

-IAN LIVINGSTONE'S-

DEATHTRAP

Dungeon

デスマップダンジョン



IAN LIVINGSTONE'S DEATHTRAP Dungeon

Contents

インストール方法	2	屠殺機	18
ゲームの開始方法	2	ブラックドビースト	19
メインメニュー	3	悪の道化師	19
ゲームに戻る	3	死のジャグラー	19
新しくスタート	3	地獄の宮廷道化師	19
1人プレイ	3	尼僧兵	20
ネットワークで対戦しよう	3	尼僧騎士	20
ロードとセーブ	4	高尼僧	20
設定	5	デーモンウィッチ	20
目玉 グラフィック設定	5	魔王アグラッシュ	21
耳 サウンド設定	5	レッドドラゴン・メルカー	21
鍵束 キーボード設定	5	ヒドラ（レンド、リップ、ロアー）	21
棍棒と血みどろの道具 ハードウェア設定	6	バーブルドラゴン・ヴィレフォール	22
終了	6	ブラックドラゴン会派	22
キャラクターの動かし方	6	レッドドラゴン会派	22
健康	7	ドラゴンプレス会派	22
移動	7	巨人の靴	23
戦闘	8	巨人の手	23
跳ぶ、よじ登る	8	ジャイアントラット	23
装置を動かす、物を探す	8	ジャイアントスコピオンとジャイアントスパイダー	23
道に迷わないために	8	昆虫戦士	24
毒	9	飛行昆虫戦士	24
呪文、薬、武器の持続時間	9	女王	24
ファンクションキー・メニュー	9	インブ	25
接近戦用の武器	10	メドゥーサ	25
遠距離武器	10	ミノタウロス	25
呪文	11	オーク戦士	26
薬と護符	12	オーク弓兵	26
即効性の護符	13	オーク士官	26
鍵	13	オークシャーマン ウグラック・ストームファート	26
財宝	13	ピットフィーンド	27
デストラップ ダンジョン ことの始まり	14	ラットマン剣士	27
デストラップ ダンジョン 勝利の条件	15	ラットマン鉄砲兵	27
ヒロイン レッドロータス	15	ラットマン砲撃兵	28
ヒーロー チェインディング	15	ラットオーガ	28
デストラップ ダンジョンの住人たち	16	キング・スカブルス	28
生態系	17	ロックマン	28
カオス魔学師	17	スネークガールズ	29
大型機械獣	18	ゴースト	29
小型機械獣	18	ゾンビ	29
サソリ型機械獣	18	スケルトン	30

インストール方法 Installation

デストラップ ダンジョンに最低限必要なコンピューターシステム

CPU : ベンティアム133MHz以上

RAM : 16MB以上

OS : ウィンドウズ95/98

その他 : CD-ROMドライブ、キーボード、マウス

1. CD-ROMドライブにデストラップ ダンジョンのCD-ROMをセットします。

CD-ROMをセットしてもインストールプログラムが自動的に始まらないときは、次の手順でプログラムを起動してください。

*[マイコンピュータ]のアイコンをダブルクリック

*[CD-ROM]のアイコンをダブルクリック

*SETUP.EXEをダブルクリック

2. ウィンドウズは、デストラップ ダンジョンのインストールプログラムを自動的に検出し、プログラムが始まります。その後は、画面の指示に従って作業を進めてください。

ゲームの開始方法 Starting The Game

デストラップ ダンジョンのCD-ROMをCD-ROMドライブにセットしてください。

[スタート]メニューの[プログラム]メニューを開き、[デストラップ ダンジョン]を選択します。
これでゲームが始まります。

ご注意

ゲームプレイ中にデストラップ ダンジョンのCD-ROMを取り出さないでください。
プログラムが動かなくなることがあります。

3Dグラフィックカードの設定方法

ウィンドウズの[スタート]メニューから[デストラップ ダンジョンの設定]を開くと、3Dグラフィックカードの調整を行なうことができます。

調整が必要になるのは、デストラップ ダンジョンのプログラムがご使用のコンピューターに装着されているグラフィックカードを自動的に検出できなかった場合、あるいは、デストラップ ダンジョンをインストールしたあとに、グラフィックカードを交換または追加された場合です。画像が正常に表示されているときは、調整の必要はありません。

メインメニュー The Main Menu

ゲームをスタートさせると、オープニングムービーに続いて、メインメニューが表示されます。メインメニューでは、6つの角の生えた頭蓋骨が壁に掛かっています。頭蓋骨はそれぞれがスイッチになっています。向かって左から、“ゲームに戻る”、“新しくスタート”、“ロード”、“セーブ”、“設定”、“終了”を行ないます。マウスで頭蓋骨をクリックしてください。



ゲームに戻る Restore Game

プレイ中のゲーム画面に戻ります。

新しくスタート New Game

2冊の古い本の画面に切り替わります。片方の本には“1人プレイ”、もう一冊には“対戦プレイ”と書かれています。

プレイしたいほうを選び、クリックしてください。

画面下には、“戻る”(Back)と書かれた回転する斧の形のボタンがあります。これをクリックすると、メインメニューに戻ります。



1人プレイ Single Player Game

レッドロータスとチェインドッグが現れます。あなたのキャラクターにしたいほうを選んでください。

レベル1の“尖塔”をクリックすると、デストラップダンジョンに画面が切り替わります。

ここで選択できるのは、すでにクリアしたレベルだけです。したがって、最初はレベル1しか選ぶことができません。

すでにクリアしたレベルをもう一度プレイする場合、前回そこで獲得したアイテムは装備から外されます。あらためて獲得するまで使用できません。

すべてのレベルを通してプレイするばかりでなく、好きなレベルに何度も戻ってプレイすることができるのです。

“戻る”ボタンでメインメニューに戻ります。



ネットワークで対戦しよう Multi-Player Game

ローカルエリアネットワーク(LAN)を使って最大8人までが同時に对戦できます。対戦ゲームの設定方法は次のとおりです。



対戦用キャラクターを作る

“Back”をクリックして“New Game Screen”に戻ってください。“Character Name”をクリックし、あなたのキャラクターの名前(13文字以内)を入力し、Enterで決定してください。

次に、男性(ヒーロー)または女性(ヒロイン)を選択し、赤、緑、黄、青のシールド中から、あなたのキャラクターの目印となる色を選んでください。

色のシールドの下に表示されているのは、ネットワークのレベルを表すアイコンです。その左右にある矢印をクリックすると、使用可能なネットワークレベルを切り替えることができます。

その下の数字は、ゲームに参加するプレイヤーの数を表わしています。ここをクリックして、参加人数を指定してください。一度に参加できる人数は8人までです。

対戦形式を決める (Number of Kills)

対戦形式を変えることもできます。

勝利数オプションを使って、通常のデスマッチ形式か、生き残り形式かを選んでください。勝利数を1以上になると、最初にその数の勝利をおさめたプレイヤーが優勝となります。これが標準的なデスマッチ形式です。

勝利数を0になると、最後まで生き残ったプレイヤーが優勝となる生き残り形式になります。

兵器とアイテム

ゲーム内で使用する兵器やアイテムを限定することができます。

星のアイコンをクリックすることで、ゲーム中に登場する兵器が、接近戦用または長距離戦用のものに限定されます。(上段が接近戦用)

さらに、接近戦、長距離戦の各兵器メニューをクリックして、ゲーム中で使える兵器を個別に選ぶこともできます。

兵器アイコンの下には、ヘルス、スペルなどの薬や護符のメニューが現われます。ここで、ゲーム中に登場させたいアイテムを選んでください。

手のアイコン“カオスの意思”(Hand of Chaos Inactive)を選択すると、兵器とアイテムがランダムに設定されます。

対戦スタート

参加プレイヤーの人数と戦場マップがきちんと設定されているかどうかを確かめてから、“ゲーム開始”(Start Game)を選択してください。

あなたがホストとなって、ゲスト(参加プレイヤー)を募集します。

指定人数のプレイヤーが集まれば、戦闘開始となります。

ゲストとして参加したいときは、“ゲームに参加”(Join Game)を選択してください。この場合は、人数やマップの設定はできません。

ロードとセーブ Loading and Saving the Game

デストラップダンジョンでは、“セーブポイント”でゲームのセーブを行ないます。

よくある旧式のゲームのように、どこでもセーブできるわけではなく、ダンジョン内に設置された安全地帯“セーブポイント”でのみ、セーブができるようになっています。

光の中に頭蓋骨が浮かんでいる場所がセーブポイントです。

セーブポイントは、光の色によって2種類に区別されます。

白い光の柱に囲まれたホワイト・セーブポイントでは、いつでも自由にセーブができます。

赤い光の柱に囲まれたレッド・セーブポイントでは、セーブするために5ゴールドの代金を払わなければなりません。

レッド・セーブポイントを使うと、自動的にあなたの持込金から5ゴールドが引き落とされます。

王冠もお金として使えます。ひとつ3ゴールドです。

持込金がないときは、ホワイト・セーブポイントを探してセーブしなければなりません。

そのためにも、手持ちの現金や王冠にはつねに気を配っておくことが大切です。

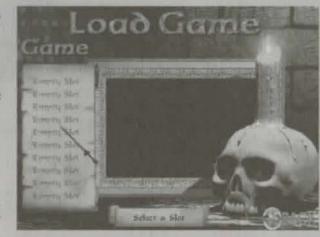
セーブポイントでスペースバーまたはESCキーを押すと、メインメニューに戻ってセーブすることができます。

