた2種類の中継ぎってところかな。やっぱり、マテリアライザーの直後にアニメイテッドアーマーにあったら、あまりに格が違いすぎて、やりにくいんじゃない。それを防ぐために、こいつがいる。僕には、そう思えてしかたがない。こいつと戦う時、別にそう緊張する必要はないけど、飛び道具は使えない。まー、そんなことは誰でもわかるよね。強さ自体は、そう大した物じゃないんだけど、ただ1点だけ注意して欲しい

い所がある。そこでは、こいつがゾロゾロ・ゾロゾロ出てくるから、頭を使わないとまず勝てない。頭って言うっても、魔法じゃないよ。



A 広間

階段から真っ直ぐ進んでくと、踏石があるよね。この踏石、当然秘密があるんだけどそれはまた後で。今は取りあえず、東に行こう。すると、出てきたのが広間。皆の目が行くのは、やっぱり真ん中にあるとびらでしょう。でもまだ、ここも開けられない。先に他の所に行きましょう。

B どうしても開かないとびら

Aの広間から東へ、すると開かないとびらがあるでしょ。そのとびら、ただの開かないとびらだから、何をしても駄目。だけど、そのとびらの向う側へ抜ける道があるから、頑張ってそれを探そう。なーに、今までと一緒だから、わかるはず。マップも参考になるよ。

C マップ南東部

ここには、黒鉄の名を持つ防具が1揃あるから、絶対行かなきゃ。トラップなんてなんにも無いから、まー簡単に手に入ると思う。邪魔するとしたら、マテリアライザーだけど、こんなのポーパルの剣でちょちょいのちょい。

D マップ北東部

Dから北上しとびらを抜けた所で左に行くと、隠し部屋があるはずなんだ。しかし、廻りを見ても、ボタンも何にも無い。もちろん、壁もダミーというわけじゃない。しかも、マップの間違いでも無い。このなぞが解けるのは、粘り強い人だけ。1度来て駄目なら、2度3度通えばいいじゃない。そこまでしたら、部屋も出てきてくれるって。僕の時には、出てきたよ。ところでマップで最も北東端の部屋は、まだ開かないから今度は西の方にいきましょう。

E 再びスタート直後にくる広間

後で話すって言った踏石の先。それじゃ、この石の説明をしましょうか。そこで質問なんだけど、貴方はこの踏石を何回踏みましたか。もしまだ1回しか踏んでないならば、ちょっと、広間を調べて欲しい。ただし、慎重にだよ。でも、多分気付かないだろうね。もう、このゲームの落とし穴のイメージが完全にできてから、今さらこの程度の異常じゃ注意しないよね。ただ床に、点々がうつすらとみえるだけだもの。んー、またまた騙されたって感じ。でも、これがこの階唯一のトラップらしいトラップ。引掛かっても仕方ない。なんせ12階なんだからね。そこで、ここをクリアするにはどうしたらいいか。ヒントを言うと、あることをすれば落とし穴が無くなるんだ。じゃー、そのあることとは何でしょう。そこでまたヒントを。1度踏んだ踏石。こいつを調べてね。

F マップ南西部

Eの落とし穴を越えて西方から道なりに進んで行くと、どこにも行けなくなるはず。そして、鍵が必要なこともわかるはず。ここを越えてくには、2つの鍵が必要なんだけど、まだどちらも持って無いよね。だけど、ありそうな場所の目星は付いてるんじゃない？ そう、鍵の1つはさっきの、大広間の小部屋の中。残りの1つは最初の鍵を使って、入った所。でも、大広間の小部屋が開かなくちゃ、どうしようも無い。

その鍵が、実は落とし穴の広間から、行止まりの間にあるんだ。ただし、鍵と言ってもボタンだよ。大きいボタンだから、見落すことは無いと思う。絶対にあるから、諦めないでね。

G トパーズの鍵の部屋

トパーズの鍵を使って入った部屋でアニメイテッドアーマーを倒せばエメラルドの鍵が手に入るよ。

H エメラルドの鍵の部屋

まずは、壁に御注目。覚えてるかなー、この鍵を。そう、3個揃えなきゃいけないって言ってた、ラーの鍵。

これで3個揃った訳だから、いつでも7階に行ける。"何で今ごろから7階に"、そう思う人も居るだろうけど、7階に行かないとこのゲーム終らないんだ。だって、7階にはこのダンジョンに入った目的の"炎の杖"があるんだからね。

これを聞いたらすぐ7階へ行きたくなっただでしょ。だけど、もうちょっと待ってね。この階の終りに近道があるから。それに、どっちみち下には降りることになるんだし。

I マップでもっとも北東にある部屋

ラーの鍵を取った部屋から、すぐ先の部屋に入っているボタンを押せば、この部屋が開くので、行きたい人は行って頂戴。アニメイテッドアーマーがでてくけど、ちょうどいいレベル上げになるからね。出てきたモンスターは、

絶対倒さなきゃ駄目だよ。

J "臆病ものは去れ"

これから僕の行く所が、12階でただ1ヵ所しか無い危険な所。臆病者はドータラコータラって、壁文字の所。目の前にとびらが3つあるよね。このとびらの向うには、白金の盾があるんだ。だけどガードマンもいるんだよなあー。このガードマンが、オイトウ1匹ならどうってことないけど、ここでは5匹以上出てくる。しかも、3つのとびらは同時に開くから、おとなしくとびらの前に居ると3方から袋叩き。戦う場所には、気を使わないと。それから、一旦とびらの前に立つと、たとえとびらを開けずに逃げても勝手にとびらが開いて追いかけてくる。

臆病者は逃さないらしいね。一生懸命逃げれば、充分逃げきれれるけど、敵に背中を見せるのって嫌だし、それに、逃げるんだったら最初からこなきゃいいわけだし。そして最後に注意。全部倒したと思っても、不用意に部屋の中には入らないこと。必ず、どこかに生残りが居るんだ。部屋の中に入ってしまうと、こっちの不利になりやすいからね。

K 落とし穴がぐるぐる回っている

落とし穴が意地悪そうに閉じたり空いたりしている。でも、ここは簡単だよ。ただタイミングを合せて、進めばいいんだから。落とし穴が自分の前のブロックから消えた時、そのブロックの上に乗って、すかさずもう1歩進めば越えられるはず。もし、タイミングが合わないとか、荷物が多すぎて早く歩けなくても落ちればいい。どうせ13階に落ちるだけだから。でも、落ちたらちゃんと上がってきてね。この階にはまだ大事なアイテムがあるからね。

最後に

それでは、いよいよ7階に行こうと思います。実はマスターキーを取ったあと、7階と13階どちらに行こうか迷ったんだ。だけど、やっぱり浅い階からと思って、7階へ行くことにした。先に13階に行きたい人は、右に行って下さい。そして、7階へ行く人。ドクロの鍵を持ってる人は、僕のあとを付いてきてね。持っていない人は、今まで来た道を帰るしかない。

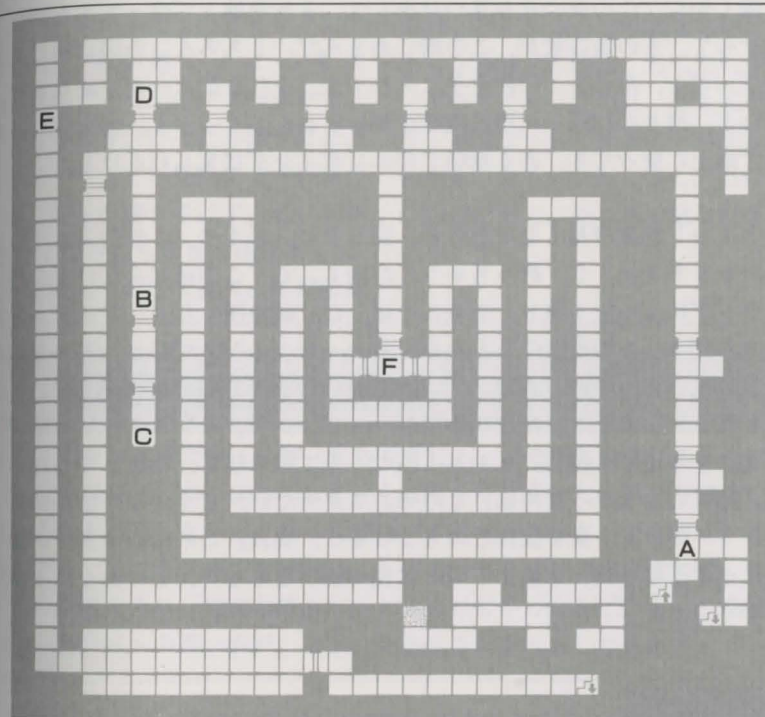
それでは、ドクロ組は左に、逆戻り組はUターン。じゃ、皆さんお元気で。

残りあと3階！

ドクロ組の人は、その鍵を使って階段を出してね。その階段を使えば、あっという間に8階に行けるから。そこから、7階なんて目と鼻の先じゃない。うん、やっとドクロの鍵が役に立ったね。



地下7階 PART 2



: 落とし穴
 : テレポート
 : とびら
 : 上り階段
 : 下り階段
 : 壁

はじめに

直通階段で8階まで上ってしまえば、7階なんてすぐだったでしょ。これも、ひとえにドクロの鍵のおかげ。もし、8階をクリアする時、ドクロの鍵を使ってなかったら、まだきっと11階ぐらいをうろついてるはず。それに較べれば、こっちはもう7階。1度クリアした階を、マップ片手に逆戻りするなんて、馬鹿らしいもんね。いやー、本当に良かった。

それでは、例によってこの階及び出現モンスターの説明から。前にも言ったけれど、この階には探し求めていた炎の杖があるんです。皆さん、炎の杖を覚えてますか。中には、そんなもの知らないって人も居るんじゃない。この杖はこのゲームの目標だよ。マニュアルに、書いてあったでしょ。このダンジョン地下深くから、この炎の杖を見つけ出して、それを地上で待ってるお師匠さんに渡せて。その炎の杖が、この階にあるんだ。もちろん、今回は手に入られるよ。でも、たとえこの杖を手に入れても、まだまだゲームは終わらない。じゃないと、残りの13階・14階の意味が無いじゃん。もっとも、杖を手に入れた時点で地上に戻っても、ある意味でのエンディングは見られるけど。

ちょこっと前置が長くなったけど、許してね。どうせ、この階入れてもあと3階。もうちょっとで、終っちゃうんだから。で、この階なんだけど、嫌らしいトラップはまったく無し。やることは、ただ鍵を探したり、アイテムを探したりするだけ。この程度のことなら、どーってことないでしょ。アイテムだって、炎の杖とラーの鍵（実は、この階で最後のラーの鍵が見つかる）以外は無くても何とかなりそう。ただ巻物はないと辛いかな。モンスターだって、この階で出て来るのは1種類。しかも1匹づつ出て来る奴で、合計してもたったの5匹。障害になりそうなのは、このモンスターだけ。どう、なかなか楽そうじゃない？ だけど、気を抜けたのもここまで。実は、このモンスターが強いんだ。はっきり言って、これまでのとは比べ物にならない。とにかく、1度姿を見てやってよ。

ワンポイント アドバイス

ストーンゴーレムはヒットアンドアウェイ



どうこの姿、見るからに強そうじゃない？ 強そうって言うか、固くて重そうって方が当たるとは思えないけど。こんな奴、剣で切りつけたって刃がボロボロになりそうだし、ファイヤーボールでも燃えそうにない。素手で殴ったら手の骨が折れそう。見た目どおりの奴でこっちの攻

撃は効かないわ敵の攻撃は強烈だわで本当に苦戦する。多分、初めて会った時、こっちの攻撃が当たっても、よくて与えられるダメージは20~30どまり。平均したら、5~6ぐらい。なのに、運が悪いとこちらは180~190ぐらいものダメージを食らうことがある。たった1発でだよ。だけど、今までの経験をフルに活かせば、何とか勝てるはず。ヒントは「危なくなったら早目に逃げる」、これさえ覚えてれば大丈夫。暗黒の剣

さえ手に入れば、もっと楽になるんだけどねー。

そして、少し注意しとくと、ストーンゴーレムを倒したあと手に入る石棒。こいつは、全然使えない。こちらを攻撃する時は、あんなにダメージを与えていたのに、こちらが使うと当たらないわ、ダメージは少ないわでまったくいいとこなし。ただ重いだけだから、拾っちゃ駄目だよ。

A "炎の杖ここに眠る"

ほら、ちゃんと壁文字にも書いてあるでしょ。この杖さえ手に入れば、90パーセントは終り。あとはんのちょっとになってしまった。気楽な気分の意味の無いことを繰り返しながら、立ったのはバリアーみたいなのとびらの前。この種類のとびら、ここを含めて3つ続いているけど、もうラーの鍵は3つ揃ってるはず。この鍵のために、12階を終わらないとこられなかったんだ。さっ、感動のこの一瞬。炎の杖への第一歩が、まさに今踏出されようとしているぞー。

B 扉の向こうにストーンゴーレム

Aから単調な1本道を北に進んで行くと、西に方向転換。ここも1本道だけど北側にいかにも何か有りそうなのとびらが見えてくる。だけどここは無視。第一、開けたくても鍵を持ってないもんね。それに、大した物が入ってる訳でもないからね。寄りたければあとで寄る、その程度の所。それより、早く行って欲しいのは、南側にある、2本目の道。ここは奥に入ってくるととびらがあるんだけど、その向うに何か見えるでしょ。そう、こいつがストーンゴーレム。こいつは、この階に出てくる唯一の、しかし、ものすごく強いモンスターのこたね。まず、こいつを倒して欲しいんだ、そしてまだ奥に居る2匹目のストーンゴーレムも。

