

**続**ダンジョン

マスター

カオスの逆襲

ガイドブック

永田 小林 石塚 奥田 共著

SHUWA  
SYSTEM  
TRADING  
CO.,LTD.

# 続ダンジョン マスター カオスの逆襲 ガイドブック

“カオスの逆襲”に関する著作権など

©1999, SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL GAMES,  
LICENSED THROUGH AN AFFILIATION WITH  
J.P. INTERNATIONAL.

©1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

## ■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 小林 石塚 奥田 共著

SHUWA  
SYSTEM  
TRADING  
CO.,LTD.



## はじめに

前作「ダンジョン・マスター」を終えてから、はや1年。今年もまた、「ダンジョン・マスター」の季節がやってきた。日本のゲームにはない奥の深さを持つこのゲーム。それゆえに、前作ではコンプリート出来ずに、悩みまくった人が続出。

そして、1年の後、「続ダンジョン・マスター：カオスの逆襲」として、再度僕らに挑戦してきた。売られた喧嘩は、買わなきゃならないっ。もう一度、ロード・カオスの野望を叩き潰してやろうじゃないか！

でも、敵を侮ってはいけない！ カオスはこの1年掛けて、ただ復讐のためだけに、このダンジョンを作ったんだ。その各所に仕掛けられたトラップ。なかでも一層パワーアップしたモンスターや奇想天涯なパズルは、そう簡単には征服させてくれないのだ。が、ここで逃げだすわけにはいかない。扉を開けて、ダンジョンの奥に進むしか、カオスの野望を阻止する術は無いのだ。

### 本書の使い方

- ①はじめてプレーする ……………冒険の前に(p.7)
- ②答は知りたくないがヒントが欲しい ……………ヒントの章(p.99)
- ③なにがなんでも進みたい ……………封印の頁(p.175)
- ④勇者、アイテムなどのデータを見たい ……………勇者の章、モンスターの章など
- ⑤一度終了したが、もう一度やりたい ……………パワーゲーマーの章(p.153)

マップはPC-9801版及びX68000版に対応しております。FM-TOWNS版は細かい部分で若干相違があります。

## Forward

Dear Reader:

Welcome to the new scenario for Dungeon Master, Chaos Strikes Back. Chaos Strikes Back is a more challenging scenario than Dungeon Master. However, we know that you are now ready for a more difficult challenge.

In Dungeon Master the puzzles and dangers increased as you went deeper and deeper into the dungeon and once you understood this "logic" you knew that the solution to the secret of Dungeon Master lay at the bottom of the dungeon. In Chaos Strike Back it will no be so easy.

Lord Chaos has built his new dungeon specifically to confuse you. And, he has filled it with cunning deceptions and hidden dangers. But, there is a new power to help you, the "Magic Map." Combined With new spells, this map can help you the true path and avoid the traps set by Lord Chaos.

Good luck!

Sincerely,

Waine Holder

President

FTL Games / Software Heaven, Inc.

## 前書き (和訳)

親愛なる読者諸君：

ようこそダンジョンマスターの新たなるシナリオ、カオスの逆襲の世界へ。カオスの逆襲は前作ダンジョンマスターよりさらに挑戦的なシナリオになっている。しかし、われわれは、君がもっともっと難しい挑戦がしくてウズウズしていること知っている。

前作ダンジョンマスターでは、パズルと危険はダンジョンの地下深層に潜れば潜るほど増加しており、一度この”理屈”を理解してしまえば、ダンジョンの真の秘密は地下深くに存在することが推察できる。しかし、カオスの逆襲では、ことはそんなになまやさしいものではないであろう。

ロードカオスは君を混乱に陥れるために新しいダンジョンを構築した。かれは、こうかつな幻惑と隠された危険によってダンジョンを満たした。しかし、今回は君を助ける力がある。それは”マジックマップ”だ。新しい呪文と共にこれを使うと、正しい道とロードカオスの仕掛けたわなを避けることができる！

幸運を祈る！

敬具

FTLゲームス/ソフトウェア・ヘブン社 社長

ウェイン・ホルダー

## 目次

はじめに／本書の使い方	2
前書き	3
目次	5
冒険の前に	7
ゲームディスクをいれてリセット	8
ダンジョンマスターから勇者を持って来たいとき	9
カオスの逆襲から始めるとき	10
背景の章	12
基本の章	27
メイン画面の見方	28
キャラクター画面の見方	31
マジックマップ画面	34
チャンピオン変身	35
ゲームをはじめよう	37
勇者の章	39
勇者MAP (牢屋)	39
勇者データ	40
モンスターの章	53
モンスターデータ	54
魔法の章	67
基本	68
僧侶系呪文	70
魔法使い系呪文	71
マジックマップ呪文	73
雑談の頁	74
ショートショート	74
カオスの逆襲質問箱	76