セーブデータを格納する場所を選び、現われた絵をクリックしてください。

ロードは、メインメニューからいつでも行なえます。

ロードしたいセーブデータの格納場所をクリックし、絵をクリックします。

セーブを行なったセーブポイントからゲームが再開されます。



設定 Setup

カオス魔術師の拷問台に画面が切り替わります。

拷問台に散らかっている“目玉”、“ガラス瓶の中の耳”、“鍵束”、“血みどろの道具”、“棍棒”が、それぞれ設定オプションのスイッチになっています。



目玉・グラフィック設定 The Eye - Graphics Setup

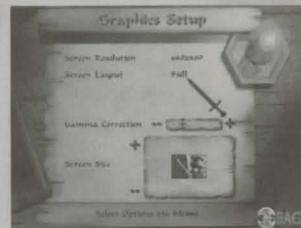
目玉をクリックすると、グラフィック設定画面に切り替わります。

画面解像度：ここをクリックすると、画面解像度の候補が切り替わります。ご使用のコンピューターシステムに最適と思われる解像度を選択してください。

画面比率：クリックすると、フルスクリーン画面とワイド画面とを切り換えることができます。

ガンマ補正：+または-記号をクリックして、画面の明るさを調整します。また、スライダーをドラッグして調整することもできます。

画面サイズ：絵または+/-記号をクリックして、望みの画面サイズを選んでください。



耳・サウンド設定 The Pickled Ear - Sound Setup

耳をクリックするとサウンド設定のメニュー画面に切り替わります。

拷問台に男がかけられている下の+ボタンをクリックするか、スライドボリュームの頭蓋骨の形のつまみをドラッグすると、効果音の音量を調整できます。

男の悲鳴を聞きながら、お好みの音量に設定してください。

“オークバンド”の下にもスライドボリュームがあります。

つまみをドラッグしてBGMの音量を調整します。やりかたは効果音と同じです。

バンドの演奏を聞きながら、適当な音量に設定してください。



鍵束・キーボード設定 The Bunch of Keys - Keyboard Setup

鍵束をクリックすると、キーボードとマウスが描かれたコマンド割り当て画面に切り替わります。ご使用のコンピューターがジョイスティックを使える状態にあれば、ジョイスティックの絵も現われます。

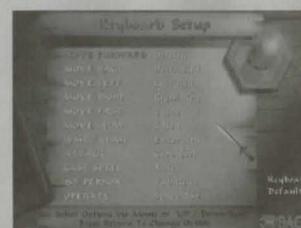
キーに割り当てられたコマンドを変更したいときは、まずマウスまたは矢印キーを使ってキーコマンドを選び、Enterキーを押してください。

つぎに、そのコマンドを割り当てるキーを選択してください。

マウスボタンのコマンド割り当てを変更したいときは、マウスの右ボタンまたは左ボタンでマウスコマンドを選択し、Enterキーで決定してください。

ジョイスティックのコマンド割り当てを変更したいときは、ジョイスティックを動かしてコマンドを選択し、Enterキーで決定してください。

“標準”(Keyboard Default)をクリックすると、すべてのコマンド割り当てが標準に戻ります。



棍棒と血みどろの道具・ハードウェア設定

The Mice and Bloody Tools - Hardware Setup

ここでは、マウスの感度を調整します。

ご使用のコンピューターにジョイスティックが接続され使える状態になっているときは、ペントグラムを使ってジョイスティックやボタンの調整が行なえます。

スティックやボタンのコマンド割り当てを変更したいときは、鍵束の“キーボード設定”で行なってください。



終了 Quit

この頭蓋骨をクリックすると、ゲームを終了させることができます。

終了させたいときは“はい”を、メインメニューに戻りたいときは“いいえ”をクリックしてください。



キャラクターの動かし方 Controlling Your Hero

ここでは標準のキーコマンドを解説します。

キーの割り当てを変更したいときは、メインメニュー“設定”的“鍵束”をクリックしてキーボード設定画面を開いてください。

標準キーコマンド

(表記例：S + ↓ となっていたときは、Sキーと下向き矢印キーを同時に押すことを示しています。)

移動

↑	前進
→	右を向く
←	左を向く
↓	後退
S + ↑	走る
S + →	素早く右を向く
S + ←	素早く左を向く
Q + →	右に横歩き
Q + ←	左に横歩き
Q + ↑	すり足で前進
Q + ↓	すり足で後退

Enter	壁に向かっているときはジャンプしてよじ登る 高すぎて登れないときはその場でジャンプのみ 移動中に押すと遠くへジャンプします。遠く走っていれば、それだけ遠くへ飛ぶことができます。画面左上に、どれだけ遠くへ飛べるかを示すジャンプインジケーターがあります。
Enter + ↑	前方にジャンプ
Enter + ←	左にジャンプ
Enter + →	右にジャンプ
Enter + ↓	後方にジャンプ

戦闘

Caps Lock + ↑	上段から振り下ろす
Caps Lock + ←	なぎ払う
Caps Lock + →	突き
Caps Lock + ↓	防御
Caps Lock + ← + →	後方攻撃
X	選択した呪文を放つ
Caps Lock	遠距離武器を発射する

その他

ESC	メインメニューに画面を切り換える
スペース	扉を開く、エレベーターを動かす、レバーを引くなど、ゲーム中の機器を使用する。
Tab	画面をキャラクターの目線に切り換える。 キャラクター目線モードのとき、Tabキーを押しながら矢印キーを押すと、見る方向を変えることができ、Caps Lockでその方向に遠距離武器を発射します。

ファンクションキー

F1を押してから数字キー	接近戦用の武器のリストを開き、武器を選択する。
F2を押してから数字キー	遠距離武器のリストを開き、遠距離武器を選択する。
F3を押してから数字キー	呪文リストを開き、呪文を選択する。
F4を押してから数字キー	薬メニューを開き、薬を選択する。

健康 Health

キャラクターは100ポイントのヒットポイントを持ってスタートします。画面左上の白い頭蓋骨の脇に表示される数字が、残りのヒットポイントを表わしています。

この数字が0になると、キャラクターは死んでしまいます。



移動 Movement

上向き矢印キーを押しつづけると、キャラクターは前進します。

下向き矢印キーで後退します。

左右の矢印キーを押すと、そちらの方向に体の向きを変えます。

Sキーを押しながら矢印キーを押すと、そちらの方向へ速い速度で移動します。

Qキーを押しながら左または右の矢印キーを押すと、そちらの方向へ横歩きします。

Qキーを押しながら上または下の矢印キーを押すと、前または後ろにすり足で移動します。少しずつ移動したいときに使います。

断崖の淵などでは、すり足で移動すれば足を踏み外すことがなく、転落を防ぐことができます。

戦闘 Combat

Caps Lockキーを押しながら矢印キーを押すと、キャラクターは攻撃を行ないます。

矢印キーの方向によって、上段から振り下ろす、なぎ払う、突く、防御といった攻撃パターンを選ぶことができます。

まずは練習して感覚をつかんでください。

遠距離武器を選択しているときは、Caps Lockキーで武器を発射します。

Xキーで、選択されている呪文を放ちます。

呪文は、武器を持ったままで唱えることができます。

デストラップ ダンジョンでは、自動的に狙いが定まるようになっています。

発射された遠距離武器や呪文は、視界の中のいちばん近い敵に向けられます。

自分で発射方向を定めたいときは、まず、Tabキーを押してキャラクター視線モードに切り換えてから、矢印キーを使って視界を動かしてください。

キャラクター視線モードでも、通常の画面モードでも、同じように武器や呪文を発射することができます。

跳ぶ、よじ登る Jumping and Climbing

Enterキーを押すと、キャラクターは垂直ジャンプをします。

歩いているとき、または走っているときにEnterキーを押せば、移動方向に跳躍します。

走る速度が速ければ速いほど、遠くへ跳ぶことができます。

床の裂け目などを飛び越すためには、ある程度の助走が必要です。

画面左上には、現在の移動速度でどれくらいの距離を跳躍できるか示すジャンブインジケーターがあります。

Enterキーと左または右の矢印キーを押すと、キャラクターは横方向にジャンプします。

Enterキーと下向き矢印キーを押すと、後ろへ跳び下がります。

壁や段差の手前でEnterキーを押すと、キャラクターはそれをよじ登ろうとします。ある程度以下の高さであれば登ることができますですが、登れない高さであった場合は、その場でジャンプをするだけです。



装置を動かす、物を探す

Activating Things, Searching for Things

レバー、扉、エレベーターのような装置を動かしたいときは、そこに十分に近づいてからスペースキーを押してください。

たとえば、鍵の掛かっていない箱ならば蓋が開き、エレベーターならば作動し、そこに隠し扉があったときは扉が姿を現わします。ただし、これにより罠が作動してキャラクターを殺してしまうこともあります。

道に迷わないために Finding Your Way Around.

チョークを使って、道しるべとなるマークを床に描くことができます。

遠距離武器メニューの最後に、残りのチョークの本数が表示されています。

F2キーを押して遠距離武器リストを開き、8を押してチョークを選んでください。

これで床にマークができます。

チョークの数には限りがありますが、新しいレベルに入ることに補給されます。

これを上手に使って、地獄の迷路を突破してください。

毒 Poison

毒に冒されると、緑色の頭蓋骨のアイコンが現われます。

また、ときおり画面が緑色に光るようになります。

解毒の護符を使えば、毒はきれいに消え去ります。解毒をしないと、急速にヒットポイントが減少し、やがては死んでしまいます。



呪文、薬、武器の持続時間 Duration of Spells, Potions and Swords

呪文は拾って集めることができます、好きなときに使うことができます。

呪文の効果はどれも瞬間的なものです。

薬や護符も、集めておいて、必要なときに使うことができます。

薬や護符の効果は、時間が経つと消えてしまいます。

薬または護符を使うと、効き目が持続中であることを示すアイコンが画面に現われます。一部のものは、キャラクターの体を特殊効果が包みます。

これらのアイコンや効果が消えると、効き目も消えます。

赤い剣、毒の剣、銀の剣、黒い魂の剣、魔法の戦闘槌といった魔法の武器は、使うごとに魔力が減少していきます。

完全に魔力が失われると、武器そのものも消えてなくなってしまいます。

新しい魔法の武器を拾うと、それまで持っていた古い魔法の武器は消え、魔力満タンの新しいものに置き換わります。つまり、ひとつの種類の魔法の武器は、ひとつしか持つことができません。

ファンクションキー・メニュー Function Key Menus

画面の右上には、選択されている武器と呪文が表示されます。遠距離武器が選択されている場合は、その弾薬数。呪文は使用できる数が同時に示されています。

ファンクションキー・メニューには、“接近戦”、“遠距離武器”、“呪文”、“薬と護符”の4つがあります。

F1からF4のキーを押して目的のメニューを開いてください。画面の下にメニューが開き、あなたがゲーム中に獲得して使用できる状態にある武器や呪文などが、アイコンで表示されます。

それぞれのアイコンには、右下に番号がふられています。

武器またはアイテムを選ぶときは、数字キーで番号を指定してください。

アイコンのなかには、右上に数字が書かれているものがあります。呪文、薬、護符の場合は、それぞれの使用できる数を示しています。遠距離武器の場合は、その弾薬の数を示しています。