C 暗黒の剣

2匹目のストーンゴーレムを倒すと、暗黒の剣が手に入る。この剣さえ使えば、ストーンゴーレムにだって、結構楽に戦えるようになるはず。まー、1度使ってみてください。絶対手放せなくなるから。

D マップ北部

暗黒の剣を手に入れたら、さっき南に曲った所を北に。このとびらを開ける鍵は、11階で取ってる。ほら、赤い奴だよ。とびらを開けアイテムを取ったり、壁を見ながら進んで行くと、マップ北東端の部屋に到着。この部屋には、来る時開けられないよって言ったとびらを開ける鍵と、巻物があるから、探してみてね。巻物は何が書いてあるのかわからないだろうけど、取りあえず読む。どうしても、この巻物の意味を知りたいっていう人は杖を取って、すぐ地上に向えばわかるよ。鍵の方は、少し見つけにくいかもしれない。置いてある場所は、わかりやすいんだけどね。それから、この部屋の奥には隠し部屋がある。この部屋の中には大事な鍵があるから、絶対見つけよう。大丈夫、今までと同じパターンだから。そのとき、沢山の巻物を見つけるけど、これも大事。持って行くか、メモに取るか、そこの所はお任せするけど、ここでサボるとあとで泣きを見るゾ。意味はあとでイタイほどわかります。

E マップ南部

北東端の部屋から来た道を帰ってみると、思わぬ誤算。といってもうれしい方なんだけど。確か、来る時にはなかった道ができてる。多分、北東端の部屋に行く時に押したボタンのお陰じゃないかな。とにかく、行ってみようじゃないの。しかし、単調だねこの道は。

ただ、ひたすら真っ直ぐ続いているだけ。途中で、ボタンを見つけて押したところ、隠し部屋が出てきたから大喜びして、入ったんだけど、手に入ったのは翼の鍵だけ。この鍵、どこで使うんだろうか。などとぼやきながら進んで行くと、目の前にとびら。マップで見ると、7階の1番南の方。このとびらの奥には、一体何があるのかな。

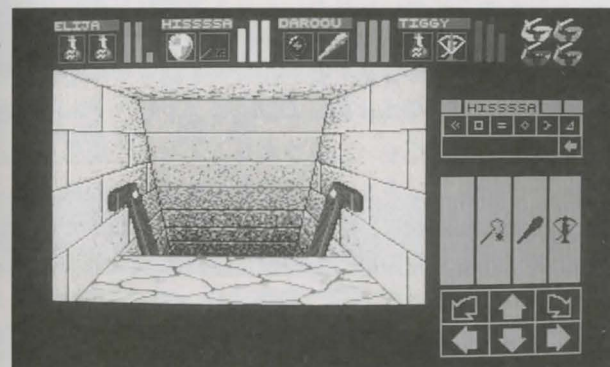
おっと、いい物を見つけた。この階3匹目のストーンゴーレム。でも、もう怖がる必要無いでしょう。なんせ、暗黒の剣を手に入れたんだから。たとえこいつを倒してもまだ2匹残ってるから、さっさと手早く倒しちゃおう。でも、

他なくなったら逃げるんだよ。

ところで、結構暗黒の剣で使えるんじゃない？ これからも、使って使って使いまくって、ドンドン強くなってよ。といっても、そろそろモンスターもネタ切れかな。

14階への直通階段

ここまで来れば、戦士はマスターレベルになっててもいいんだけど。ならない人は、鍛え方が足りなかったんじゃない？ では、勝利の余韻に浸りながら、もう少し奥に行ってみましょう。すると……



こんな所に階段があるのよねー。試しにこの階段、どこまで続いているか降りてみてごらん。途中で、モンスターやトラップに逢うことも無いから、別にセーブしなくてもいいんだけど、僕はやっぱりセーブしてしまう。この習性、もうすっかり体に染みついてしまったみたい。この調子だと朝起きて歯を磨く前にセーブ、ご飯を食べる前にもセーブしちゃいそう。

この階段を降りてくと、何と14階まで来てしまった（途中で、別の階段に移らなきゃならなかったけど）。ちゃんと数えたんだから、間違い無いよ。つまり、この階段は、7階から14階まではほぼ一直線につないでる。えっ、でも14階はすぐ行き止りだって？ 大丈夫、心配しないで、壁に鍵穴があるでしょ、しかもわかりやすい形の鍵穴が。そこに鍵を入れたあと、廻りを見てね。どっかの壁が無くなってるから。でも、まだ出ちゃだめだよ。7階に仕残したことがあるんだから。

F マップ中央 炎の杖を手に入れる

いよいよ、炎の杖を取りに行くんだ。その出発点が、ルビーの鍵で開けたとびらの所。ここまで来たら、残りもうわずか。一気に決めちゃおう。ついでに、さっき無視した一本道の北側にある4つのとびら。1つだけ、北東端の部屋で見つけた鍵で開くから、取りたい人はどうぞ。部屋によって、中身は違うからセーブしてから、鍵を使った方がいいと思う。だけど、そんなにいい物じゃないけどね。

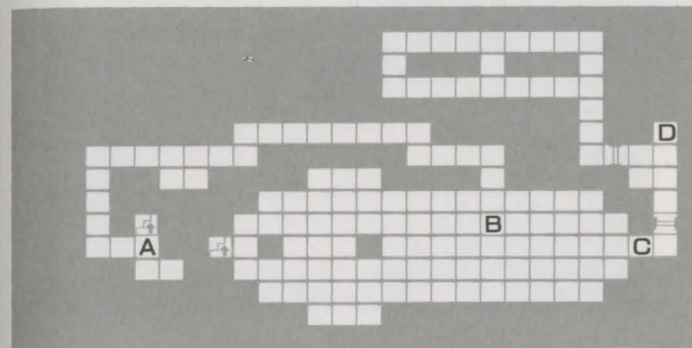
それでは、炎の杖に向ってシュッパーツ。最後のラーの鍵を使ってとびらを開ければ、あとはもうただ突き進むだけ。途中の壁には、何にも無いからマップ中央に向って、ガムシヤラに進めばいい。そして、マップの中心部に待ち構えているのが、ストーンゴーレム。だけど、ここまで来れたんだから、必ず勝てるはず。焦らないで、じっくり行けばいい。だけど、やっとのことで1匹倒してもまだ終りじゃない。マップを見て貰えばわかる通り、中心部は左右対象、だから、この反対側にもストーンゴーレムが居る。そしてこいつを倒さないと、炎の杖も手に入らない。それじゃー、そう言うことなんで頑張ってるねー。

ストーンゴーレムを倒してしまえば、もう炎の杖は貴方の物。ほら、少し下がって見てごらん。とびらの所に、いつのまにか鍵穴ができてるでしょ。そこに、12階を出る寸前に取ったあの鍵、あの鍵を入れれば……………。

最後に

と言う訳で、貴方は炎の杖を手に入れました。さて、これからどうしますかね。このまま真っ直ぐ地上に戻るのもよし（もしこのまま帰るなら、ここでセーブしといてね。）、このまま一気に14階に降りるのもよし、そして順番通り13階から攻めるのもまたよし。好きなようにしていいよ。僕は、14階に行こうかな。付いてきたい人は、御自由にどうぞ。ここまで付きあってくれたんだもの、絶対後悔はさせません（このいいかたなんとなくウサンクサイなあ）。

地下14階 PART1



●：落とし穴 〳：とびら ㄣ：上り階段 ㄤ：下り階段
■：テレポート ■：壁

はじめに

ここへは7階で新しく見つけた階段で降りてきた訳だけど、13階で階段が無くなってる。ここで、別の階段に移らないといけないんだけど、中には迷ってしまう人も何人居たはず。そこで、少し説明。まず、階段の行止まりまで来たら壁をチェックしよう。すると、壁が無くなるからそこから出る。そして、ウロチョロしてればやがて、ドクロマークが見えてくる。もし、ドクロマークが見つからない、あるいはドクロの鍵を持ってないと言う人は、あきらめて7階に戻っちゃえ。炎の杖を手に入れたあとは、13階に行っても、14階に行っても大して変りはないから。どうせ、どっちとも行かなきゃいけないんだし。

無事に新しい階段に移ったら、降りてくだけで14階。あとは出口を探そう。

A 鍵穴

この鍵穴に何を入れればいいのかは、わかるよね。7階の隠し部屋に隠してあった鍵だよ。ほら、この鍵穴をよく見てごらん、この形、名前とそっくりじゃん。

鍵を入れてしまえば、こっちの物。壁が1ブロック分無くなってるから、そこ

からドンドン行きましょう。行止まりまで行っても、大丈夫だよ。目の前にレバーがあるでしょう。このレバーを動かせば……。



ワンポイント アドバイス

レッドドラゴンは動きが遅い

コイツと戦う前には、必ずセーブ。この階の守護神レッドドラゴンは、頭を使えばどうってことないモンスターなんだけど、まともに戦うと、見た目どおりの強さ。最大の武器は、口から吐き出すファイアーボール。



これが、相当強力なんだ。だけど、これさえ食らわなければ、もう楽勝。1回もポーションを使わないまま、倒すことも可能だ。じゃ、どうすればいいのか？言わなくてもわかってる人が多いとは思うけど、なんせ僕はガイドだから、一応軽く傾向と対策だけ言っておきましょう。

マゼンタワームとの戦いを覚えてるでしょ、基本はまったくあれと同じ。そして、レッドドラゴンは、正面にしかファイアーボールを吐けない割には、動きがトロイ。もちろん、直接攻撃も正面のみだから、巧いこと動けばこちらの受けるダメージは、

まったく無し。粘り強く攻撃してれば、いかにレッドドラゴン（耐久度は1000ポイント以上といわれている）がタフでも、いつかは死ぬんだから。腕が疲れたらセーブして休む。このぐらいの覚悟が有れば、楽勝だよ。

そして、こいつを倒したあとがまたオイシイ。ほら、床に何か落ちてるでしょ。



B 四角い鍵を探せ

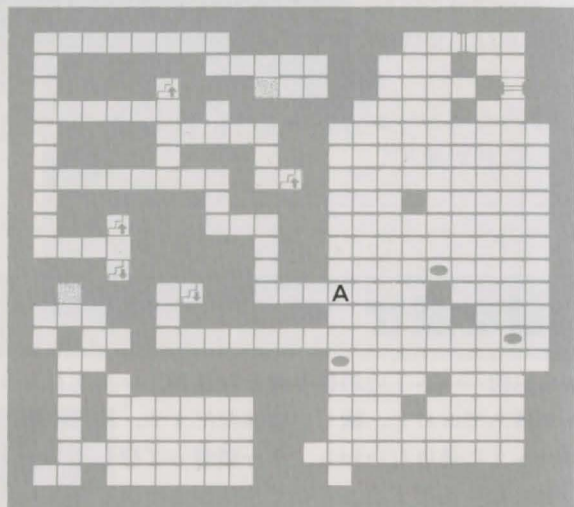
それでは、これから14階パート1の最後を飾るお仕事といきましょうか。床には、沢山アイテムが落ちてるけど、欲しい物はただ1つ。四角い鍵と言う鍵、これが無いと14階パート2に進めないから、さー頑張って探しましょう。でも、この鍵なかなか見つからないんだよね。そこで、ヒントを出しちゃおう。

まず、鍵のある場所だけど、この広間の中。奥にあるとびらの向うじゃないから、安心して欲しい。そして、この鍵を見つけるコツはただ一つ。とにかく、床に落ちてる物は何でも1度は拾ってみる。もしかしたら、つまらない物の下から、いい物が出て来るかも知れないじゃない。今までにも、そういうことがあったでしょ。このことを、心掛けてれば必ず四角い鍵は見つかるはず。

14階 PART 1 の最後に

四角い鍵を見つければ、14階パート1は終り。このまま扉をあけて進むかと思いきや13階に戻ってしまうのだ。これには実はフカーイ訳があるんだけど。ところで13階へ上がる階段はまだ開けてないとはびらの反対側にもあるからね。もう、ゲームコンプリートまでは、秒読み段階だよ。

地下13階



●：落とし穴 ⊕：とびら ▲：上り階段 ▼：下り階段
 ■：テレポート ■：壁

はじめに

実を言うと、14階であのまま奥のとびらを開けても良かったんだ。むしろ、そうの方が自然。だけど、わざわざそうしないで上がって来た。と言うことは、何かワケがあるに決ってるでしょう。ここからの説明は、ちょっと長くなるけどしっかりと読んで欲しい。

ところで、もうとっくに炎の杖を手に入れたのに、なぜまだダンジョンの中に居るのか、その理由はわかってるよね。そう、まだ炎の杖の謎を解いてないから。その謎が、14階の奥の部屋にあるんだよ。あの部屋で、炎の杖に新たな力が付くんだけど、それだけではまだ終りじゃない。嘘だと思ったら、試してみてね。だけど、降りる前にセーブだけはしといてよ。

何で、終りじゃないかと言えば、その理由はマニュアルにも載ってるけど、最後の敵を倒してないからなんだ。その最後の敵が居るのが、ここ13階。そして、この最後の敵を倒すには、炎の杖に新しい力が必要なんだ。