<b>アイテムの章</b> .....	
アイテム一覧表 .....	79
NONNON風衣装武器 .....	84
<b>番外テクニック集</b> .....	94
<b>ヒントの章</b> .....	99
ヒントの見方 .....	99
スタート地点 .....	100
ジャンクション（接続点） .....	104
クの道 .....	108
ロスの道 .....	119
デインの道 .....	127
ネタの道 .....	140
ODD以降 .....	147
<b>パワーゲーマーの章</b> .....	153
ひとりダンジョンのススメ .....	154
レベルアップダンジョン .....	166
特集レベルアップを考える .....	170
<b>封印の章</b> .....	175
付録 白地図	

# 冒険の前に

このコーナーは、冒険の始めかたについてだよ。もちろん、マニュアルにも書いてあるんだけど、もう一つ意味がわかりにくい。僕なんかこうしてエラそうに本なんか書いてるけど、マニュアルを流し読みして、最初は大失敗。もしかしたら僕だけかも知れないけど、ガイドとしましては少し心配なわけで。ここは一つフォローといきましょう。

## おおまかな話

冒険するのに絶対いるもの。それはなんと言っても、プレイヤーの身代りとなってダンジョンの奥深くに進んで行く4人のキャラクター。

今回は前作「ダンジョン・マスター」から持ってくるのと、「続ダンジョン・マスター：カオスの逆襲」（以降「カオスの逆襲」と呼ぶよ）の牢屋から持ってくるという、2つの方法があるんだ。

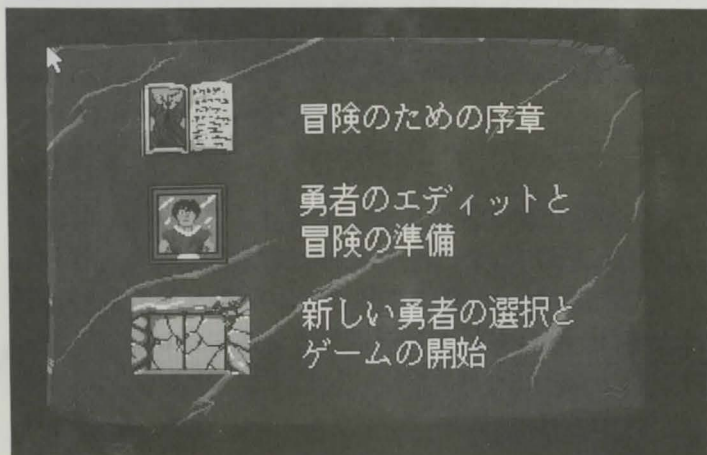
つまり、「ダンジョン・マスター」を持ってる人は、思い入れビンビンのキャラクターでゲームができるし、「ダンジョン・マスター」を持ってなくても「カオスの逆襲」ができる。1が無いと2ができないってゲームもあるけど、「カオスの逆襲」は大丈夫。もっとも、難易度を考えれば、「ダンジョン・マスター」をやり終えてからの方がいいと思うけど。

あっ、「ダンジョン・マスター」からキャラクターを持ってこようという人は、相当レベルが高くないと使えないから注意しよう。あまり強くなっていない人はダンジョンマスターで鍛え直そう。自信のない人は最初から「カオスの逆襲」のキャラを使ったほうがいいと思うよ。



## ゲームディスクをいれてリセット

ゲームディスクを、Aドライブに入れて立上げると、ロードカオスが一瞬だけ現れるオープニングが始る。これが終ると画面が変わる。この画面になったかな。



## 最初の青い画面について

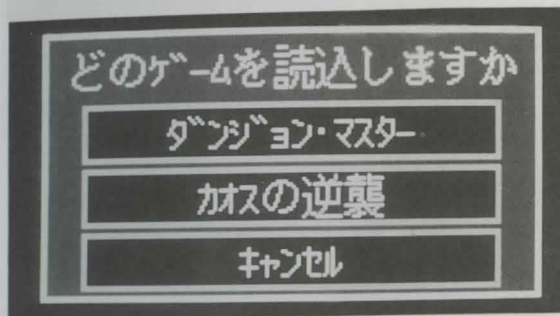
一番上の「冒険の為の序章」を指定すれば、簡単なバックストーリーを見せてくれる。

真ん中の「勇者のエディットと冒険の準備」を選ぶと、「カオスの逆襲」に挑戦するキャラクターがつくれる。前作「ダンジョン・マスター」から勇者を持ってくる人は、真ん中を選ぼう。