護符が使用中のときは、画面左上に、その護符のアイコンが表示されます。

F1: 接近戦用の武器 Close Combat Weapons

数字がふられたアイコンがメニューにあれば、その武器を使うことができます。

数字キーを押すと、それに相当する番号の武器が選択され、キャラクターの手に握られます。また、メニューでは数字が明るく表示されます。

同じ種類の武器は、ひとつしか持つことができません。

武器を選択すると、そのアイコンが画面の右上に現われます。



1: 剣 (SWORD)

デストラップ挑戦者のもっとも標準的な武器。
種別：刀剣



5: 銀の剣 (SILVER SWORD)

アンデッドに対して大きな破壊力を示し、彼らの魂を地獄に送り返す。
種別：刀剣／白系魔法



2: 戰闘槌 (WARHAMMER)

敵の脳天を叩き割るには最適の武器。鈍重だが破壊力は高い。
種別：打撃



6: 毒の剣 (POISON SWORD)

剣から突き出た棘の部分からは、人類が知るかぎりでもっとも強力な毒が放出される。ジャイアントスパイダー、ジャイアントスコーピオンといった毒性生物の毒を抜く力も持っている。
種別：刀剣／毒



3: 赤い剣 (RED SWORD)

大変に強力な剣。ドラゴンと悪魔に対して特に大きな威力を発する。
種別：刀剣／赤系魔法



7: 魔法の戦闘斧 (MAGIC WARHAMMER)

ロックマンにダメージを与えることができる唯一の武器。面白いようにロックマンを倒せる。
種別：打撃／グレー系魔法



4: 黒い魂の剣 (BLACK SPIRITS SWORD)

非常に高いダメージを与えることのできる剣。ただし、相手に与えたのと同じだけのダメージをこちらも被る。
種別：刀剣／黒系魔法



8: 素手 (UNARMED)

拳、足蹴り、頭突き。
種別：打撃

F2: 遠距離武器 Ranged Weapons

数字キーで遠距離武器の番号を指定してください。キャラクターはそれを構えます。

Caps Lockキーを押すと、選択した遠距離武器を使って攻撃を行ないます。

同じ種類のものは、ひとつしか持つことができません。ただし、爆弾は複数個持ち歩くことができます。

各遠距離武器で使える弾薬数は、アイコンの右上に表示されます。

遠距離武器を選択すると、画面右上に、その遠距離武器のアイコンが表示され、残りの弾薬数も同時に表示されます。

弾薬を拾うと、その数が、残りの弾薬数に加算されます。

拾った弾薬を使用する遠距離武器を持ってないときは、弾薬はそのまま装備に加えられますが、その遠距離武器を手に入れるまではリストに現われません。





1: ショットガン (SHOT GUN)
魔術師の作った黒色火薬を使って、釘や鉛玉を雨あられのように撃ち出す大口径の火縄銃。威力は大きいが、弾薬 (BUCK SHOT) が手に入りにくいのが欠点。
種別：弾道



2: 爆弾 (BOMB)
短い導火線を持つ手投げ式の爆弾。自分が投げた爆弾でダメージを受けぬよう、なるべく遠くに投げることが肝心。
種別：爆発



3: グレネードランチャー (GRENADE'S LAUNCHER)
強力な硫黄弾 (GRENADES) を敵中に打ちこむ。
種別：爆発



4: ロケットランチャー (ROCKET LAUNCHER)
大変に強力なミサイル弾を打ちこむ。
非常に珍しい武器なので、大切に使うこと。
火薬推進式の弾薬 (ROCKETS) は、さらに入手が難しい。
種別：爆発



5: 火炎放射器 (FIRE THROWER)
渦巻く火炎で敵を焼き払う。ドラゴンの胆汁を弾薬 (DRAGONS BILE) として使用する。ご想像どおり、大変に危険な物質なので取り扱いには気をつけること。
種別：炎



6: パルスレーザー (FLAME LACE)
魔法エネルギーの半物質パルスを放射し、敵の肉体を分子レベルに崩壊させる。フレームレース自体も、エネルギーが底をつくと崩壊する。
種別：エネルギー



7: チョーク (CHALK)
これは武器ではない。これを選択すると、ダンジョンの床に矢印マークが描かれる。迷路などで迷わぬように、これで道しるべを付ける。



5: ジェットスペル (JET SPELL)
怒涛のようにロケット弾を撃ち出す。じつにお手軽に大勢の敵を倒すことができる。
種別：打撃／グレー系魔法



6: 大カマイタチ (GREAT RAZOR SPELL)
これは痛い！この呪文が唱えられたあとは、ほんの一瞬輝くエネルギーの残像しか残らない。
種別：刀剣／グレー系魔法



7: サンダーボルト (THUNDER SPELL)
嵐の神の力を呼び出し、強烈な稲妻で敵を撃つ。驚くほど威力がある。
種別：エネルギー／青系魔法



8: ブタ爆弾 (WAR PIG SPELL)
発狂した魔術師が生み出したと言われる奇妙な呪文。異次元から、爆弾を背負った豚を呼び出す。豚は自爆することにのみ喜びを感じるのだが、誰かを道連れにできればなお喜ぶ。
種別：爆発／赤系魔法

F3: 呪文 Spells

数字キーで呪文の番号を選んでください。

Xキーを押すと、選んだ呪文を放ちます。

呪文は、手に武器を持っていても使うことができます。

呪文を選択すると、そのアイコンが画面右上に現われます。同時に、その呪文が何回使えるかも表示されます。



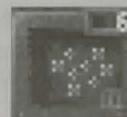
1: 蛍光 (FIREFLY SPELL)
キャラクターの体の周囲を虫のような小さな光の点が取り巻く、美しい呪文。暗くて危険な場所を歩くときなどに便利(つまり、ダンジョン内のすべての場所において重宝する)。



3: ファイアボール (FIREBALL SPELL)
敵に火の玉を投げつける。
種別：爆発／赤系魔法



2: スタースペル (STAR SPELL)
まばゆい光の玉を発し、地下世界に沈殿する永遠の闇を追い払う。アンデッドにダメージを与えることができる。
種別：エネルギー／白系魔法



4: カマイタチ (RAZOR SPELL)
カミソリのように鋭い刃が無数に放出される。これに狙われた者は、ただならずすべもなく自分の体が切り刻まれるのを感じるしかない。
種別：刀剣／グレー系魔法

F4: 薬と護符 Potions & Charms

数字キーを使ってアイコンの番号を選んでください。

拾った瞬間に効力を発揮するものもありますが、そのほかは、持ち歩いて必要なときに使うことができます。

アイコンの右上には、その薬または護符をいくつ持っているかが数字で示されます。

護符が効力を発揮している間は、画面左上に護符のアイコンが現われます。

同種類の薬または護符は、限られた数しか拾うことができません。

上限に達したときは、持っている薬または護符を使って数を減らすまで、新たに拾うことはできません。



1: 健康の薬 (HEALTH POTION)

これなくしてダンジョンは歩けない。できるだけ多く集め、できるだけ節約すること。



5: 冷却の護符 (FIRE GUARD POTION)

ドラゴンに戦いを挑もうとする者には欠かせない護符。短い時間ながら、ドラゴンの炎から身を守ってくれる。



2: 解毒の薬 (DISPOISON POTION)

体を冒しているすべての毒を消し去ってくれる。



6: 防御の護符 (DEFENCE POTION)

ダメージを吸収する魔法の盾を作り出す。すべての盾が破壊されるまで効力は持続する。



3: 力の薬 (POWER UP POTION)

相手に与えるダメージの量が増える。



7: 耐魔法の護符 (MAGIC GUARD POTION)

攻撃の魔法から身を守ってくれる。すべての盾が破壊されるまで効力は持続する。



4: スピードの薬 (SPEED UP POTION)

移動速度が大幅に上がる。



8: 透明の護符 (CHANGE CLEAR POTION)

ある一定の時間だけ、キャラクターを透明人間にしてくれる。

即効性の護符 Instant Effect Charms

次の護符は、拾った瞬間に効力を発揮します。

生命力のアンク (POWER ANKH)

これを獲得すると生命力が回復する。ヒットポイントが100ポイント向上する。



鍵 Keys



ダンジョンのあちらこちらに鍵が隠されています。
あなたが持っている鍵は、画面右下にアイコンで示されます。
鍵には、赤、銀、金の色によって識別されます。あるレベルで拾った鍵を、別のレベルで使うことはできません。



財宝 Treasure



デストラップ ダンジョンでは、宝はすべて金貨(GOLD COIN)と王冠(CROWNS)の姿をしています。

ひとつのレベルで集めた金貨や王冠の数は、レベル終了時に得点として現われます。

金貨と王冠は、レッドセーブポイントでセーブを行なう際の代金として使うことができます（詳しくは“ロードとセーブ”の項を見てください）。

画面の左下に、持っている金貨と王冠の合計金額が表示されます。



THE BESTIARY



IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP Dungeon

デストラップ ダンジョン ことの始まり Deathtrap Dungeon, the Beginning

失われた魂の都“ファング”は、かつては富める都“ブレンティー”と呼ばれていた。しかし、暴君スカムビット男爵の手に落ちてからは、独裁と圧制が都を支配するようになった。スカムビットは都を見下ろす丘の上に、何者も寄せ付けぬ巣と迷路の砦を築き、そこに腹を空かせた悪性怪物を住まわせた。男爵はそれを“デストラップダンジョン”と名づけ、彼に逆らう者を、片っ端からそこへ放り込んだのだった。

このダンジョンに足を踏み入れ、再び生きて出てきた者は、まだひとりもない。そこで、遊び好きな男爵は一計を案じた。ファングのみならず、遠くの世界にまでこのダンジョンの存在を知らしめ、自らの意思で探検しようという勇気ある者を募ったのだ。もし、このダンジョンの最強の怪物、レッドドラゴン“メルカー”を倒すことができたら、その者には1万ゴールドの賞金を与え、ファングの都を解放しようというのが男爵の条件だ。

最初の年には、17人の勇敢な戦士がこのギャンブルに挑んだとされているが、生きて出てきた者はいない。そして今、この恐怖の“探検”に、そなたは名乗りをあげた。そなたの目的は賞金か、はたまた地獄のドラゴンに苦められてきたファングの人々を解放し、悪魔どもに痛い目をあわせてやるためか、それは間かないことにしよう。