それだったら、さっき奥の部屋に行って炎の杖の謎を解くべきじゃないか？

確かに、ここまでの話だけじゃそうになってしまうけど、大きな落とし穴が2つあるんだ。僕は、最初それに引掛かってしまい、折角ここまできたのに、またやり直さざるをえなくなってしまったんだよ。この苦しみを味わうと、暫くたち上がれなくなってしまう。だから、一見したところ無駄に見えるようなことをしているというワケなんだ。

A 雑魚から片付けよう

さて、「はじめに」で言った2つの落とし穴なんだけど、もちろん落とし穴じゃなくて、もっと致命的なトラップ。1つ目は「杖」関係。最後の敵を倒すには、炎の杖の新しいパワーが必要だってことは、さっきお話した通り。だけど、炎の杖の謎を解いてしまうと、キャラクターは14階と13階のわずか2階しか移動できない。今まで、通ってきた道が無くなってしまうんだ。

つまり、強制的に最後の敵と戦わされるのね。でも、ここまではまだいいんだ。問題なのはこのあと。14階に降りてくるには、僕みたいに直接7階から降りて来る人と、一旦13階を少し歩いてから、14階への階段を降りて来る人が居るはず。ところで、この13階を通ってきた人の何人が、モンスターと真面目に戦ったかな。相当な数の人が、階段を見つけると、すぐ降りてきたんじゃない？ 13階に出てくるモンスターは結構強いからね。すると、直接14階に来た人はもちろんのこと、13階経由できた人の大勢の中にも、まだ13階にモンスターを残してきてるはず。このあと、最後の敵を倒すため、もう一度13階に行かなくちゃならないんだけど、この時に残してきた雑魚モンスター（雑魚って言っても、強いんだけど）が、すごく邪魔。なかなか死んでくれないんだ。

時間さえかければ、何とか倒せるんだけど、その時間が果たしてあるかな。たぶん、飲み水が殆ど無くなってるんじゃない？ 補充したくても、戻れないしね。かと言って、雑魚がうようよ居る所に入って行けば、袋叩きにされるのがおち。これされちゃうと、ちょっと勝てないよ。

と言う訳で、まず雑魚モンスターを倒してから、炎の杖の謎を解く。そして、最後の敵との決戦。ほかにもやり方があるかもしれないけど、まあこの線で行きましょうや。

ワンポイント アドバイス

デーモンには階段の陰から突撃！

大体、いつも集団で動いてるんだけど、戦闘になるとその集団のままファイアーボールを連発してくる。まず、このファイアーボールをどうにかしないと勝ち目は無い。



ここで、大きな威力を発揮するのが炎の杖。まだ、新しくなる前のだよ。この杖に、火炎から防護する魔法と、同じ能力があるのは知ってるよね。この能力、他の杖と違って、いくら使っても無くならないんだ。だから、どんどんこの杖を使いましょう。この階のモンスターは広間の部分から、決して出てこないから階段の近くなんかは安全。そこで、杖を何回か使ってから、広間に行く。そして、杖が使える時は、ドン

ドン使う。この階では、後列の1人は炎の杖専用にしなないとならないからね。

こうしていれば、ファイアーボールによるダメージは、大幅に減るはず。あとコワイのは、集団で出てくるので、後ろや横に廻り込まれて、弱いキャラクターが死んでしまうこと。でもこれは、巧いこと広間から階段に行く廊下を利用すれば、克服できるはず。

デーモンは、広間のとびらを開けなければ、たったの5匹しかいないから、少し時間をかけて丁寧に倒して欲しい。結構、倒すのに時間がかかるから、1匹倒すごとに、セーブして行ってもいいくらい。それから、さっき開けないように言った、広間にあるとびらは絶対開けないようにね。中身は、今さら使用道のないアイテムなのに、デーモンと戦う必要も無いからね。

ワンポイント アドバイス

ブラックフレームにはボーパルの剣

このモンスターに関しては、あんまり言うことが無い。名前は“ブラックフレーム”ってんだけど、強そうなのは名前だけ。アンデッドってこと以外、特徴が全然無い。もちろん、ボーパルの剣さえ持っていればこいつには楽勝。じゃ、何でわざわざ先に倒すのかって言うと、当たり前だけど、こいつの居るブロックに、入れないからなんだ。これが、最後の敵と戦う時に邪魔になるから、先に倒しておくだけのことなんだ。



13階最後に

以上、この階ですることはモンスターを倒すこと。まかり間違っても、アイテムを探したりしないように。一応、左下にはアイテムがあるけど、さっき言ったように取りに行く価値があるとは思えないよ。

とにかく、デーモンをまず倒し、それからブラックフレームを倒す。ここまでしておけば、あとは炎の杖の謎解いて、もうエンディングは目の前。

地下14階 PART2

はじめに

広間の床にはいろいろアイテムが落ちてるみたいだけど、今さらこんなもの欲しくもないでしょ。欲しいのはただ1つ、最後の敵を倒すのに必要な、新しい炎の杖だけだものね。ハイハイ、わかってますって、今からそこに向うから。ただし、その前にセーブせえぶ。そして、そのディスクは大事にとっとして欲しい。もうここから先は、やり直しできないからね。以上のことが終わったら、奥に進んで行きましょう。

C みょーに鍵穴がでかいのだ

ここは、さっきこの階で手に入れた四角い鍵で ok。まだ手に入れてない人は、広間中の灰をヒッぱがしてみてごらん。

とびらを開けると、正面に変な壁。そして2歩進んで左を向くととびら。どっちが、怪しい？ なんとなく、左のとびらの方が怪しいよね。だけど、これが引掛け。このとびらの先にあるのは、ヴィーの祭壇で、僕等の探してる炎の杖に新しい力を与える所ではない。その、目指す場所は正面にある壁なのだ。ここらへんは、結構人間の深層心理を突いた感じがしない？

まー、ここまで来たんだから必要無いとは思うけど、とびらの開け方だけ言っとこうか。とびらの横の壁を調べてごらん、おかしい所があるよね。中に入れる物は、なんとお金なら何でもいい。1番下までくると、意外とラフになってるみたい。

D これが本当の“炎の杖”だ

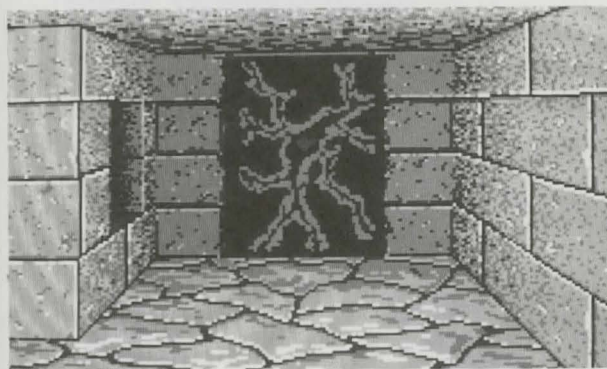
それでは本命の所に。壁の前に立つと、横に巻物があるよね。まず、それを読んでごらん。で、意味のわかった人。まー、そんなに居るわけじゃないよね。7階で、控えとくように言っという巻物の意味も、あんまりわかってないでしょ。

そこで、僕がその謎に答えましょう。

“玉は呪文で解かれ炎の杖を助ける”
 “ゾー・キャス・ラー 力の玉に届くであろう”
 “力の玉は不思議な魔力の山に眠る”
 “炎の杖は平和にも破壊にも”
 “カオスもリブラヌルスも信じるに値せず”
 “炎の杖は王の四方を呪縛する”
 “信ずる前に考えよ”
 “炎の杖は作り壊す力を持てり”

7階で手に入れたメッセージは、これだけあるよね。

炎の杖を新しくするためには、どうも力の玉の助けが要るみたいだよー。そして、この力の玉は、不思議な魔力の山のなかにあるらしい。この、力の玉を手に入れるには、ゾー・キャス・ラーが関係してるらしい。じゃー、このゾー・キャス・ラーって、一体何だろう。ここが、最後の謎というワケではない。実はこれ魔法なんだよ。魔法だってわかってしまえば、もう簡単だよ。唱えれば、いいだけなんだから。あとは、魔力の山がどこなのか。えーい、これも言ってしまうと思ったけど、そしたらみなさんの楽しみを奪ってしまいそう。というわけでまたまたヒント。“燈台もと暗し” ね。そこに、さっきできた物を放り込めば……………。



最後に

イヤー、お目出とう。ついに新しいと言うか、本当の炎の杖を手に入れたじゃない？ これであとは、最後の敵を倒すだけ。そこで、僕から最後のヒントを。

この最後の敵は、自分が不利になるとテレポートで逃げてしまう。だから、普通に戦っても、絶対に勝ち目はない。とにかく、テレポートできないようにしないと、どうしようも無い。そして思い出して欲しいのが、“炎の杖は王の四方を呪縛する”。四方を呪縛しないと何にもならないんだ。呪縛してしまえば、あとはただひたすら戦うだけだからね。なんて真っ赤な嘘。

呪縛するまでは合ってるんだけど、それから先はウソ。最後の敵は、倒すって言っても殺すんじゃない。マニュアルにも載ってたけど、もとは1人だったお師匠さんが、2人に分れちゃったんだよね。だから、... ウーンあまり言っちゃうとかえっておこられそうだからここまでにしとこう。

それじゃっ長い間付きあってくれて本当に有難う。

おっと忘れてた。どーしてもここがわからない人のために最後の答もちゃんと用意してあります。



“封印の頁”



ヒント編ではわかりにくいとおもわれる難解部分の答はこの中に封印されている。ただし、安易に開けてしまうことは慎まねばならない。



2階

B2-K 鍵つきとびら

Kの位置から東へ2歩、北へ3歩、また東に4歩進む。すると南側に扉があり、この扉を鉄の鍵で開けるとBの鍵。

B2-L2 落とし穴と青い霧

この場所に何か置くと、北東の踏み石にテレポートする。これが目の前の落とし穴を塞いでくれるのだ。

B2-M 木製とびら

ここは扉が木製なので、刃物で切りつければぶち破れる。

B2-N “泉におねがい”

壁にある水飲み場はトレビの泉だ。銅貨をいれるととびらが開くゾ。



3 階

B3-F 重要アイテムをとり忘れるな

Fにあるボタンを押すと北にある秘密の扉が開き、なかに青い宝石がある。これが重要アイテム（Gの扉が開く！）だからね。

B3-H “時は金なり”

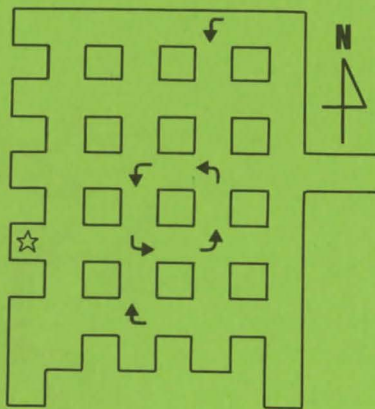
これはキーボード&マウスで乗り切ろう。壁のボタンを押すのはマウス、横に移動するのはキーボード。マウスをクリックしたら、もう一方の手でキーボードを押すという両刀使いの秘技なのだ。

B3-1 壁にボタン 青い霧

青い霧が出ている間に、これに向かって何かを投げると、落とし穴が閉じる。
青い霧で向こう側にテレポートし、踏み石を押すという仕掛けだからね。

B3-K “マトリックスの迷路”

ここはもうイラストを見ていただくのが一番。矢印はここで90度回転するという意味。星印が秘密のボタンの位置。



B 3 -M “頭を使え”

扉を開く魔法を使い、次に扉に向かってものを投げる。これが踏み石を押つけて落とし穴を閉じるという仕掛け。

B3-P “見張り巡回中”

ボタンを押すと宝箱がどこかにテレポートするよね。そこでまたボタンを押すとテレポートする。これを繰り返しているうちに外に出てくるんだ。

B3-Q 鉄格子の反対側の壁に注目

あけぼのの鏡をレーザービームの発射口のところにもっていくと秘密の扉が
開くんだ。

4 階

B4 マゼンタワーム攻略法

1. 広間みたいになってるところ：まず、マゼンタワームの斜め前に立つ。そして、マゼンタワームが動いてくる方を向いて待つ。マゼンタワームが前にでてきたら、すかさず攻撃。そして、斜め後ろに廻り込む。マゼンタワームがこっちに動いてきたら、待ち構えて攻撃。この繰返し。ぐるぐる回っているうちにやつぱられる。

2. 廻り込むのが不可能な1本道：まずマゼンタワームから2歩離れて立つ。そして、こちらが攻撃できる時には前に出て戦う。この時マゼンタワームの前で、グズグズしているとやられちゃうから、1人が攻撃し終わったら、一端後ろにさがること。そして、もう1人が攻撃できるようだったら、また前に出て戦う。もし、誰も攻撃できないなら、2歩離れた位置を保つ。もし、ダメージを受けた時はさっさと逃げて休む。この時大切なのが、ドアの向うまで戻って、きちんと閉めてから寝ることなんだ。



5 階

B5-D 秘密の抜け道を捜せ

ターンテーブルの位置はDから北に5歩進み、西に5歩進んだところ。またDから南に進んだところの袋小路は幻の壁になっている。

B5-E 無限ループの広間

Eの位置から南に3歩進み、そこのボタンを押し南東にある出口まで時計回りに端を通して行こう。

B5-H 押しボタン地獄なのだ

まず、部屋の入口から真っすぐ南に進み、そこのボタンを押す。すると東1歩の所にボタンが出てくるからそれを押す。次にもう1度、最初に押したボタンを押す。すると今度は、3歩北、1歩西に行った所に、ボタンが現れる。このボタンを押すと、すぐ南1歩の所にボタンが出てくる。このボタンを押して、すぐ北1歩の所のボタンを押すと、北に1歩、東に4歩の所に、ボタンが出てくる。このボタンを押せば、やっと隠し部屋が出てくる。相当苦勞するけど、いい物があるから皆さんもやってみてね。