前作「ダンジョン・マスター」を持っていない人は、一番下の「新しい勇者の選択と、ゲームの開始」を選ぼう。ここを選んだ人は、牢屋に入って好きなキャラクターを復活させて、セーブしておこう。

## ダンジョンマスターから勇者を持って来たいとき

最初の青い画面から真ん中の「勇者のエディットと冒険の準備」を選ぶと、画面が切りかわる。



どのゲームを選ぶかは、もともになるデータ次第。つまり、「ダンジョン・マスター」からキャラクターを持ってくる人は「ダンジョン・マスター」だし、「カオスの逆襲」からキャラクターを持ってくるなら、「カオスの逆襲」を選ぶということ。ここではダンジョンマスターを選択。

またまた画面が変わって、Bドライブにセーブディスクを入れなければならない。ここで注意。ここで言ってるセーブディスクは、もう既に「ダンジョンマスター」のキャラクターが入ってるディスクだからね。ブランクディスクや、MS-DOSフォーマットしたディスクを入れても無駄。必ず、「ダンジョン・マスター」のセーブディスクを入れること。後はOKを選ぶと……。

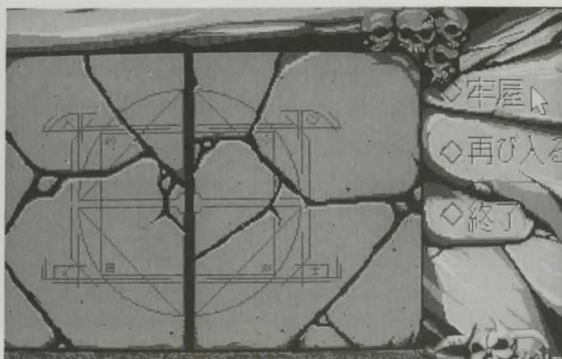


ディスクを読み込むと、何処かで見たなつかしい顔が並んでる。

このあと一番シンプルなのは、すぐに画面右下の“冒険の準備”をクリックすること。すると、またBドライブにセーブディスクを入れてって指示がでる。書込みが終わったら、画面右上の“終了”を選ぼう。すると、最初の画面に戻るから。後は、ゲームを始めるだけ。

## カオスの逆襲から始めるとき

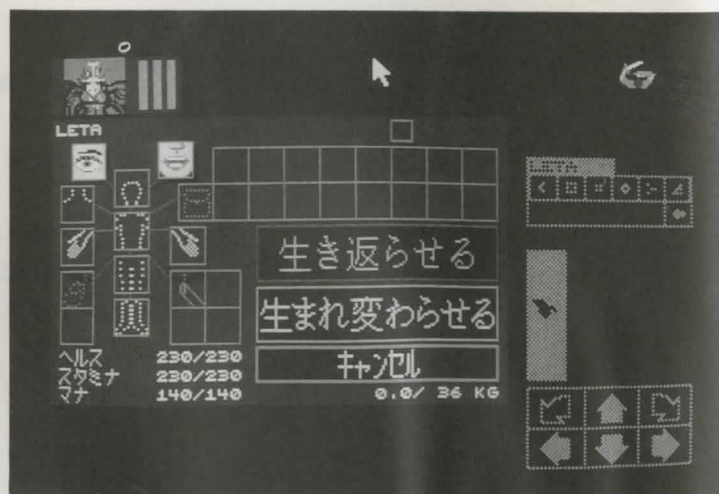
最初の青画面から一番下の“新しい勇者の選択と、ゲームの開始”を選ぶと……。



牢屋、再び入る、終了とあるけど、牢屋を選ぼう。するとゆっくりと音をたてながら扉が開いてダンジョンの入り口になる。このなかを歩いていくと肖像画が見つかる。これが勇者だ。肖像画を左クリックすると次のような画面になる。