ファングの都へやって来てから3日間、そなたは都の救世主として住民の大歓迎を受けていたな。だが、盛大な祝宴とは裏腹に、そこにはどこなく、通夜のような空気を感じざるを得なかった。自分自身の通夜に出ている気分だったはずだ。そして当日の夜明け。燃え盛る地獄の穴と巨大なクモの悪夢にうなされていたそなたは、出陣を知らせるトランペットの高らかな音色に叩き起こされた。さあ、時間だ。

そり立つ丘の斜面にぽっかりと開いた地獄の入り口。その漆黒の闇に向かって、そなたは歩き出した。トンネル入口の両脇には、大きな石の柱が立っている。そこには、大蛇や悪魔や神々の姿が彫刻されており、ここより先に足を踏み入れようとするものに、無言の警告を与えていた。柱のかたわらには、スカムビット男爵が立っていた。そなたの幸運を祈るために、わざわざ見送りに来てくれていたのだ。もちろん、都の人々も大勢詰め掛けてきている。そなたは群衆のほうを振り返った。彼らは重く押し黙っている。そなたは彼らにとって最後の希望なのだ。だが、彼らの表情は、半ば冷めていた。これまでにも多くの人間が挑戦し、そのつど目立った成果をあげることなく命を落としているからだ。聞くところによれば、そなたが戦いを挑む当のドラゴンは、人間が自分を殺しにくると聞いても、まったく気とめていないようだ。むしろ、軽い運動ぐらいに考えて楽しみにしているとも囁かれている。ともあれ、そなたは腕が立ち、身のこなしも素早い。なによりも戦いに負けたことがないという自信がある。そこが、これまでの挑戦者たちとは違うところだ。

これで最後になるかもしれない地上の新鮮な空気を胸いっぱいに吸い込んだそなたは、石柱の間を通り、デストラップ ダンジョンに足を踏み入れた。未知の恐怖が待ち受ける死の“探検”的出発だ。

デストラップ ダンジョン 勝利の条件 Dethtrap Dungeon - the Quest

レッドドラゴン・メルカーを倒し、生きてダンジョンから帰ってくれば、そなたの勝利だ。ダンジョンを下へ下へと進むのだ。途中、発見した武器や魔法の道具などは、できるだけ拾っておくことだ。それが後になって役に立つ。ドラゴンは並大抵の強さではない。しかも、手下の怪物がうじゃうじゃとダンジョン内で待ち受けている。なかには、ドラゴンと同じくらい力のある怪物もいる。ダンジョンの門をくぐると、すぐに第一のレベル、“尖塔”がある。レベルをひとつずつクリアしていくのだ。クリアするごとに、そなたの成績が示され、次なるレベルのクリア条件が、ごく簡単に示される。

わかったな。ファングの神々のご加護があらんことを。そして、幸運を祈る。それがそなたの唯一の味方だからな。

そなたに成り代わって勝利をめざすキャラクターを次の2名から選ぶのだ。

ヒロイン レッドロータス Red lotus - the Heroine

幼い頃に海賊にさらわれたレッドロータスは、自分の故郷を知らない。海賊同士の間でも、海のゴミとして嫌われた男に仕え、恐怖と苦痛の子供時代を過ごしたのだ。だが彼女はそこで、ありとあらゆる惡の手口を目の当たりにし、吸収していく。さらに、策略や謀略に関する知識を自ら学び、殺人の技や手口に深い興味を示すようになった。そうして、戦士としての高い技能を身につけといったのだ。

やがてレッドロータスもひとりの女性に成長すると、周囲の男たちの目つきが変わり、あれこれと彼女にちょっかいを出すようになった。それを止めさせるまでに、彼女は5人の海賊を叩き殺さなければならなかったが、それからといふものは、誰もが彼女に一目置くようになった……、と言うよりは、恐ろしくて近づけなくなってしまったのだ。

これを機に、怒りと憎しみが彼女を突き動かした。欲しいものは意のままに奪い取る。もう二度と男に使われ

ヒーロー チエインドッグ Chaindog - the Hero

退廃した都の貴族や豪商たちは、退屈しのぎに北部蛮族の戦士を闘技場に集め、死闘を強要しては、それを眺めて楽しんでいた。そんな戦士のなかに、チエインドッグとして名を馳せた男がいた。彼は戦闘のなかに生まれ、肉を切り骨を刻む激しい格闘のなかで育った。あまりにも狂暴で、戦闘技能にも優れ、悪知恵も働くため、闘技場からお呼びがかかったとき以外は、いつも犬のように鎖につながっていたのだ。それが名前の由来だ。

チエインドッグは、彼が唯一反応を示す言葉であり、彼にとってすべてを表わす言葉だった。死と隣り合わせの暴力の世界で、この名前がすべてだった。自分が自分であるための、唯一の拠り所だった。永遠にチエインドッグではなくなること、つまり、鎖から解放されて自分のための人生を手に入れることを夢見ることによってのみ、血塗られた暗黒の毎日を耐えて来られたからだ。そのために殺した人間の数は知れず、やがては闘技場のチャンピオンの座に登りつめた。

することはない。近づく男は、みな彼女の剣の露と消えた。彼女の愛を勝ち得る男はただひとり。彼女に剣で勝てる者はだ。多くが挑戦したが、ひとりとして成功した者はいない。

強いばかりではない。レッドロータスは類まれな美貌の持ち主でもあった。町の厚化粧の商売女たちなど足元にも及ばぬ魅力を使えば、面白いように男たちから金品を騙しとることができた。その美しさに、男たちは彼女を求める、彼女を恐れた。誰もが彼女の言いなりになった。火中に飛び込む蛾のようなものだ。いや、メスの黒蜘蛛に引き寄せられるオス蜘蛛と言ったほうが近いかも知れん。男たちは、次から次へとレッドロータスの虜となり、みな同じ運命をたどるのだった。

そのレッドロータスが、富と名声を求めてファングの都にやってきた。彼女の行く手をふさがんとするものは、相当の覚悟が必要となる。



そんなある日、監視人の小さなミスをついた彼は、次の瞬間、監視人の体中の骨をこなごなに碎いていた。そして、彼の半生をもてあそんできた連中に血の復讐を遂げると、闘技場を後にしたのだった。

自由を得た彼は、自分から失われたものを取り戻すべく世界中を歩き回った。それは、殺人機械ではない、人間としての自分だ。だが、どうしたら人間らしくなるのか、その答えはなかなか見つからなかった。反対にこの旅は、自分には暴力を振るうことしかできないという悲しい現実を痛感せるものだった。

やがて彼は、流れ流れてファングの都にたどり着いた。ここなら、少なくとも自分の“暴力”が人の役に立つ。暴力を使うことで、のんびりと余生を楽しめるだけの報酬も

もらえる。そう、そのときこそ、彼は暴力という鎖から解放され、新しい名前を得ることになるのだ。



デストラップ ダンジョンの住人たち The Denizens of Dethtrap Dungeon

スカムビット男爵とメルカー・ドラゴンが支配するファングの都には、いつのころからか、その強大な権力にあやかろうと、有象無象の悪性怪物どもが群がるようになっていた。

地獄穴の死の宮殿の主、悪霊スカムビットは、メルカー・ドラゴンと共にファングの都を手中におさめたのだが、このとき彼らの手先として召喚されたのが、呪われた軍団の精銳たちだ。

朽ちた肉体を引きする死靈ゾンビ、怒りの化身スケルトン戦士、魂も凍るゴースト……。地獄の底“アビス”からは、突撃部隊と殺人鬼どもが加わった。不気味な笑い声をあげるインブ、たけり狂うビットフィード、黒い心臓を持つ尼僧兵、4本の腕を振り回すディーモネスなどなど、血に飢えた悪魔の申し子たちだ。

さらに、カオスの生き物たちも、メルカーの呼び声を聞いて集まってきた。

獰猛な昆虫戦士どもはダンジョンの奥深くに巣を張った。鋭い針、強力な羽根、強靭な甲冑で武装した巨大な虫どもは、そこからさらに穴を掘り進め、独自の領地を広げていった。

タロンドアイ族のオークは、シャーマンのウグルク・ストームファートを頭とする大軍勢を組織し、3匹のメドゥーサとともにダンジョンの守りについている。彼らはおもに、彼らがもっとも好む場所に基地を設営している。下水道だ。

ラットマン族の王、スカブルスも、オーガとラットマンを合体させたハイブリッド種を参考にしたがえ、小銃兵と剣士からなる大規模な旅団を編成してこの地に駆けつけている。

彼らの領地は城壁やトーチカで固められ、ちょうどドラゴンたちの部屋を取り囲むように、ダンジョン内にドナツ状の要塞を形成している。

ドラゴンに魂を売った堕落騎士、いわゆる“ドラゴン騎士”どもも、欲望と敵意をエネルギーとして暴れまわる岩石の怪物、ロックモンスターとともに、このダンジョンに血の匂いを嗅ぎ付けてやってきた。

カオス魔学師は、ファンダムの市民を自らに集まってきた。無力な人間たちを実験材料にするためだ。彼らは人々を捕らえては、おぞましい怪物を作り変えている。また、彼らに戦いを挑む愚かな人間どもを血祭りにあげるための機械怪物を建造してはダンジョンに放っている。

以上は、ドラゴン討伐に向かう者たちが会うであろう数々の危険のうちの、ほんの一部分にすぎない。生半可な英雄に務まる仕事ではない。勝利を手にるのは、英雄の中の英雄だけだ。さて、そなたはどっちかな？



思い残すことはないな？

生態系 the Bestiary

これは、トリスマギスタスという賢者が編纂した、
デストラップ・ダンジョンに棲息する怪物や化け物どものリストだ。
そなたの“探検”的退屈しのぎにでもなればと用意しておいた。
情報は命だ。目を通しておかれるがよい。

カオス魔学師 The Alchemists of Chaos

彼らはかつて錬金術師と呼ばれ、生命の秘密を探求する科学者として人々から尊敬を集めていた。だが、その研究結果が、彼らを狂わせてしまった。とおい昔のことだ。

現在、彼らは魔学師という、科学知識を悪用して世界を支配しようという邪心に満ちた外道に成り下がっている。人のためではなく、自分の興味のためむくまま、善良な人々の肉体を無残に切り刻む人体実験を繰り返し、一方では恐ろしい殺人機械の建造に曲がった情熱を燃やしている。そのことに関しては、読者諸君もよく存じておろう。