B5-I 見渡す限り青い霧

パーティーの向いてる方向を西にして、入口から1歩入り、右へ。ここで鏡とを取り、下図のように進んで行けばテレポート広間を抜けられる。

	11	12	6	5		N
7						↑
8		10			2	↑
		9			1	←
				3	4	
13						↓

6 階

B6-B 難しい謎こそおいしい

答は曙の鏡。

B6-C 無情に閉まる鉄のとびら

ちよっと、発想をかえてやれば、ものの1分で終るんだよ。青い霧でパーティーをテレポートさせるとドアは開いたよね。ただ、ドアを閉めないとパーティーがドアの所まで行けなかっただけ。だから、ここからテレポートするのは、パーティーじゃないんだ。もしかしたら、詰ってしまった段階でここにアイテムを投込んだ人も居るはず。この人は本当に惜しい。もう少しで、ここをクリアできたんだから。投げるのでなく置けばいいだけなんだ。

B6-G いままでほとんど無視してきたもの

開け方は実に単純で鉄の輪を引っ張るだけ。鉄の輪が有効だったのは後にも前にもここだけなんだ。何という盲点の突き方！ここまでやるっ！といいなくなるよね。

B6-J “腕力を使え”

何か投げてやればいいことはわかるよね。だけど、例えば、パーティーで1番腕力のあるキャラクターに投げさせてもまだ足りないはず。でも諦めちゃいけないよ、もっと遠くまで、物を飛ばせる武器(弓)を持ってるはずだもの。それを使ってごらん。

7 階

B7-A “炎の杖ここに眠る”

ここから北に3つある扉はすべてラーの鍵。

B7-E マップ南部

マップ北東端の部屋の扉のところから西へ4歩進んだところにあるボタンを押すとマップ南部への道が開く。

B7-F マップ中央

マップ中央の扉は地下12階で手にいれたマスターキーで開くんだ。

8 階

B 8 - B 隠し部屋に宝あり

Bから2歩南（落とし穴があるので回り道すべし！）の位置にボタンがあり、秘密の扉が開くゾ。

B 8 - C 広間の青い霧

Cから1歩南のところにもボタンがあり、押すと東へいく通路が開くゾ。

B 8 - D マップ南部

この答は実はあっけないほど簡単。マップにある隠し部屋の入口の近くで、しばらくの間立っただけいいんだ。ただし、この場所を見つけるのは奇跡に近いと思う。その場所とは、Dの位置から西へ26歩のところ、別の言い方をすると、隠し部屋から1歩西のところなんだ。

B 8 - D マップ南部 その2

今の通路に入って、縦5、横3の広間にでて、北に2歩、東に1歩進むと扉がある。扉から東へ6歩のところにあるボタンを押すとすぐ北東の隠し部屋が現れる。

B 8 - F 広間北東部

Gから東3歩、北4歩のところに銀の鍵。



9 階

B 9 - A “岩にして岩にあらず”

この壁文字の左側の壁をすり抜けるだけなんだね、これが。

B 9 - B ちょっとした広間

Bから東2歩、北2歩のところにあるボタンを押すと、Bの西にある秘密の通路が開くよ。

B 9 - F とびらの向こうに宝箱

このとびらを開けるボタンは、このとびらの向う側にあるんだ。だから、絶対にこちら側からでは開けられないわけ。でも、いくら向う側から開けられても、とびらが開かなければ、行けないじゃないか？ ここは発想の転換で奴が必要。つまり、この近くにある上り階段を使って8階に行き、落とし穴に飛び込むワケ。とびらの向う側に出られたかな？

B 9 - G “足元に注意、頭上に注意”

この踏み石を、踏むたびにファイアーボールが飛んでくる。装備を軽くして一気に駆け抜けるという手もあるけど下手をすると死んでしまうことがある。着実に進みたい人は、ここの構造を少し理解しよう。踏み石が引き金になっているが、踏みっぱなしにして置けば飛んでこないのだ。したがって何か物を置いたら、すぐに左右に避けるという動作を繰り返していくと駆け抜けなくても通り抜けられる。



10階

10-A “蛇の如く曲がりくねる”

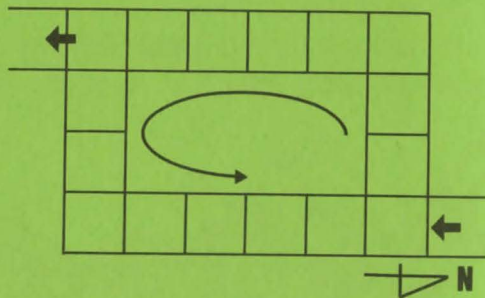
白地図マップにはテレポートの場所が書いてあるのでわざわざ解説するまでもないと思うけど、とりあえず。Aから南へ3歩、西へ2歩、北へ5歩、西へ2歩、南へ5歩、西へ2歩、あとは北へ3歩で脱出。

10-B 両面とびら

鍵はBの位置にあります。ちなみにこの鍵の名はBの鍵。

10-D “超スピード”

まずイラストを見てほしい。脱出口は1箇所だけなんだ。このプレートに乗ったまま外側を向くと1コマ1コマ画面が流れてゆくけど、そのうちの2コマだけ、出られそうなのがあるはず。何かおいてありそうなのと何も無いところ。脱出口は何もない方なのだ。乗ったらすぐに外側を向いてしばらく流れる景色に慣れよう。すると、何か特徴のあるコマから脱出口のコマまで1.2.3...と頭の中で数え、タイミング的にはその1つ前あたりでクリックするとうまく行くぞ。



10-E

Eにあるボタンをおすと、角にいるモンスターをとき放してしまうので押さないように！ また、Eから西に5歩進んだところにあるボタンは秘密の扉をOPEN。

10-F

Fから東2歩のボタンを押すとすぐ南の秘密の部屋がOPEN。

10-G

Gから南2歩のところにあるボタンでGの北東にある秘密の部屋が開く。さらにこの部屋にあるボタンを押すとGの南にある秘密の部屋が開くのだ。

10-H

Hから東1歩のボタンをおすとすぐ北東の小部屋が開き、さらにこの部屋のボタンでHから見て北東5から6の位置にある通路が開く。

10-I

Iから南2歩、東1歩にあるボタンをおすと、テレポーターが作動する。行き先はFの部屋にあるテレポーター。これは近道になる。相互に行き来できるからね。



1 1 階

B11-A 階段を降りてすぐの部屋

第一の部屋：11階に降りてきた所から、ぐるっと反時計廻りで進んで行くと、プレートが見つかり、“今きた道を戻るべし”と書いてある。これを読んだら、素直に戻ろう。だけど階段の所まで戻っちゃいけないよ。ちょうどプレートの所から、3歩戻った所まで。そして、その場で180度回転してみるとアキラ不思議。もう別の部屋にテレポートしてる。嬉しいかもしれないけど、そのまま動かないで。かつてに動くと、またいつの間にかテレポートしてしまうかもしれないからね。

第二の部屋：この第二番目の部屋には、鉄の鍵が落ちてるから、それは確実に取ること。そして、歩く時の注意もこの部屋にあるワケ。つまり“時計回り”と書いたプレートの手前にでる。この通りに歩き続ければ、原則としてテレポートはしないはず。普段はこっち廻りで歩いて、テレポートする場所で逆を向けばいいんだよ。この場所はあとでまた通るのでよく覚えておいてね。この部屋から脱出するには、プレートの位置から右を向いて2歩進み、そこで180度回転すればOK。すると第三番目の部屋にでるはず。

第三の部屋：この部屋ではテレポートして来た正面に、鍵穴があるでしょ。そこに鉄の鍵の突っ込んで。もしかしたら、鉄の鍵を入れても、ドアがすぐ開かないかもしれない。そう言う時は、暫く待ってみてね。

すると、横にある扉が開いて、宝箱が手に入るよね。その中に、銀の鍵がある。とにかく銀の鍵を手に入れたら、ドアを出た所で“左向けー左”、そして3歩進み、突き当りで右に曲がってもう1歩。ここで逆をむけば、第四番目の部屋。

第四の部屋：この部屋にある銀の鍵穴を見つけたら、さっさと放り込んで。そして、そこから時計廻りでほぼ1週。すると、第二番目の部屋にテレポートしてる。

やっと脱出だ：“時計回り”と書いたプレートのある場所まできたら、もう、この部屋には用は無いからさっさと第三の部屋へ。行き方はもう知ってるでしょ。そして、さっき宝箱のあった所に行くと、ほら変ってるでしょ。奥にあった壁が無くなってるじゃない？ これで、クリアーできたわけ。

1 2 階

B12-B どうしても開かないとびら

Bから2歩南にいったところの壁にボタンがあり、これが南東の秘密の通路を開けてくれるのだ。

B12-D マップ北東部

Dから北に上がり、扉を抜けてすぐ西に進んで行くと、白地図マップではまだ先があるというのに、やがて突き当たりになり袋小路となる。このあたりでしばらく待てよう。すると秘密の扉が開くけれども、突然アニメイテッドアーマーが現れるので要注意！

B12-F マップ南西部

広間の中央の扉を開けるには、Fから西に1歩、北に2歩、西に2歩、南1歩、西1歩、南2歩、東1歩のところにあるボタンを押すのだ。

B12-I マップでもっとも北東にある部屋

Hから北に3歩、東2歩、北1歩のところにあるボタンを押すとこの部屋に通じる扉が開くよ。

1 3 階

B 1 3 - A

初めて1 3 階に行った時、このロード・カオスに、行く手を塞がれてしまうかもしれない。そういう時は、炎の杖で追払ってみてごらん。案外、素直にどいてくれるからね。

B 1 3 - 最後

それでは、ズバリ攻略法。まずロード・カオスを呪縛する。呪縛にはタイムリミットもあるし、ロード・カオスだって動き回る。ここはもうまわりをドンドン呪縛した方が楽だと思うよ。といっても完璧にびっちり囲む必要はなく東西南北の4方向からだけでOK。また、ロード・カオスを壁で囲まれているところに追い込むというテクニックを考えついたひともいる。ほかにもやり方があるかもしれないけれど、とにかくロード・カオスを動けなくさせること。

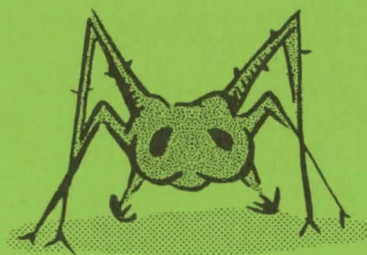
それから炎の杖は、呪縛以外にも使えるんだ。この炎の杖を使って、善と悪に分れてしまっているロード・カオスとリブラスを、元の1人に戻してやれば、後は感動の(?)エンディング。間違っても、殺そうとは思わないように！

1 4 階

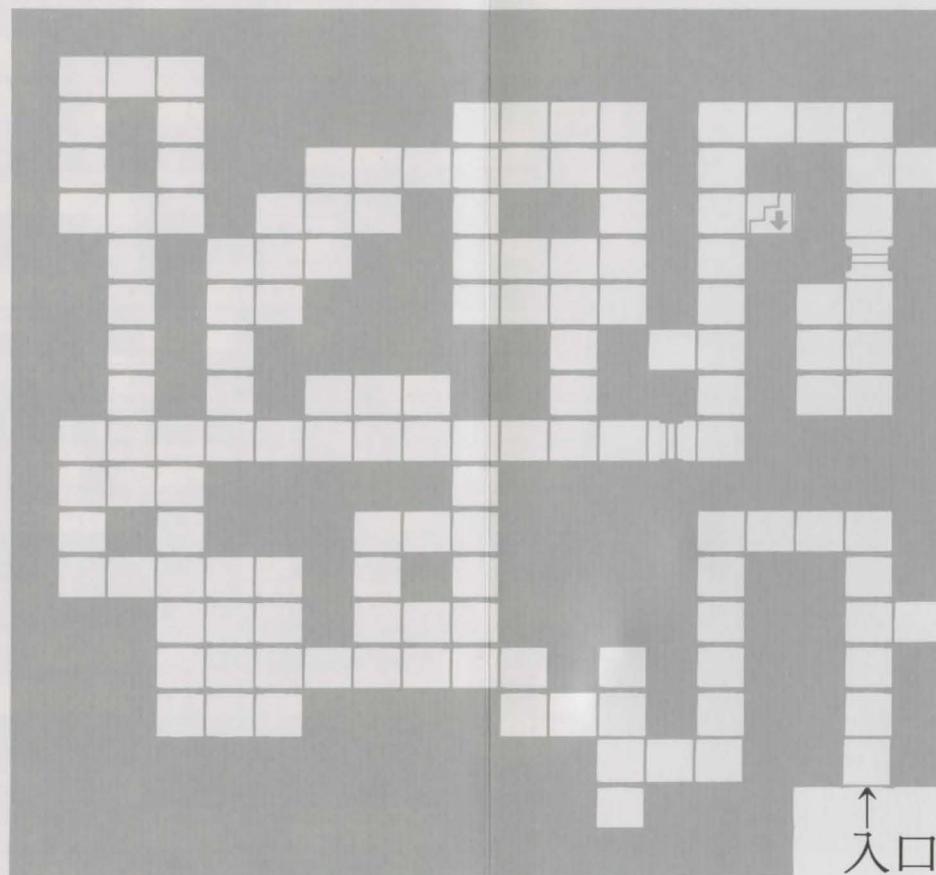
1 4 階にはほとんどパズルらしいパズルはない。だけど、レッドドラゴンという嫌らしい奴がいる。やっつけ方はマゼンタワームとまったく同じ。といっても、いくら切りつけてダメージを与えてもなかなか死んでくれない。こんな奴本当にやっつけられるのか？ 疑問に思ってしまった人も多いでしょう。でもこいつもしよせんはモンスター。ヒットポイントが多いだけでいつかは必ず倒せます。与えるダメージは合計で約1000ポイントをめどにしよう。