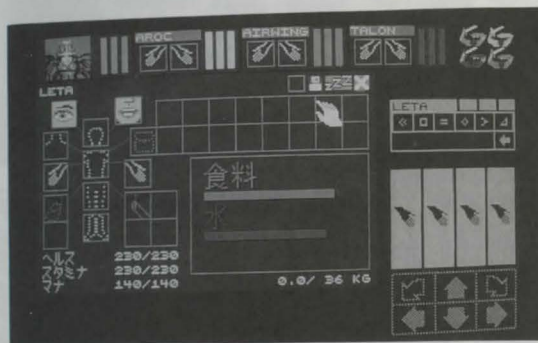


肖像画

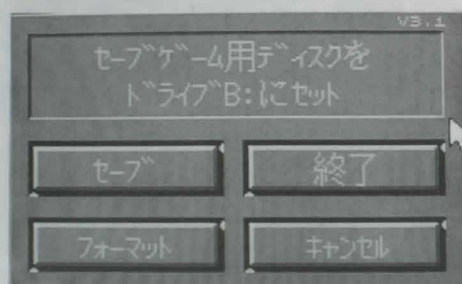


ここで“生き返らせる”をクリックするとメッセージがでて、肖像画から勇者が生き返る。これを4人分繰り返す。(初心者は“生まれ変わらせる”よりも“生き返らせる”の方が最初楽なのだ)。

ダンジョンの中で右クリックすると下図のような画面となる。



ここでディスクのアイコンを左クリックすると“セーブゲーム用ディスクをドライブB:にセット”、“セーブ”、“終了”、“フォーマット”、“キャンセル”と表示される。ここで、Bドライブにフォーマット済みのディスクを入れて“セーブ”をクリックする。



そのあと“終了”を選択するとCOPYRIGHTや制作STAFFなどが表示される。ここでクリックするとふたたび最初の青画面となる。今度は2番目の“勇者のエディットと冒険の準備”を選ぶ。

どのゲームを読み込みますか。と聞いてくるので“カオスの逆襲”を選択。確認が済んでディスクを読み込むと、さっき選んだ勇者の顔が並んでるはずだ。このあと一番簡単なのは、すぐに画面右下の“冒険の準備”をクリックすること。すると、またBドライブにセーブディスクを入れてって指示がでる。書込みが終わったら、画面右上の“終了”を選ぼう。すると、また最初の青画面に戻る。後は、ゲームの開始を選ぶ。このあと扉がでるが“再び入る”を選択。