そんな魔学師界のなかでも、とくに凶悪な3人がスカムビット男爵の誘いに応じてダンジョンに居を構え、レッドドラゴン・メルカーの手厚い支援を受けて研究所を開設した。魔学師どもは、“機械獸”と彼らが呼ぶ数々の忌まわしい自動殺人機械を引きつれしてきた。そして、自分たちの身を守るために、数多くのミノタウロス(後述)を作り出した。

この狂気の科学者どもと対決するときには、次のことに注意されよ。やつらはつねに小型爆弾を持ち歩いている。諸君の姿を見発見するなり、やつらは爆弾を投げつけてくるはずだ。また、人造人間の材料とするために人の遺体を切り刻む大きな鋸びたノコギリも、やつらの武器になる。これが諸君に与えるダメージと苦痛は、諸君の想像を超えるであろう。



攻撃は基本どおり。持てる武力を総動員して、できる限り素早くカタをつけることだ。ただし、魔法に対する耐性が非常に高い。とくに、赤系、青系の魔法はほとんど通じないと覚えておくがよい。さらに、自らの生命力を高める術を備えているために、見た目からは想像もつかないほどの高い耐久力を有していることを忘れてはならぬ。

機械獸 The Automata

カオス魔学師が建造した自動殺人機械の数々だ。

大型機械獸 Greater Automaton

魔学師の技術の粹を集めた最新作だ。人間型の巨大な殺人機械。蒸気と魔法の仕掛けを動力としている。片方の腕からは、高温の炎がジェット噴射され、もう片方の腕には生き物の肉を切り裂く鋭いカッターが装着されている。これは回転刃やドリルと交換できるようになっている。すべては、人を殺害するという目的のためだけに設計されており、このシステムはその目的をきわめて効率的に処理する能力を有している。そのため、大型機械獸との接近戦は危険である。

幸いなことに、大型機械獸には大きな弱点がある。それは火に弱いという特質だ。炎、あるいは、“フレームレース”や“サンダーボルト”といったエネルギー系の攻撃が効果的だ。



小型機械獸 Minor Automaton

大型機械獸の試作機として作られたミニチュア版だ。見た目はかわいらしいが、侮ってはいけない。諸君を発見するや、足元に激しく炎を噴射してくる。動きも素早いために、近づくことが難しい。炎を吐きながら逃げ惑うため、十分に接近して一打加えられるまでに、かなりのダメージを被ることになろう。

これを倒すには、側方から、あるいは後方から奇襲をかけることだ。“ロケットランチャー”などの長距離兵器を用いて遠方より攻撃できるなら、それに越したことはない。



サソリ型機械獸 Scorpion Automaton

サソリの生理的効率の高さに目をつけた魔学師どもは、それを手本としてサソリ型機械獸を製造した。細部にいたるまでサソリを研究しつくして作られたこの機械は、まさに鉄でできた巨大なサソリの複製とも言えるべき存在だ。常人の理解を超えた未知のパワーを動力源としている。

サソリ型機械獸も、他の機械獸と同じくわめて強力で、また、同様に弱点も有している。これも炎に対する耐性が低い。なるべく近づかずに、遠くからの炎あるいはエネルギー系の攻撃を駆使することだ。

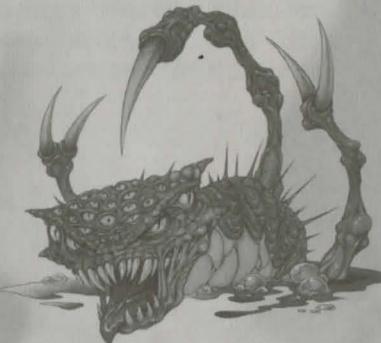
屠殺機 The 'Knackerer'

鉄と木で作られた車輪走行式の自動殺人機械だ。数多くの人間の生命力を原動力にしていると言われている。皮肉などに、魔学師どもの魔の実験台として捕らえられ犠牲となった善良な市民たちの魂が、この殺人機械に有り余る力とスミミナを与えているのだ。

地獄のトンネルを、盲目的に無秩序に走り回るこの機械を止めることは誰にもできない。鉤爪のついた車輪は、何があると回りつづける。行く手に立ちはだかるものは、なんであれ踏みつけられ、破壊される。これに立ち向かおうなどは、夢にも思ひぬことだ。

ブラッドビースト The Bloodbeast

神話や伝説でのみ知られていた古代の怪物だ。ブラッドビーストは、ドラゴンの遠い先祖から別れて進化した生物とも言われている。イボ状の外皮に覆われた大きな体からは粘りのある膿液が分泌され、常にその中に身を浸している。その姿は、まるで太りすぎて泥の中で動けなくなったイボガエルのようにも見える。だが、その長い尾の先には鋭くとがった鉤爪があり、容姿とは裏腹に素早い動きで外敵を真上から狙うことができる。爪は、一振りで人間を真っ二つに裂けるほどの大きさがある。くれぐれも、やつの尾には気をつけることだ。また、大きな顎には鋭い歯が並び、これまた一瞬にして人ひとりを噛み碎くだけの威力がある。



弱点をあげるならば、ブラッドビーストは自分の膿液溜まりから出て活動することができないという点だ。あらゆるタイプの攻撃に対して高い耐性があり、ある賢者の情報によれば、その鋼鉄のような皮膚を貫くことができる。毒の刺しかないとのことだが、ブラッドビーストには、ひとつだけ決定的な弱点がある。それは目だ。体中が目で覆われているように見えるのだが、本物の目は額の中央にあるひとつだけだ。そこを集中的に根気よく狙うのだ。そうすれば、かならずや、この悪夢の怪物を倒すことができる。(とは言うものの、我ながら無責任さを痛感せざるを得ない。この助言に従って戦いを挑み生きて帰った人間はまだひとりもおらぬのだからな……)

呪いのサーカス The Circus of the Damned

悪の道を行き、死して永遠に地獄穴の住人となった呪われた民。その幽体物質が、アビスの支配者どもの手によって、まるで粘土細工のように作りかえられた。これは屈折した地獄の主ども自己表現でもある。こうして組織された呪いのサーカスは、命ある者に狂氣と破壊をもたらす軍団として、"客"を待ち受けている。

悪の道化師 Hell - Clowns

細身の剣を巧みに操り、執拗で正確なピンポイント攻撃によって敵を血だらまにして、ゆっくりと命を奪うことに無上の喜びを感じる連中だ。



死のジャグラー Deth - jugglers

世にも恐ろしい死の大道芸人だ。両手にもったクラブで、まるで物を打ち壊すかのように人を叩きつける。その間も陽気な笑い声が止まることはない。

地獄の宮廷道化師 Hell - King's Jester

地獄の宮廷で、主人のご機嫌うかがい役として仕えた者たちだ。主人の笑いがとれなければその場で抹殺されるが、うまくご機嫌をとれば、地上に解放される。そこで彼らは、道化師のシンボルである笑いの杖で人々を叩きのめし、いたぶり殺しては休暇を楽しむのだ。

ネクロデーモン教団の狂信者たち The Cult of the NecroDemon

魔王アグアッシュを崇拜する狂信的カルト集団、ネクロデーモン教団の信者として、暗黒の軍団に魂を売り払った者どもだ。彼らは、悪の教義の流布と、あらゆる人間性の抹殺にすべてを捧げている。



尼僧兵 Warrior priestesses

魔界教団のなかでも、もっとも野蛮で狂暴な存在だ。やつらの戦法は二刀流。その両の手の剣さばきには目を見張るものがある。それだけに、なかなか手ごわい相手だ。とくに、やつらの鼠けい部攻撃は、地獄の住人たちの間でも恐れられている。美しい容姿に惑わされるでないぞ。その内面は、悪魔を崇拜する不浄にして猟猛な野獣なのだ。



尼僧剣士 Warrior priestess knife throwers

尼僧兵の中には、剣と短剣を使う"フィレンツエ流"の剣術を好む者がいる。その短剣投げの腕は格別で、狙いはじつに正確だ。飛び来る短剣の間をかいくぐって接近戦に持ちこむまでには、相当な努力が必要となろう。暗闇ではとくに気をつけることだ。気を抜けば、肩甲骨の間に短剣が突き刺さるぞ。



高尼僧 High priestesses

アグラッシュを崇拜する教団のリーダー。尼僧兵とアグラッシュとの間で交わされた汚れた儀式から生まれた悪魔の落とし子だ。女と悪魔の両方の血を受け継ぐ高尼僧は、剣とデビルスマッチという武器を操る。どちらの武器にも強力な魔法の力が秘められており、炎の術を発することができる。侮るでないぞ。



デーモンウィッチ Demonwitch

教団の尼僧兵の間では、デーモンウィッチに進化するのが、何よりも名誉なこととされている。呪いの儀式によって地獄の支配者どもに魂を捧げると、その見返りとして、彼女の肉体には魔魂がやどる。この魔魂が、尼僧兵の肉体を暗黒界の怪物へと変化させるのである。

デーモンウィッチには腕が4本ある。そのうち2本には剣と盾を持ち、残りの2本の腕の先は、立ち向かう者の肉を引き裂く、カミソリのように鋭く長い鉄の爪を装着している。並大抵の戦力では、大きな体に人間をはるかに上回る体力を有するこの怪物を倒すことはできん。痛みを感じないため、止めを刺され完全に絶命するまで、その狂おしい攻撃の手が緩まることはない。剣と2本の鉤爪と盾を駆使するデーモンウィッチの戦法は、まさに狂乱そのものだ。

魔王アグラッシュ Agrash the Necromatic Demon

地獄穴を代表してスカムビット男爵とメルカーの連合に加盟した大悪魔だ。見るからに強そうなこの赤い悪魔は、地獄の底から親衛隊として連れてきた尼僧たちに守られてはいるが、やつ自身もかなりの使い手だ。地獄の炎を自在に操り、魔法の三叉矛からはファイヤーボールを撃ち出す。炎の中から生まれた悪魔であるからして、炎や爆発系の攻撃などは蚊に刺された程度にも感じない。それどころか、返ってパワーを与えてしまうことになる。やつの弱点は、炎系怪物を倒すために特別に叩き上げられた“赤い剣”だ。これを使わなくともアグラッシュにダメージを与えることは可能だが、それにはよほど高い戦闘能力が必要になる。魔力を持たぬ通常の武器では、まず勝ち目はないと思いたまえ。