封印の頁



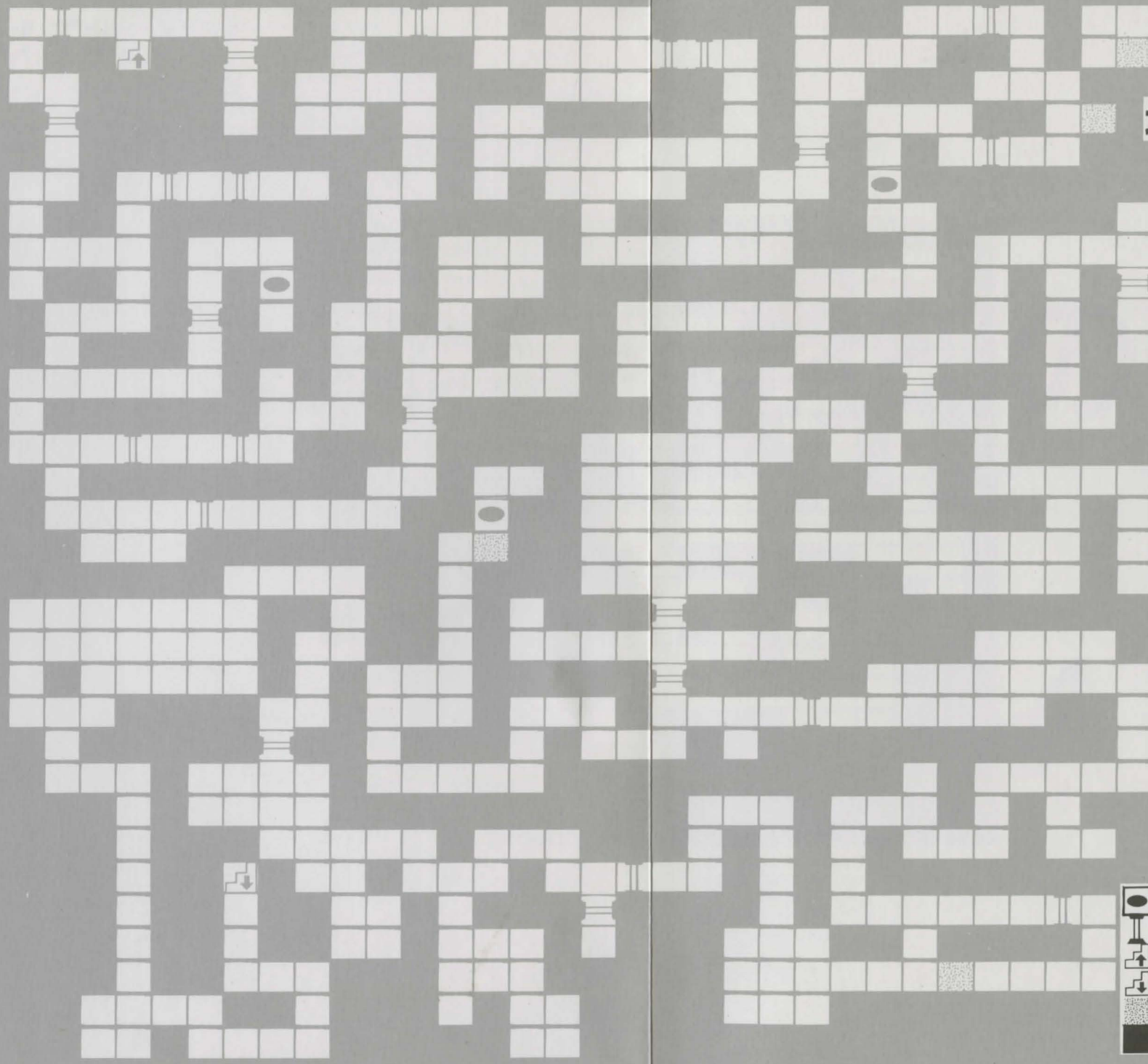
地下1階



↑
入口

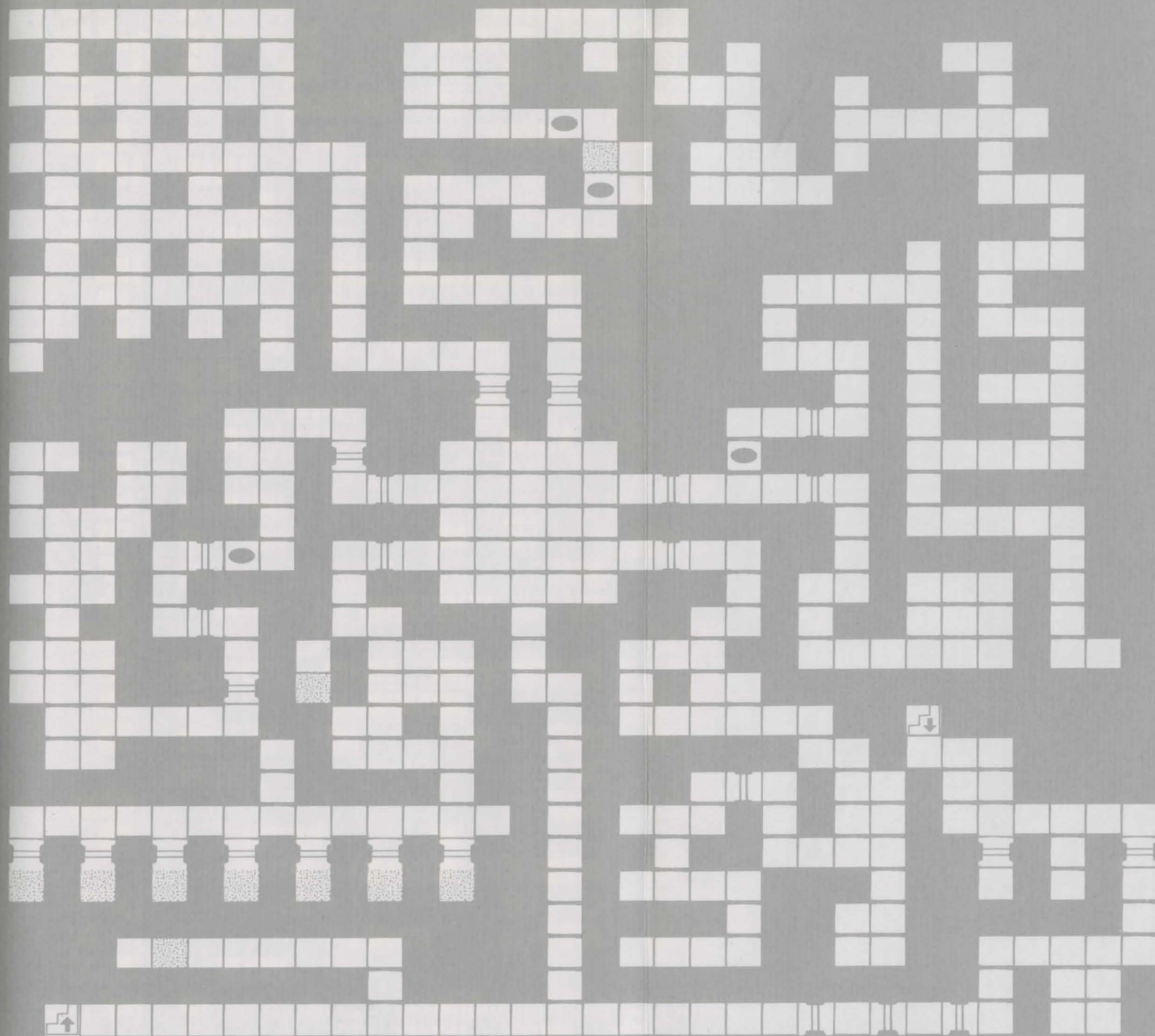
- : 落とし穴 (Pit)
- ↓ : 上り階段 (Upstairs)
- ↑ : 下り階段 (Downstairs)
- : テレポ (Teleport)
- : 壁 (Wall)

地下2階



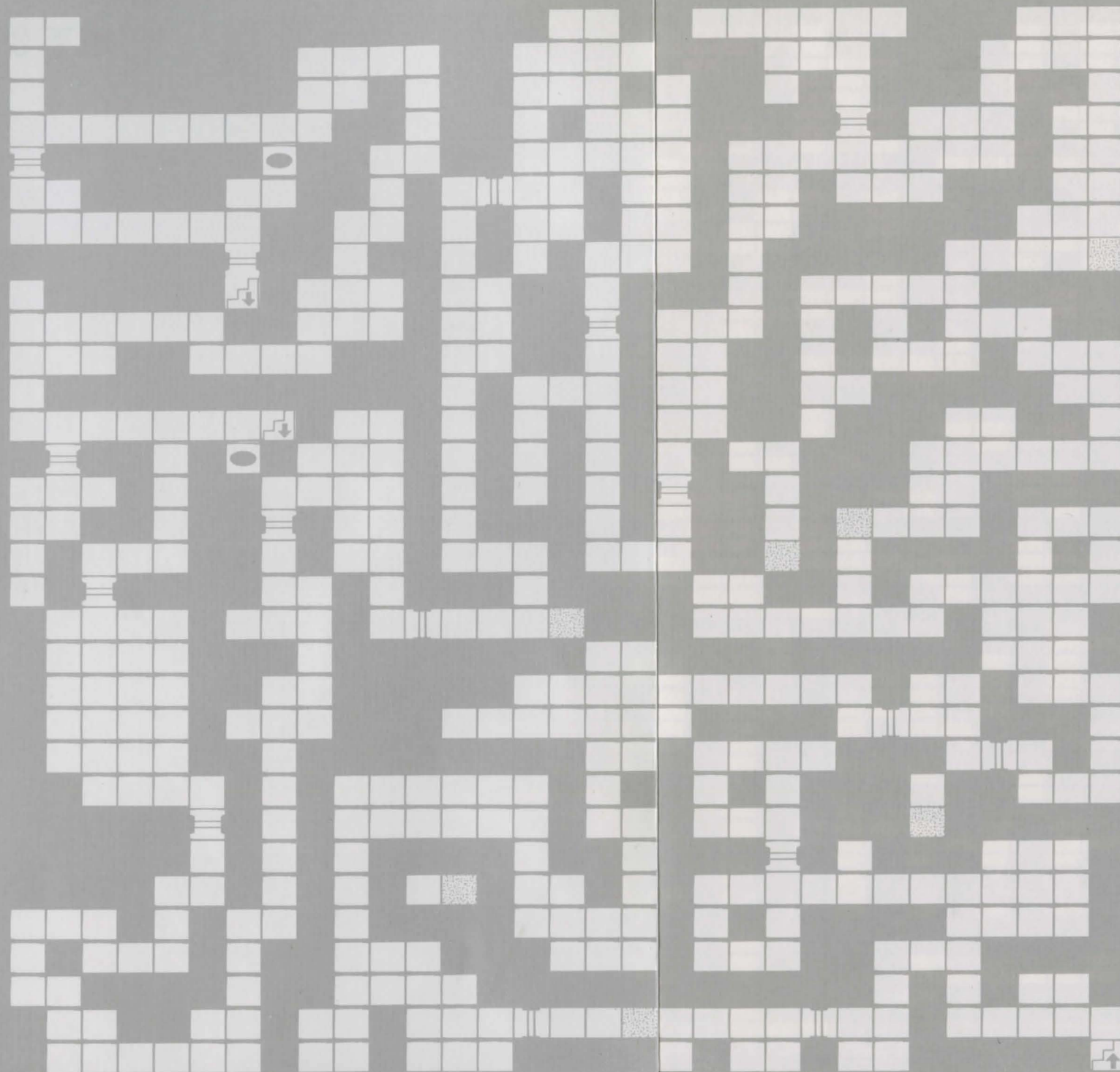

 : 穴
 : し
 : び
 : り
 : 段
 : 段
 : ポ
 : ー
 : ト
 : 落
 : と
 : 上
 : 下
 : テ
 : 壁

地下3階



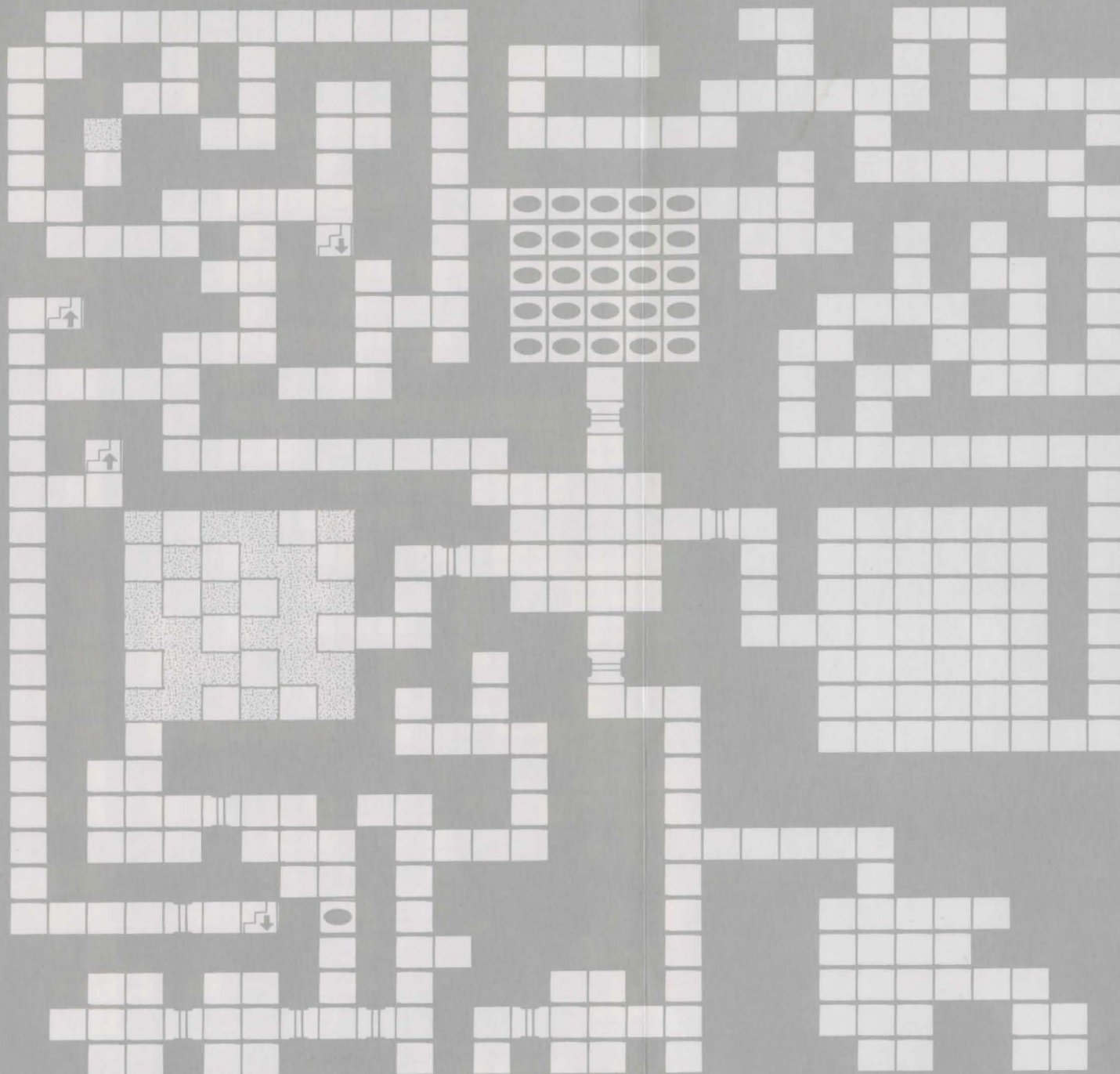

 : 穴
 : し
 : び
 : り
 : テ
 : 壁
 : 落
 : と
 : 上
 : 下
 : 段
 : 段
 : ポ
 : ト

地下4階



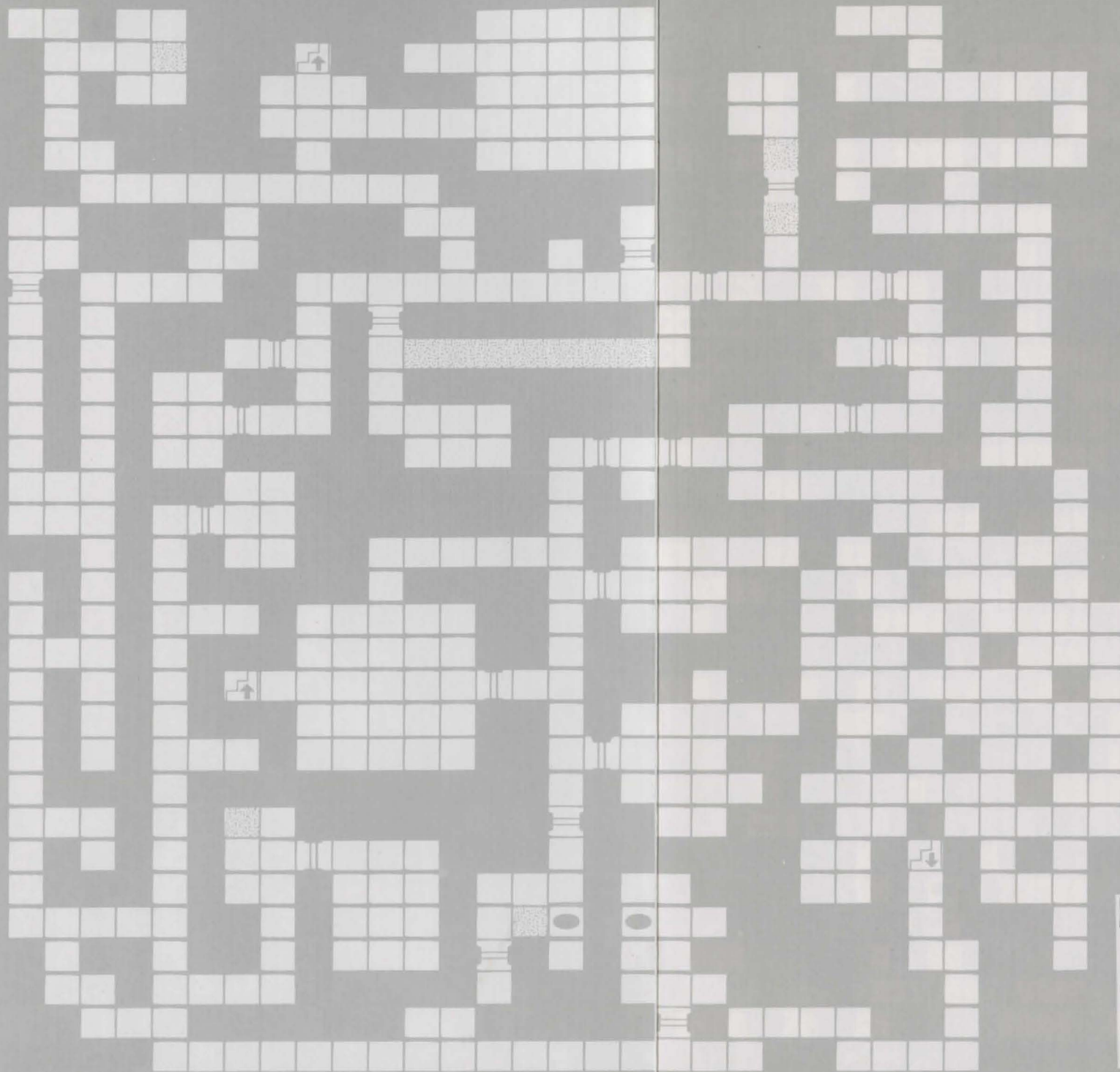
- : 穴 (Hole)
- ⊕ : しりぞき (Slippery)
- ↑ : 上り階段 (Upstairs)
- ↓ : 下り階段 (Downstairs)
- : テレポ (Teleport)
- : 壁 (Wall)

地下5階



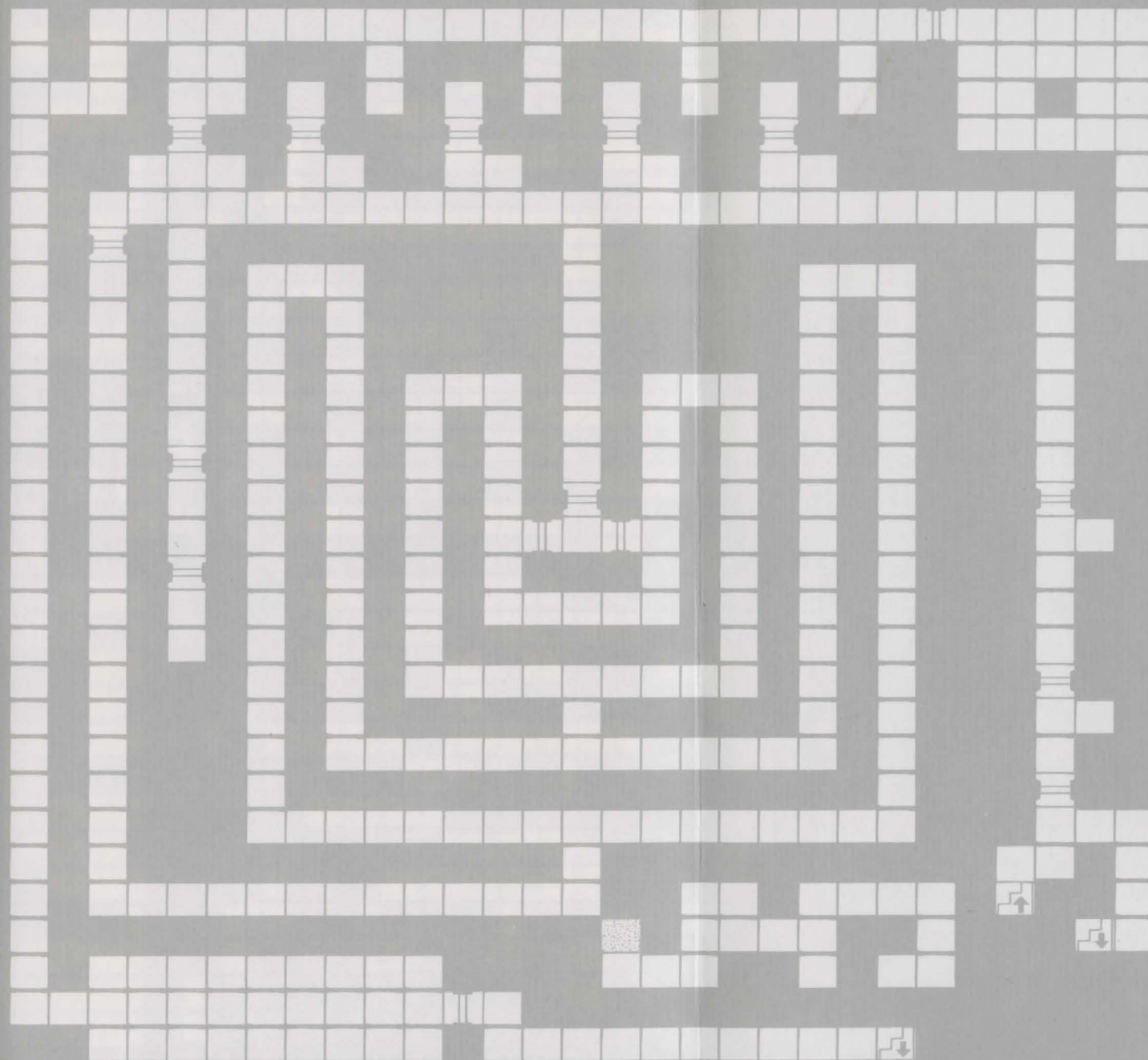
- : 落とし穴 (Trap)
- ↑ : 上り階段 (Up Stairs)
- ↓ : 下り階段 (Down Stairs)
- : テレポ (Teleport)
- : 壁 (Wall)