ドラゴン The Dragons

古代より悪の権化とされて恐れられてきたドラゴンの中でも、メルカーは最古参だ。やつは2匹の兄弟を引き連れてデストラップダンジョンにやってきた。

レッドドラゴン・メルカー Melkor the Red Dragon

ドラゴンはどれも大きな生き物だが、メルカーは恐らく最大級のドラゴンであろう。ダンジョンから生きて帰るには、遅かれ早かれ、こいつを倒さなければならぬわけだが、諸君が与えうる物理的ダメージは、その鎧のように硬い外皮と巨大な肉体に、ほとんどが吸収してしまうであろう。まして、魔力を持たぬ通常の武器では、かすり傷ひとつ付けることすらかなわぬ。メルカーを倒せる武器は、“赤い剣”を置いてほかにない。だが問題は、火山の噴火のように巨大な口から吐き出される強烈なドラゴンプレスと、巨大な鉤爪にかかるところなく、いかにして剣が使える距離にまで近づくかだ。さらに、メルカーは空を飛ぶ。一筋縄ではいかぬことがおわかりだろう。



遠くから狙える武器もあるにはある。ロケットランチャーとフレームレースだ。ただし、相当量のダメージを与えるようとするならば、かなりの弾薬を用意しておく必要があろう。

不思議なことだが、メルカーは炎系の呪文に弱いという特質がある。ともかく、これまでに誰一人としてメルカーに勝てた者はいない。諸君の出しうる力をさらに上回る力を持ってぶつかる覚悟が必要だ。

ヒドラ（レンド、リップ、ロアー） Rend/Rip/Roar the Hydra

3つの頭を持つドラゴンだ。幸いなことに、こいつには空を飛ぶ能力がない。とは言え、巨大なドラゴンだ。簡単に倒せるというわけではない。3つの頭はどれも、一口で人間の頭を噛み切ることができる



ほどの鋭い牙と強い顎を持っている。また、ロアーと呼ばれる中央の頭は、炎を吐くことができる。とにかく、つねに素早く動き回り、やつらの攻撃をかわしながら、隙あらば、すかさず、ところ構わず攻撃を加えることだ。

千里の道も一步からだ。小さな攻撃も積もり積もれば、かならずやヒドラを倒すだけのダメージになる。理屈の上ではな……。

パープルドラゴン・ヴィレフォール Vilefor the Purple Dragon

優雅で気品あるドラゴンだ。だが、甘く見てはいけない。見かけは優美でも、内面は屈折し腐りきっている。己に逆らう者は、誰彼かまわず焼き殺すことしか知らぬ下等生物である。メルカーよりもずっと年が若く、外皮もさほど硬くはない。また、体力も兄に比較するならばいくぶん劣る。

それでも、魔力を持たぬ武器では太刀打ちできぬ相手だ。これを倒せるのは“黒い魂の剣”的だと言われている。黒い魂の剣は、両刃の剣だ。つまり、これを使用すれば、諸君自身も相当なダメージを受ける。そのため、十分な体力回復のための手段を用意しておく必要がある。

ヴィレフォールは空を飛び、炎を吐くことができる。すなわち、メルカーと同じ問題がここにも生じるわけだ。いかにして、黒い魂の剣が使える距離にまで接近するかだ。遠くから狙える長距離兵器も有効だが、ここで弾薬を使ってしまっては、次に控えているメルカーとの戦いに使う弾がなくなってしまう。全体を通して力の配分を十分に考えて、戦いに臨むことが大切だ。

ドラゴン騎士団 The Dragons Knights

大ドラゴン、メルカーに忠誠を誓った騎士たちの集まりだ。長年、ドラゴンに仕えているため、彼らは魂の芯までがドラゴン同様に歪み腐敗てしまっている。ドラゴン騎士団には、3つの会派がある。

ブラックドラゴン会派 The Black Dragon Chapter

ドラゴン騎士団の中でも精銳の集団だ。完全に悪に魂を売り払った彼らは、もはや人間ではない。地獄の奥深くまで旅をした結果、人としての生命を失い、魔法の鎧を身につけたアンデッドとして活動するようになっているのだ。

すでに死を経験しているために、傷つくことを恐れず剣と盾で執拗に攻め込んでくる。だが、そんな彼らにも弱点はある。鎧だ。鎧を傷つけられれば、中の魂も同様に傷つく。魔法の戦闘槌のような、大きな衝撃を与える武器が有効である。



レッドドラゴン会派 The Red Dragon Chapter

中堅騎士たちの集団だ。彼らはまだ死の洗礼を受けていない生身の人間だが、その堕落しきった魂は、もはや人間のものとは言えぬ。主な武器はメイス。地獄の魔力を身につけるまでには至らぬため、通常のメイスと変わりない。だが、侮るなかれ、その戦術には一目置くべきものがある。

ドラゴンプレス会派 The Dragonsbreath Chapter

つい最近、3人の騎士が創設した新しい会派だ。他の2つの会派の騎士たちほど力は強くないが、彼らが操る新兵器の威力は大きなものだ。白黒の鎧に身を固め、メイスと連射可能な片手クロスボウを装備する。彼らが数人集まつたらば、最強のヒーローに対しても互角に戦える戦力となる。

巨人 The Gigantic

ダンジョンには、魔の妖術によって体を巨大化させられた生物が棲んでいる。

巨人の靴 Giant Boot

かつてこのあたりには、巨人の種族が暮らしていたのだが、メルカーとの激しい戦闘の末に滅ぼされてしまった。メルカーは、倒した巨人の手足を切り取り、ダンジョンのアンドッドの領地に運び込んだ。

それを見つけた地獄の妖術使いどもが、魔法を使って巨人の手や足に邪魔を吹き込んだのだ。巨人の靴もそのひとつだ。現在はインプが乗り物として利用し、ダンジョン内のパトロールを行なっている。この巨大な靴で踏みつけ、蹴飛ばす相手を探しているのだ。

インプどもの楽しみは、間抜けなカモの背後からそっと近づき、尻を蹴り上げて地獄の底へ叩き落すことだ。



巨人の手 Giant Hand

巨人の手も、靴と同様にいたぶる相手を求めてダンジョン内をさまよい歩いている。幸いなことに、こいつは比較的簡単に倒すことができる。サイズが大きいために、通常の武器ではあまり効果がないが、やつらの原動力になっている魔法の関係で、毒に対してきわめて弱いという欠点がある。

「毒の剣」と勇気があるならば、これに近づき指の1本か2本、切り落としてやるがよい。

ジャイアントラット Giant Rat

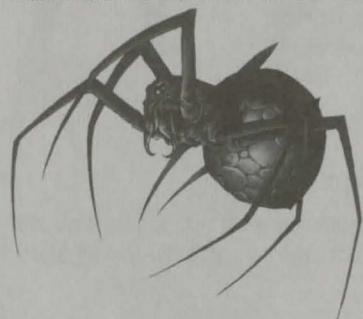
ラットマンの不潔な畜生育所で何世代にもわたって育てられ、ラットマン魔術師のベットとして仕えてきた巨大なドブネズミだ。巨大と言っても、半端な巨大さではないぞ。そのため、倒すには相当の手間がかかる。ジャイアントラットを見かけたら、一目散に逃げるのが一番という説もあるが、黒系魔法によって生み出された生き物であるため、黒系魔法と武器に対しては、きわめて高い抵抗力がある。



ジャイアントスコーピオンとジャイアントスパイダー Giant Scorpions and Giant Spiders

「巨虫群」の労働力として、また番虫として作り出された巨大な虫たちだ。ジャイアントスコーピオンはとくに危険な生物だ。強烈な毒を持つ針もさることながら、カミソリのように鋭い鉤爪にも気をつけなければならぬ。炎と熱に強く、赤系と黒系の攻撃には高い耐性がある。外骨格は鉄のように硬く、これを貫くことができる武器は、きわめて少ない。

ジャイアントスパイダーは、あまり多く見かけることはないだろう。外皮が柔らかいため、打撃系の武器、炎、爆弾、赤系魔法で簡単に倒すことができる。ただし、かなりの遠距離まで毒液を飛ばす能力があり、これが最大の武器となる。ジャイアントスパイダーと戦うときは、十分な量の解毒剤を用意しておく必要があろう。強力な飛び道具を持っているか、相当量の毒液を浴びても生きていられる自信がある場合は別として、なんとか毒液攻撃をかわしつつ接近戦に持ちこむのが、もっとも安全な戦法だと言える。



巨虫群 The Hive

ここは、高度な知性を持つ虫たちの巣だ。この虫たちが、どこからやって来たのかは、正確には誰も知らない。ただ、ドワーフたちの間に伝わる古い伝説に、数十年前、厳格に統制された巨大な虫の軍隊に鉱山を追いやられたという一説が見られるのみだ。巨虫どもは、何年も前からこのダンジョンにコロニーを作って暮らしていたのだが、メルカーがやって来てから、この穴倉の権力構造は大きく変化した。それまで、虫たちは世界支配を夢見てせっせと軍隊の増強に励んできたのだが、今となっては、悪の親玉の前にひれ伏す单なる兵隊に成り下がってしまった。

巨虫群は、女王を頂点とする厳格な階層社会を形成している。女王の命令は絶対であり、また何者もそれに疑問を抱くことがない。女王の領土を守るために、進んで命を投げ出す。

彼らが掘り広げた巣穴には、女王が生みつけた数百数千という数の卵を育てる産卵場や孵化室が無数に点在し、トンネルが縦横に走っている。奇妙な虫の文様が描かれた壁は、自由な形に形成され、秘密の靈液で固められている。

巨虫どもは、生き物ならなんでも捕まえて食料にしてしまう。なかでも人間の肉を好む。どこからか不注意な人間を捕まえてきては固い糸の繭に閉じこめておき、後でゆっくり味わうのである。

固い外骨格に覆われてはいるものの、大型の打撃系の武器には意外に弱く、とにかく、炎や爆発物を使った攻撃で比較的楽に「駆除」できる。巨虫群の巣穴を通過するならば、火炎放射器は欠かせぬ武器となろう。

昆虫戦士 Insect Warriors

6本の足で素早く走りまわる昆虫戦士は、巣穴に侵入する部外者を発見するなり、猛然と攻撃を仕掛けてくる。前の2本の腕の先端には、鉄をも引き裂く、鋭く強靭なノコギリ状の刃が並んでいる。これにかかると、鎧もその中の肉体も、まるでバターのように切り裂かれてしまう。キチン質の外骨格が天然の鎧となり、剣などの攻撃に対しては高い防御力を発揮する。