地下6階



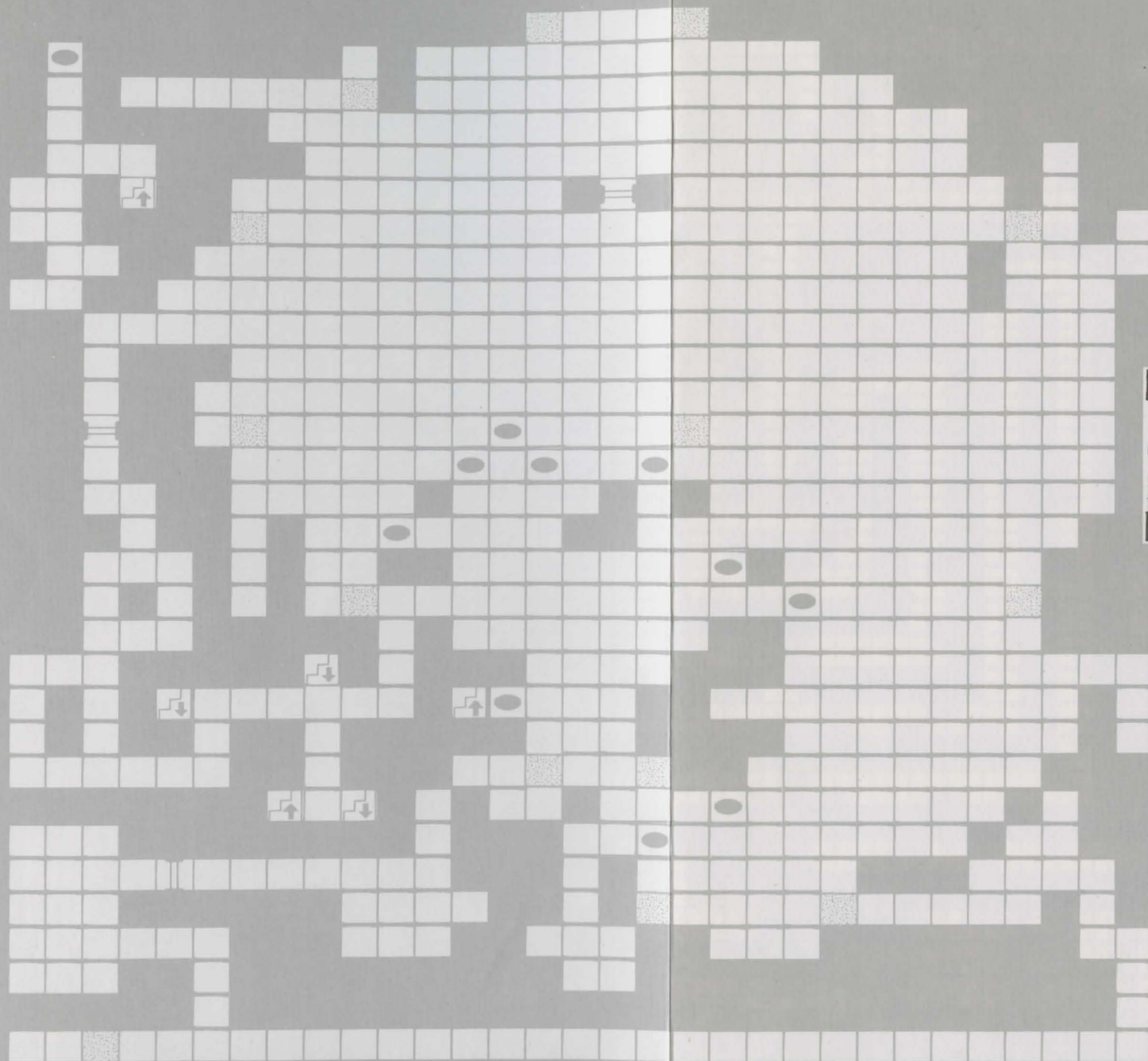
穴ら段段
 しびり階階
 落とし上下レポ
 テポート
 壁

地下7階



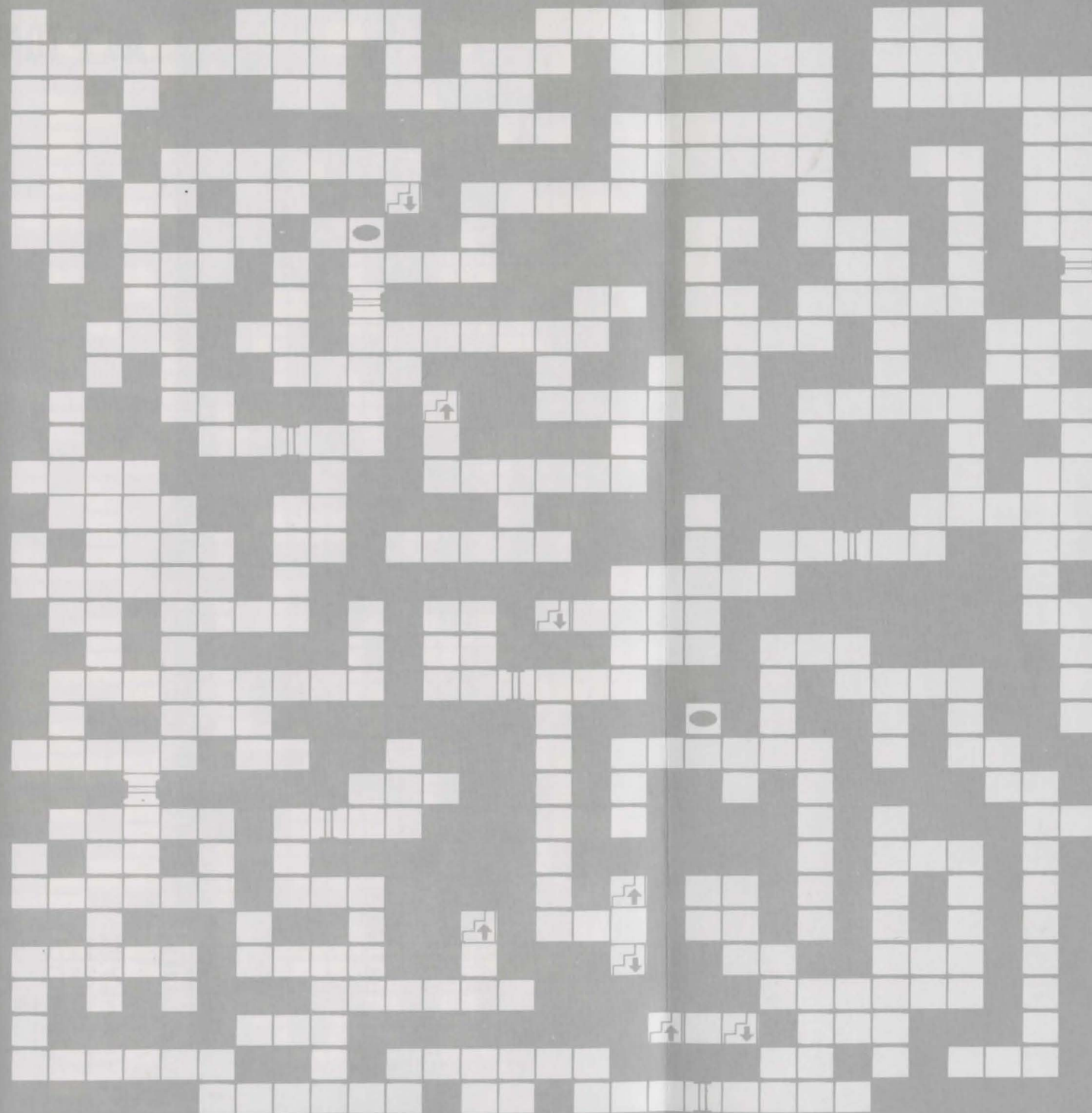
- : 穴 (Hole)
- ↑ : 上り階段 (Up stairs)
- ↓ : 下り階段 (Down stairs)
- : テレポ (Teleport)
- : 壁 (Wall)

地下 8 階



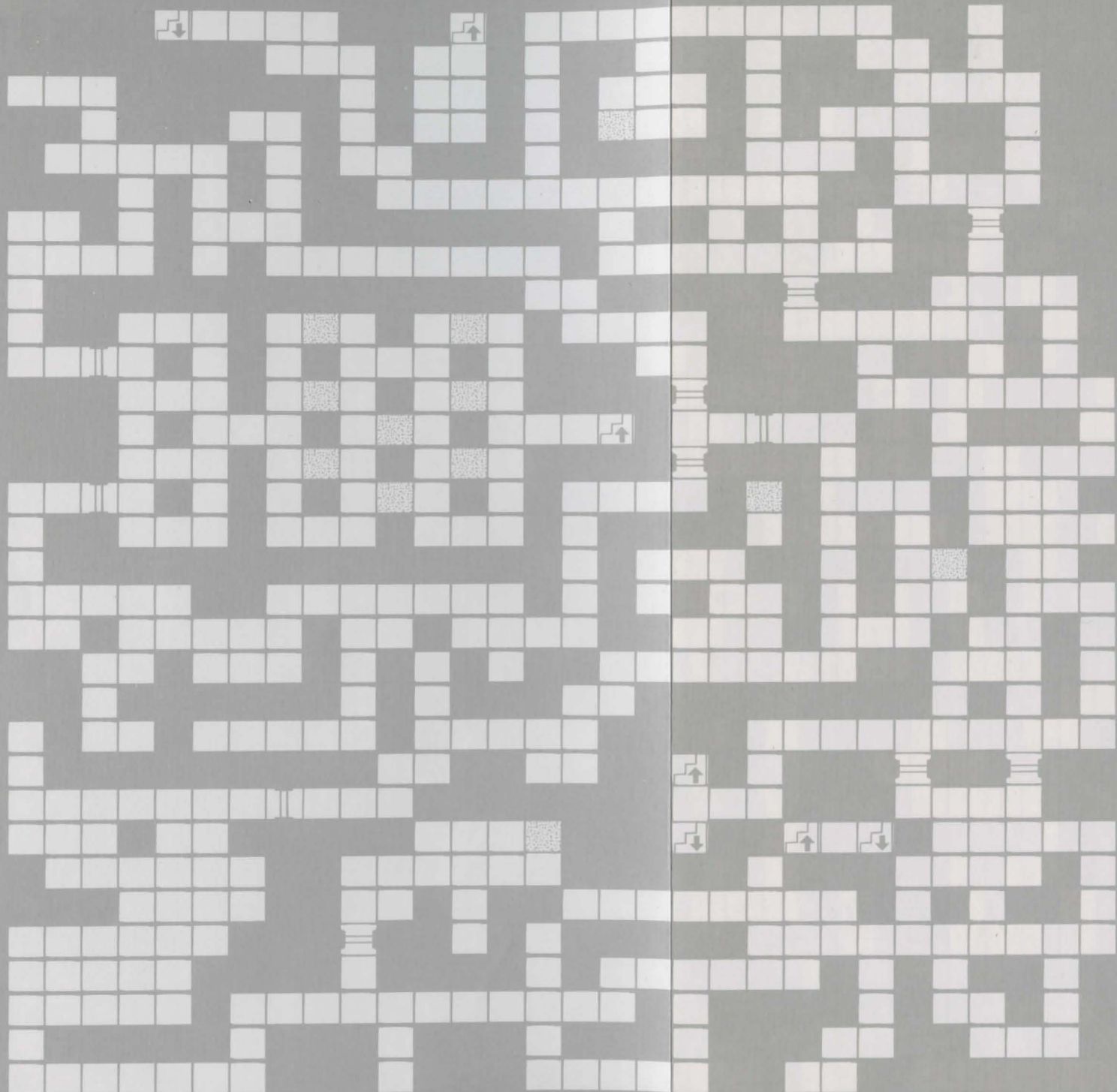
- : 穴 (Hole)
- : しりぞき (Slippery)
- : 階段 (Stairs)
- ↑ : 上 (Up)
- ↓ : 下 (Down)
- : テレポート (Teleport)
- : 壁 (Wall)

地下9階



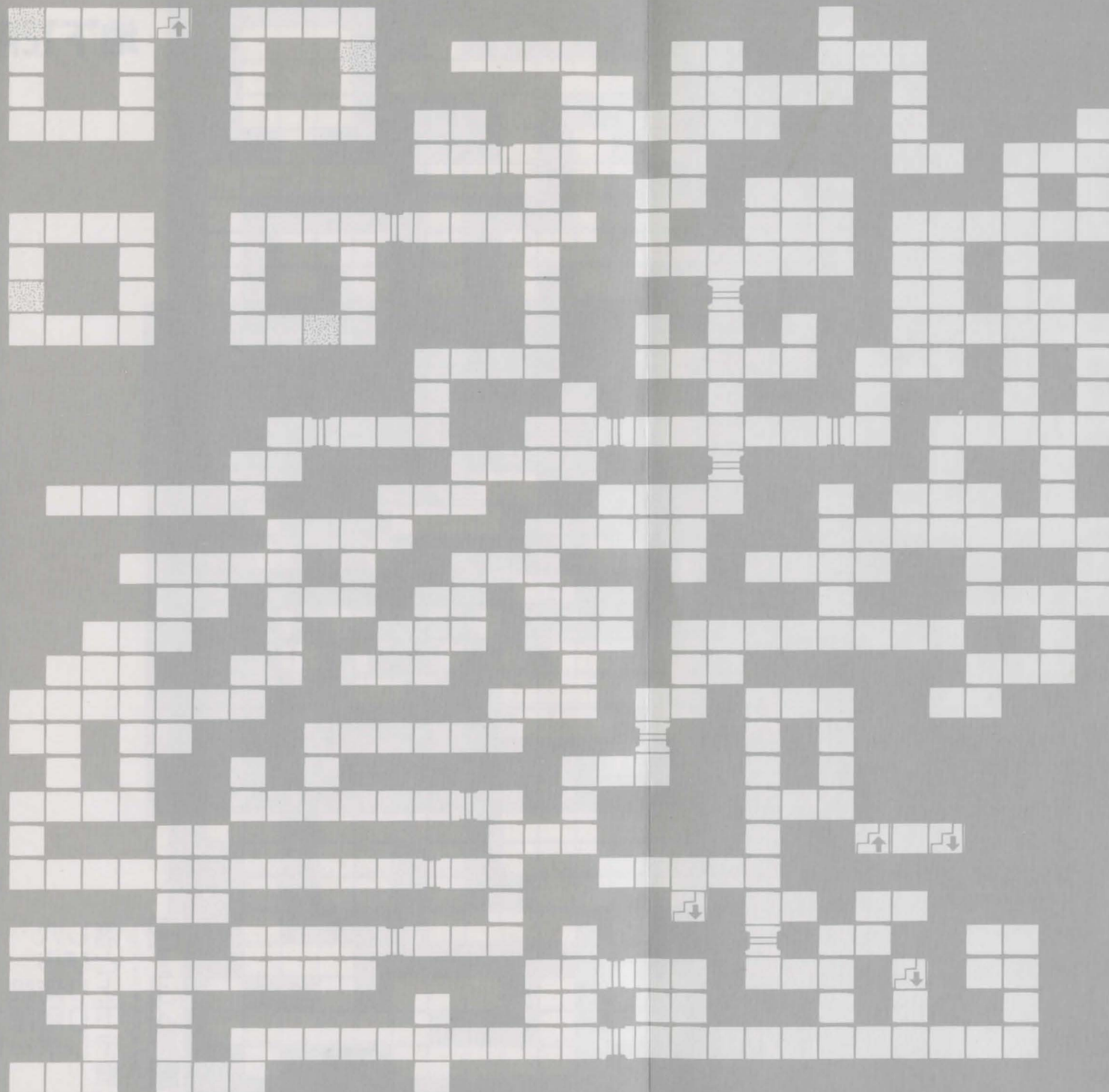
- : 落とし穴 (Trap)
- ↑ : 上り階段 (Up Stairs)
- ↓ : 下り階段 (Down Stairs)
- : テレポ (Teleport)
- : 壁 (Wall)

地下10階



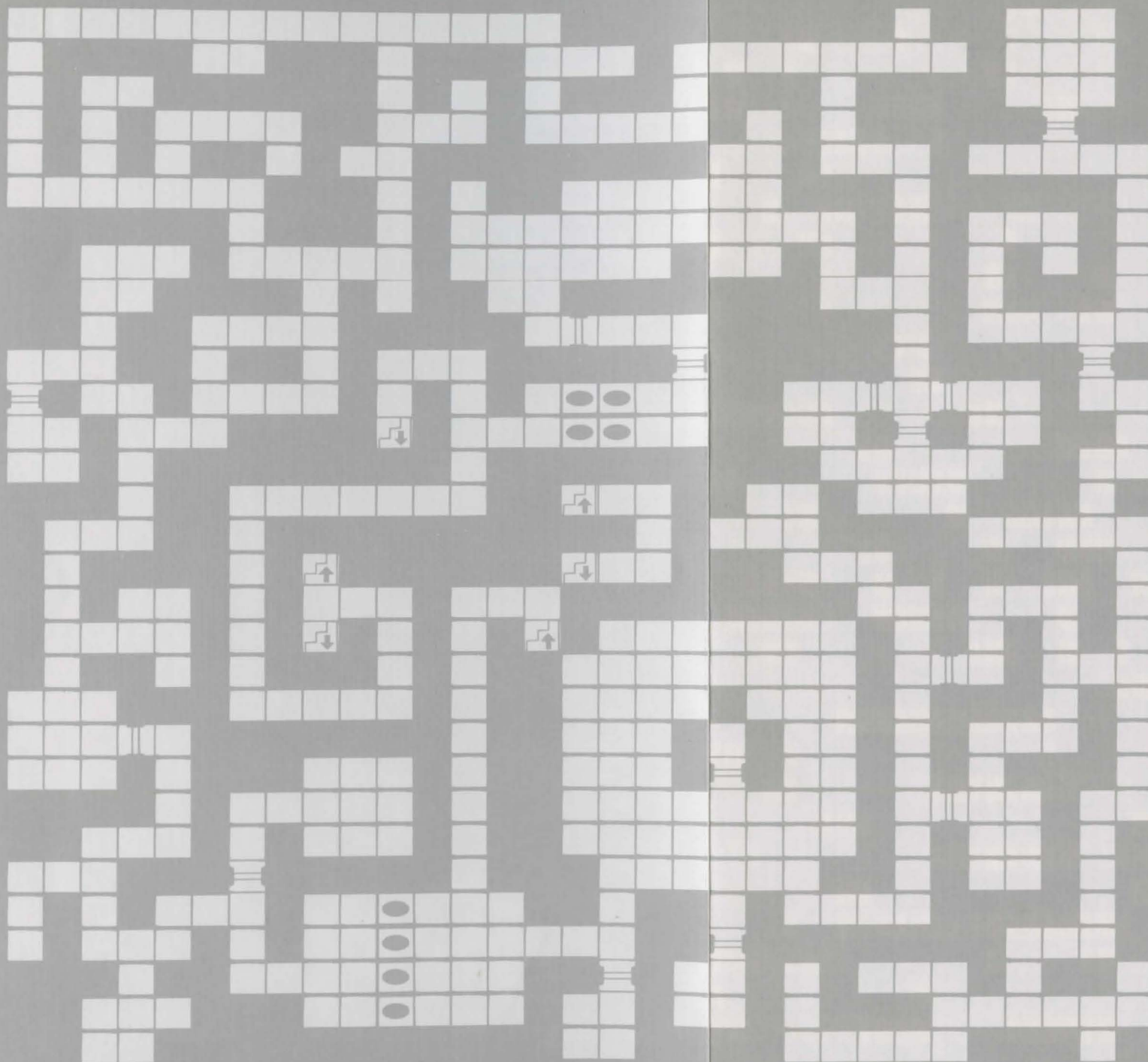
- : 穴 (Hole)
- ↑ : 上り階段 (Up Stairs)
- ↓ : 下り階段 (Down Stairs)
- : テレポ (Teleport)
- : 壁 (Wall)

地下11階



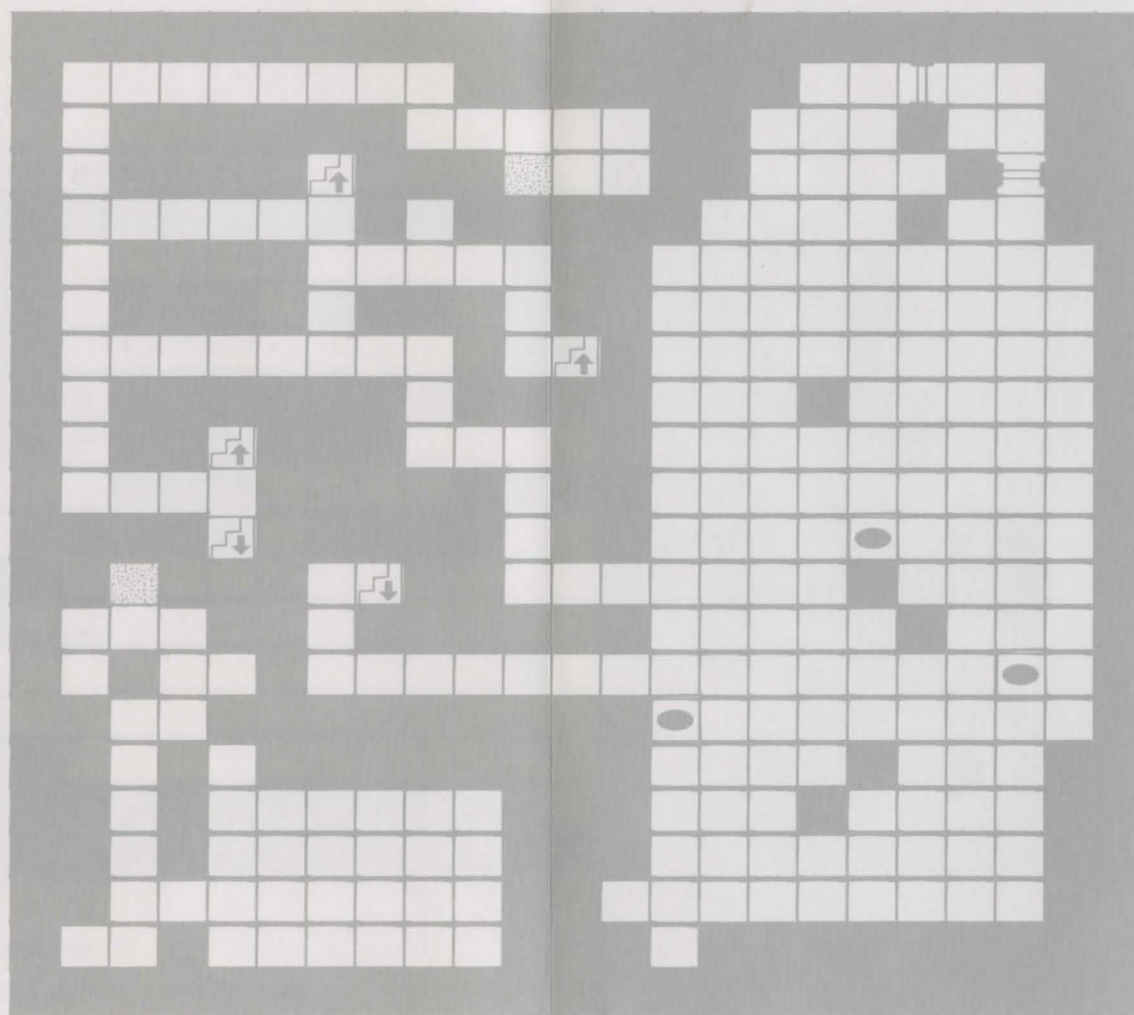
- : 落とし穴 (Trap)
- ↑ : 上り階段 (Up Stairs)
- ↓ : 下り階段 (Down Stairs)
- : テレポ (Teleport)
- : 壁 (Wall)

地下12階



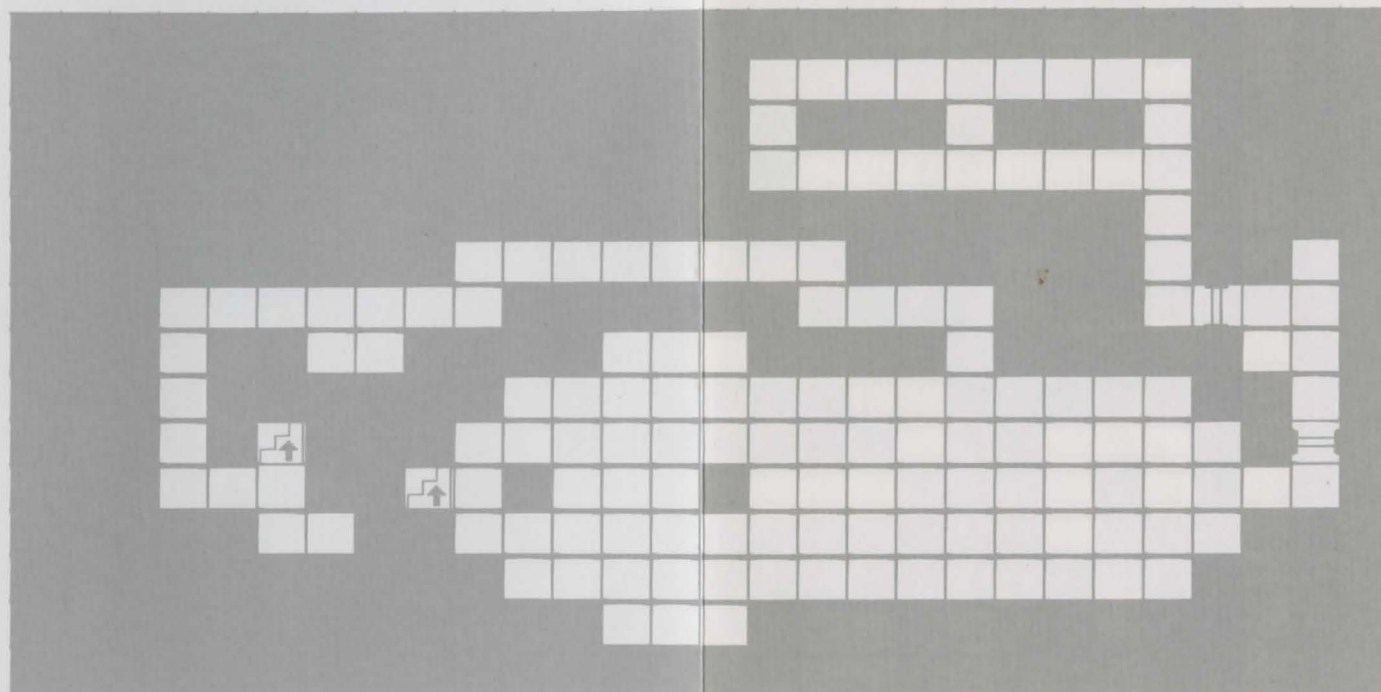
- : 落とし穴 (Pit)
- ⊕ : 階段 (Staircase)
- ⊕ : 階段 (Staircase)
- ⊕ : 階段 (Staircase)
- : テレポ (Teleport)
- : 壁 (Wall)

地下13階



- : 落とし穴 (Trap)
- ↑ : 上り階段 (Upstairs)
- ↓ : 下り階段 (Downstairs)
- : テレポ (Teleport)
- : 壁 (Wall)

地下14階



- : 穴 (Hole)
- ⬆ : 落とし (Fall)
- ⬆ : 上り階段 (Upstairs)
- ⬆ : 下り階段 (Downstairs)
- ⬆ : テレポート (Teleport)
- : 壁 (Wall)

本書は、弊社開発の電子組版支援システム
「暁Ver.3」を使用しました。

ダンジョンマスター ガイドブック

発行日 1990・9・7 初版第1刷
1990・10・10 第6刷

著者 ながたひろし 永田浩史
こばやしなほし 小林健志

協力 Wayne Holder (Software Heaven, Inc.)
ビクター音楽産業(株)
FTL Games



発行者 牧谷秀昭

発行所 秀和システムトレーディング株式会社
東京都港区赤坂8-5-29チェッカービル 〒107
03-470-4941

印刷所 誠美堂印刷株式会社

製本所 大宮製本株式会社

Printed in Japan

ISBN4-87966-213-5 C3055

定価はカバーに表示してあります。

落丁本・乱丁本はお取り替え致します。なお、本書に関するご質問
は小社編集部宛、ご質問の主旨、住所、氏名、電話番号等明記の上、
書面にてお願い致します。





秀和システムトレーディング株式会社

ISBN4-87966-213-5 C3055