昆虫戦士に出会わずに巣穴を通過することはできない。くれぐれも、やつらに隙を突かれぬよう注意されたし。



飛行昆虫戦士 Flying Insect Warriors

尾に強力な針を有するトンボのような生物だ。頭上から襲いかかり、尻を突き上げて諸君の顔を狙ってくる。針の先端からは毒液が噴射される。これを浴びると猛烈な痛みに襲われ、細胞が破壊される。何度も続けて毒液を浴びれば、命を落とすことにもなりかねない。発見次第、すみやかに退治することだ。



女王 The Insect Queen

非常に大きな虫だ。背丈は通常の人間をはるかに超え、近くに寄れば、巨像のようにそびえたって見えるだろう。その巨大な頭部には、人間など簡単に真っ二つにしてしまえるほどの巨大な歯がある。また、巨大な槌のような脚を何対も有している。

しかし、諸君にとっては好都合なことに、女王は体を移動させる力がない。ひとたび巣を張ると、女王は移動力を失い、そこで一生を過ごすことになる。来る日も来る日も、女王はひたすら太り、卵を生み、領土拡大の策略を練っているのである。

女王を倒す手段を知る者はいない。強力な武器を備えた軍隊で取り囲むならともかく、たった一人の人間が女王に立ち向かい勝利できる可能性は、きわめて低いと言わざるを得ない。だが、諸君はいずれこれと対決しなければならぬ運命にある。力で及ばぬなら知恵を絞るしかない。

オーク The Orcs

インプ Imps

小さいながら狂暴な殺し屋だ。甘く見ると痛い目に遭う。いや、目よりもむしろ足を狙われる。地獄で最新流行のファッショニ身を包み、大きなナイフとフォークを手に、獲物を探して歩き回っている。獲物を見つけるなり、インプはナイフを投げつけ、その隙に近づいて足元にナイフを突き立てる。獲物が地面に倒れ込むまで狂ったようにナイフを突き刺す。すべては、獲物を地面に横たえ、生きたままナイフとフォークで食べるためだ。

魔法には耐性があるものの、倒すのはさほど難しくないと言われている。ただしそれはあくまでも、1対1の場合に限る。



メドウーサ Medusae

人間の女と蛇の中間的存在であるメドウーサは、3人の姉妹だ。どこで生まれたかは知られていないが、その凶悪さは広く知られている。その昔、メドウーサはオーク族を支配していた。そのため、今でも一部のオークは彼女らを神として崇めている。

長女には、見つめるだけで生き物を石に変える魔法の力がある。ひとたび狙われて見つめられると、それだけで命はないものと思わなければならぬ。この魔法に対抗するには、対魔法の護符を使うか、この世でもっとも大きな剣で彼女の首を切り落とす以外にはないであろう。彼女は武器を持たない。その必要がないからだ。くれぐれも、目には気をつけることだ。目を合わさぬようにして彼女に近づき、できる限り素早くカタを付けるのがよかろう。

彼女の2人の妹は、姉ほど強くはないと言われている。ひとりは剣を持ち、ひとりは斧を持っている。2人は、姉の眼差しを避けて歩く者の背後または側方から近づき奇襲をかけるという戦法を好む。3人のメドウーサはみな、魔力のない通常の武器に対して高い耐性を持つが、完全に無敵というわけではない。運がよければ、普通の武器でも倒すことができるだろう。ただし、その場合は最大級の運を必要とするであろう。



ミノタウロス Minotaurs

カオス魔学師の狂気の実験から生まれた人間と獣のハイブリッド種だ。魔学師どもは、罪のないファンガの住民を捕らえでは地獄の穴に引きずり込み、魔法を使って大きな角を持つ獰猛な化け物に改造している。半人半牛のこの怪物からは、元の人間の心は消え去り、完全な破壊マシンと化している。目いっぱい増強された体は、猛烈な破壊力を発すると同時に、同等の耐久力も有する。

彼らに同情は無用だ。少しでも気を緩めれば、一撃にしてやられてしまう。



スカムピット男爵の要請にこたえて、数多くのタロンドアイ族のオークどもがダンジョンに集まっている。彼らは、オーク戦士、オーク弓兵、オーク士官からなる大隊を組織し、ウグラック・ストームファーストと名乗る、エレメント系魔法を操るオークシャーマンによって統率されている。

オーク戦士 Orc Warriors

半月刀を振り回す大きな体のオーク戦士は、オーク軍のなかでももっとも多く見かける歩兵だ。通常レベルのヒーローにしてみれば、無駄に攻撃を受けぬよう心がけてさえいれば、さほど手ごわい相手ではない。



オーク弓兵 Orc Crossbowmen

醜い姿とは裏腹に、小さな物音にも飛びあがって逃げてしまうほどの臆病な連中だ。だが、束になると話が違ってくる。集団になると途端に気が強くなり、得意のクロスボウによる集中攻撃に倒れたヒーローは少なくない。

連中の武器はクロスボウだけだ。接近戦に持ちこめば、さして苦もなく倒せりだろう。大勢の弓兵を相手にするときは、なかの1匹に素早く近づき接近戦の態勢をとるとよい。仲間意識も義理も人情も持ち合わせぬやつらは、そこに味方が立っていることを知りつつ、どんどん弓を撃ってくる。味方に矢が刺さろうが死んでしまおうが、一向に気にしないのがオークなのである。

オーク士官 Orc Sergeant

オークのなかでも、もっとも大きく醜く強い連中だ。その狂暴さと、敵の手足をもぎ取ることに執着する残虐さは広く知られている。体の中でとりわけ目立つのは、大きく黄ばんだ牙だ。これが士官の誇りともなっている。かなり手ごわい相手だ。先手を取られたなら、反撃の間もなく体を切り刻まれてしまうであろう。くれぐれも後手に回らぬよう、注意されよ。

オークシャーマン ウグラック・ストームファースト Ugluk Stormfart, the Orc Shaman

デストラップ ダンジョンに駐留するオーク軍の総司令官。威張りちらし、脅しつけ、言うことを聞かぬものは大勢の目の前で執拗に体罰を加えるという、オーク族では典型的な上司のタイプだ。しかし、ストームファーストは、オークにしては非常に珍しい稀有な特質を有している。頭が良いという特質だ。嵐のエレメント魔法を習得しており、愛用の杖からはライトニングボルトを放出できる。また、呪文によって、数多くの魔法や飛び道具による攻撃から身を守ることができる。つまり、それらの攻撃はやつに對しては効果が薄いということだ。

意外なことに、やつは通常の刀剣による攻撃に弱い。できることなら、一気に接近して剣を浴びせるのがよいだろう。ただし、短距離ながらテレポートの呪文も操るため、それも容易ではない。

ピットフィード The Pit Fiend

世界中の酒場や宿屋で、屈強な猛者たちが声をひそめて噂しあう、もっとも恐ろしい地下生物の代表格が、このピットフィードだ。ダンジョン内の開けた空間を、ところ狭しと駆け回る、地獄の底から生まれた牙と筋肉の巨大な塊。その姿はまるで、走るビルディングだ。雷のような足音を遠くに聞いただけで、最強のヒーローも縮み上がると言われている。鋭く巨大な牙は、ひと噛みで男を2つに裂き、巨大な顎は、女をひと呑みにする。卓越した力と十分な装備に身を固めたヒーローのみが、この怪物に正面から立ち向かうことができるであろう。ただし、その直後の展開を想像するのは辛いことだ。

やつに勝る力があるとすれば、それは諸君の知恵だ。つねに素早く行動し、ピットフィードが入り込めない狭い場所をうまく利用して、やつを欺き、翻弄するのだ。ピットフィードは暗黒の邪気から生まれた闇の生物であるため、黒系の魔法には免疫がある。したがって、“黒い魂の剣”もこれに対しても威力がない。



ラットマン The Ratman

ラットマンの王、スカブルスは、スカムピット男爵にもっとも近い忠臣のひとりと言われている。彼は自らの軍隊を率いて男爵のもとに参上した。そのなかには、砲撃兵、剣士、鉄砲兵、ラットオーガなども含まれている。ラットマン軍は、自分たちでダンジョンをさらに掘り進め、強固な要塞を築き、その護衛にあたっている。

ラットマン剣士 Batman Swordsman

ラットマン軍のなかでもっとも位の低い歩兵だ。ちょっとしたことでも尻尾を巻いて逃げ出す、だらしのない連中の寄せ集めでもある。諸君にとっては、さして気にとめるほどの相手ではない。ただし、数がやたら多いということを覚えておく必要があろう。



ラットマン鉄砲兵 Batman Musketeers

兵士であると同時に技術者であり職人でもある彼らは、火縄銃を装備している。構造は原始的でも精度は高く、散弾を飛ばすものもある。いかに豪腕のヒーローと言えども、雨あられのごとく飛来する弾丸を避けられるものではない。やつらを見発したならば、できるだけ素早く接近戦に持ちこみ、間を置かず移動しながら退治していくことが大切だ。身を隠せるものがあれば、それを利用するのもよい。接近すれば安心かと言えば、さにあらず。やつらの火縄銃の先端には鋭い銃剣が光っているから、くれぐれも油断することなかれ。

ラットマン砲撃兵 Batman Grenadiers

ラットマン軍のなかでも精銳のみが入隊を許されるエリート集団だ。素朴な木製の投射機を使って手榴弾を撃ち出す。どの程度の威力があるもののかは、一発浴びてみればすぐにわかるだろう。砲撃兵は、敵を発見するや、正確に狙いをつけることなく、その付近一帯に大量の手榴弾の雨を降らせる。そのため、これを逆手に取って相打ちさせることも可能だ。手榴弾の雨が降り始めたら、近くのラットマン部隊に接近するのだ。味方の手榴弾が、大勢のラットマンを吹き飛ばしてくれる。もし砲撃兵に接近できるようなら、速やかに突進し、持てる武力を最大限に発揮して片っ端から退治してゆくのが最善の策となる。

ラットオーガ The Rat - Ogre

スカブルスの副官。ほかのラットマンに比べて体が大きく、巨大な木の棍棒を振り回す。戦闘が始まれば、力の続くかぎり戦い、退くことをしない。やつの棍棒を侮るなかれ。一撃で人を倒すだけの威力がある。ラットオーガの腕力も並外れて強く、それに伴って、耐久力も高い。剣で倒せぬ相手ではないが、できることなら接近戦は避けたほうが賢明である。



キング・スカブルス King Skabulus

もっとも強く残忍なラットオーガの親王だ。その醜い容姿にはまったく不似合いな黄金の冠をかぶり、宝石をちりばめた棍棒を持っているので、すぐに見分けがつく。ドラゴンの間へ進むためには、ぜひともこいつを倒さなければならん。やつをとりまく親衛隊は、ほかのネズミどもとは違い、かなりの使い手であるから気を抜かぬことだ。

ロックマン The Rock Monsters

その昔、野性家の魔法使いが岩から怪物を作り出した。ロックマザーと呼ばれたその生き物は、やがてあらゆる鉱物のパワーを吸収し無敵化し、魔法使いによってライティングの呪文で封印された大いなる山から歩み出てしまった。彼女は生みの親である魔法使いを追放すると、そこで多くの子をもうけ、ロックマンの集落を築いたのだ。

マザーがこの世を去ったのは遠い昔だが、今でもその意志を受け継ぎ、マザーを神と崇めるロックマン部族は生き続けている。

マザー同様、ロックマンには無敵のパワーがある。そのため、たったひとつを除いて、あらゆる武器も魔法も彼らには通用しない。そのひとつとは、ロックマンの天敵、ドワーフ族が叩き出した魔法の戦闘槌だ。これががあれば、比較的楽にやつらを叩き崩すことができる。ただし、黄金の岩からできたロックマン族の王、ロックキングだけは、ドワーフの戦闘斧を持ってしても倒すことはかなわぬ。

ロックマンの力は想像を絶する。彼らは“パルピー”(ぐにゃぐにゃ)、つまり骨と肉でできた生き物を見つけると、ひょいとつまんで肉団子にしてしまう。魔法の戦闘槌を持たぬときは、ひたすら逃げることだ。ロックキングだけは、相手にせず逃げる以外に道はない。ロックキングは絶対に相手にせぬことだ。



スネークガールズ The Snake - Girls

上半身が人間の女、下半身が蛇の怪物。あのメドウーサ三姉妹の娘たちだ。メドウーサは、得意の魔法を使って人間やオークを惹きつけ、八つ裂きにする前にその肉体をもてあそぶという“遊び心”を持っているが、その娘たちは母のような魔法の力は持たず、モーニングスターを振り回すだけの乱暴者だ。戦法は姑息で力まかせ。敵を体で巻きつけ絞め殺したりもする。動きが非常に素早く、攻撃が難しいのに加えて、耐久力が非常に高いというやっかちな連中だ。



アンデッド The Undead

古くからダンジョンに棲みついている悪霊どもだ。

これに、アグラッシュが地獄から引きつれてきたものも加わっている。

ゴースト Ghosts

ダンジョンの闇をさ迷い続ける死靈。遠い昔に自分から奪われた生きる喜びを、いまだに享受している人間たちを見るにつけ、嫉妬に狂うのだ（もっとも、このゴーストどもが生前、“生きる喜び”を感じながら真面目に人生を送っていたかについては、はなはだ疑問である）。そのため、人々の生命を奪っては魂を吸い取るという毎日を永遠に繰り返しているのだ。フードのついた黒い僧衣をまとい、半物質でできた大鎌を振り回す。宙に浮き、暗い通路をものすごいスピードで移動する。目は忘却のかなたに光る怨念の炎だ。顔と呼べるもののはそれしかない。

魔力を持たぬ通常の武器では、ゴーストと戦うことはできん。衝撃、あるいは爆発性

の呪文も、あまり威力がない。黒系の魔法はほとんど効果がなく、青系の魔法は完全に無効だ。赤とグ

レーは、ある程度の威力がある。だが、もっとも効果的なのは、ご想像のとおり、白系の魔法である。また、ゴースト退治には、“銀の剣”を使えと昔から言われている。



ゾンビ Zombies

歩く屍として知られるゾンビは、永遠に満たされぬ食欲に支配され、生きた人間の肉を求めてさ迷い続ける。とくに人の脳ミソが大好物だ。やつらは諸君を見かけるや、諸君を食らうか、自分が死ぬかするまで、どこまでもしつこく追いかけてくる。もっとも、厳密にはやつらはすでに死んでいるのだが、小生の言わんとすることは理解できるであろう。

ゾンビには大きく分けて2つの種類がある。ひとつは剣を持った者だ。これらは諸君に接近し、剣を用いて諸君の肉体を一口サイズに刻み、食らおうとする。もうひとつは、手投げ斧を持った者だ。背後から諸君の頭部に斧を投げつけ、頭蓋骨が碎け散ると、走り寄って飛び散った脳ををする。



すでに腐臭し原型をとどめないやつらの肉体に対しては、戦闘柵のような打撃系の武器では何のダメージも与えることができない。その実態は腐った靈魂であるから、魔力を持たぬ通常の武器では、ほとんど効果がないのだ。もっとも効果的なのは、銀の剣だ。これを使えば、十中八九、一刀のもとにゾンビを地獄に送り返すことができる。あとには、ねばねばした痕跡が残るだけだ。

スケルトン Skeletons

暗黒世界の兵隊に加えるため、呪いの妖術によって墓から呼び起こされた古代の白骨遺体だ。スケルトンには3つの種類がある。剣を持った者、弓を持った者、そしてスケルトン騎士、つまり生前に鍔腕の戦士として鳴らした者のなれの果てだ。弓を持ったスケルトンは、万一の場合に備えて剣も持っているから、接近戦に持ちこんでも安心はできぬ。

スケルトン全般に言えることだが、刀剣類よりも打撃系の武器のほうが効果が高い。また、骨をつなぎとめるための魔法が効いているため、炎、爆発、飛び道具による攻撃には高い耐久性を示す。

地獄の妖力を原動力とするやつらには、魔力を持たぬ通常の武器は、ほとんど威力がない。黒系魔法には完全な免疫があり、赤系魔法の効果も大幅に限定される。

当然のことながら、もっとも高い威力を発揮するのが白系魔法だ。また、銀の剣は、やつらの骨を、二度と蘇れぬまでに粉々に砕いてくれる。



Credits

文章 : Jamie Thompson / イラスト : Martin McKenna / 枠デザイン : Angel Bod, Martin McKenna
デザイン・アートディレクション : Marc Beevers, Frank Parker, @E.C.S.

◆ 光過敏性てんかんに関するご注意

ゲームをプレイされるときは、かなならず次のことに注意してください。
特定の光の点滅を見たり、日常的に存在する光の明滅パターンを見ることによって、てんかんの発作を起こしたり、意識を失う体质の方がいらっしゃいます。そのような方は、ゲームやアニメーション／ムービーの画面を見ることで発作が引き起こされる心配があります。こうした症状は、てんかん、またはてんかんに近い症状(発作または失神)を経験されていない方にも起こる可能性があるため、ゲームをプレイされる前に、医師の検査をお受けになることをお薦めします。また、とくに小さな子供たちだけでゲームをプレイする場合は、子供たちの様子に変化がないかどうかを、周囲の大人がつねに気をつけて見ていることが大切です。

プレイ中に次のような症状が現われたときは、即座にゲームを中止して、医師の診察を受けてください。
めまい、目のかすみ、目または筋肉のけいれん、失神、方向感覚の喪失、身体のけいれん、ひきつけなど。

◆ ゲームプレイに関するご注意

● 画面に近づきすぎないようにしましょう。コントローラーのケーブルがいっぱいに延びるくらいの距離まで画面から離れて座りましょう。 ● 小さめのコンピューターディスプレイでプレイされることをおすすめします。 ● 疲れているとき、また寝不足のときはプレイしないようにしましょう。 ● プレイする部屋を明るくしましょう。 ● 1時間プレイしたら10分から15分の休憩をとるようにしましょう。

プログラムがうまく動かないときは……

技術的な面でお困りのときは、ユーザーサポートへお尋ねください。TEL. 052-775-8380 (平日11:00~17:00)

保証について

アイドス・インターラクティブは、本説明書に記載されている製品内容を事前に通告なく修正する権限を持ちます。
アイドス・インターラクティブは、本製品に関して、表現あるいは言外に意味された品質、商業的可能性、いかなる使用目的への適用性を保証するものではありません。

CREDITS

Game Concept : Ian Livingstone

Team Leader : Paul Sheppard

Lead Game Designers : Richard Halliwell, Andrew Wensley

Game Designers : Charlie Bewsher, Steve Bristow, Jamie Thomson

Lead Programmer : Matt Curran

3D Engine : Ash Nehru, Man Sang Ho, Jurien Katsman

Game Programmer : Phil Drinkwater

Front End and Gore System Programmer : Paul Morris

Additional Programmers : Lee A. Briggs, Stellios Michael

Playstation Programmers : Ruud Campsteijin, Tim van Klooster

Lead Artist : Matt Bagshaw

Artists : Charlie Bewsher, Mike Leslie, Mark Tatham

Additional Artists : Leigh Christian, Jon Evans, Alan Heyburn

Lighting : Mike Leslie, Iestyn Tronson

Front End and Special Effects : Kieron Helsdon

Sound Effects and Music : Mike Ash, Steve Monk

FMV Production Digital Animations Ltd.

Manual and Bestiary : Jamie Thomson

Bestiary Artwork : Maratin McKenna

Project Administrator : Rose Montgomery

Playtesting UK : Jody Craddock, Neil Donnell, Chris Eldridge, Andy Farquhar, Michael Hanley
Richard Hughes, James McNeil, Tony Miller, Tom Murton, Clint Nemhard, Jon Payton
Daimion Pinnock, John Ree, Jonathon Redington, Gordon Ross, Jason Sheldon

Director of Marketing : John Davis

Marketing Manager : David Burton

Marketing Assistant : Andy Watt

PR : Steve Starvis, Lydia Stojanovic

Packaging Design & A.D. Frank Parker & Mark Beevers @ E.C.S

Japanese Localize Team

Assistant Producer : Noriko Taguchi, Masashi Oba, Hiroki Takasu (Pole To Win)

Software Engineer : Seiji Yokoyama, Kazuhisa Mitani (Crosstalk)

Testing Staff : Pole To Win Debug Team

Sales & Marketing : Tomo Hisanaga, Mayuko Yoshida

Voice Recording : Tohokushinsya Film Corporation

Special Thanks : T."Rastaman"Minegishi & T.Hikino (Comix Brand), Tetsuo Kanai, Miho Kawagoe

Producer : Takashi Yamaguchi

Executive Producer : Toshiyuki Nagai