# 背景の章

絵：江波じょうじ







まだ私の方が  
勝っている！  
今のところは  
な……

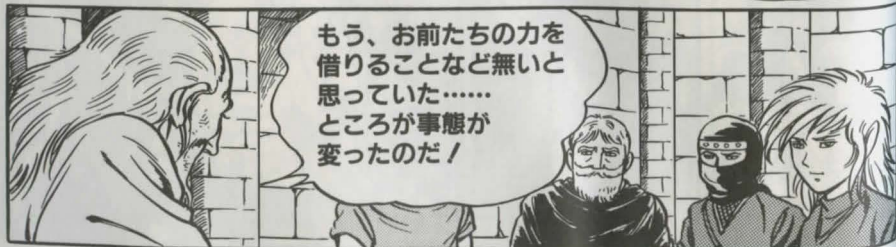
勇敢なる友よ 突然  
呼び出されて、さぞ  
驚ろいている事だろう

13カ月前ダンジョンでの  
戦いを終えたお前たちに  
私は末長く平和な  
生活を送れるよう願っ  
たのだ……



お前たちは我が  
宿敵を倒し  
セロンの魂を  
肉体に戻して  
くれた！

私はセロンに宇宙の  
秘密を伝授した！  
これによりセロンは私の  
完璧な助手となって  
この正しい世界の保護と  
繁栄に力を尽してくれた



ヤツは我らの命を  
要求してきた！  
私やセロンの命だけ  
ではない！ お前たち  
の命もだ！！

なぜなら  
お前たちは  
英雄だから  
だ！

ヤツはこれをスポーツ  
として楽しんでいる  
恐ろしい悪魔の  
ゲームだ！！



だが… まだ  
我らは負けた  
わけではない















私の調べによると  
四つの迷路は  
それぞれ戦士、忍者、  
魔法使い、僧侶を  
象徴する構造に  
なっている！



ヤツ是我々が均衡を尊とぶ  
という事実を逆手にとって  
このような秩序ある  
設計をしたのだろう！



それにしても私は  
早まったことをしたものだ！  
強大な力を秘めた  
ファイアースタッフを  
破壊してしまったのだ



先生！  
金貨が……



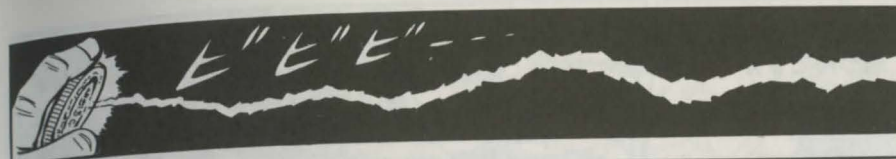
うむ！  
金貨が……



今朝目覚めると  
私の手の中にこの  
金貨があった！



誰の仕業かは  
すぐにわかった  
お前たちにも  
わかるな？



ウウツ！  
まずい  
ついに現われ  
おった！！



石や木にカオスの  
顔が刻まれたとき  
は覚悟せよと金貨の  
裏に書かれてある！

これは、私と私を  
取り巻く人間に  
対する警告だと



いかん！！



来たぞ！！









そうだ  
ひれ伏せ!

よく見ろ!これからは  
世界はこのように回るのだ  
我輩が王になれば宇宙の  
法則は消えてなくなる!

法則などクソ  
くらえだ!  
我輩が神だ!!



我輩が法則と  
いう法則の  
すべてを破壊  
してくれる!!

お前ら我輩の鎖  
から抜け出し我輩を  
倒そうなどと企んだ  
罪は重いぞ!!

だが、今は何  
もせん/それで  
は簡単すぎて  
つまらんからだ

スポーツをしようじゃ  
ないか/我輩の  
挑戦を受けるのだ  
ダンジョンの中で  
待っている!



お前らは我輩に  
触れることすら  
できぬ!

そこで  
ゆっくり  
殺してやる!



我輩は  
不滅だ!

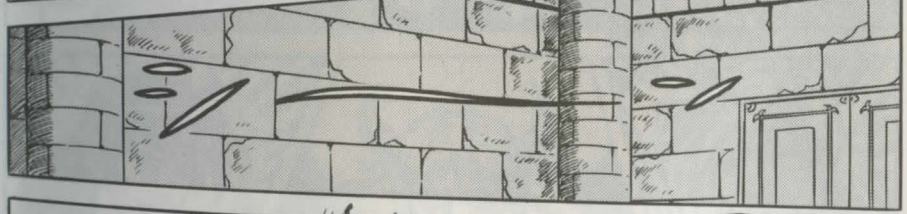
お前らもこうして  
死ぬのだ!  
こうしてな!!



ウウッ!.....  
何だ?



ヤメローツ!!



オオ/均衡に  
感謝します.....  
先生!



さあ、もう大丈夫だ  
ファルクラム!

ついにヤツは己の  
姿を現わした/  
あれを見たらう  
コルバム鉱石は  
すでにかんりの力を  
蓄えている!







もう間もなく  
完全に分裂を  
果たしますね!



マナが薄れて  
きています

鉱石が死肉を  
あさる飢えた  
ライオンのように  
マナを吸い取っ  
ています



最後の大破壊  
まで我々に残さ  
れているのは、わず  
か数日、いや  
数時間しかない  
かも知れません!

さあ、今すぐ  
出発して下さい!



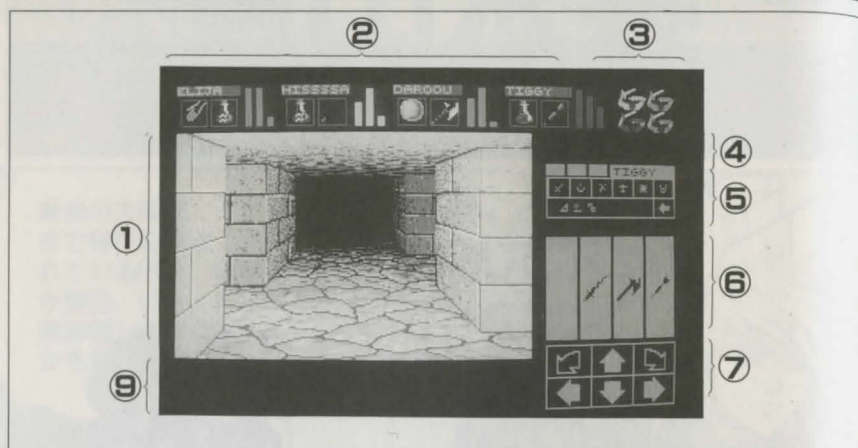
# 基本の章



続ダンジョンマスター (カオスの逆襲) のゲームシステムは、前作とほとんど同じです。違うのはマジックマップ (オートマッピング) が追加されたことと、キャラクターの描き換えが可能になったことなどです。ここでは、おさらいもかねてひとつおとり解説しますが、随時飛ばし読みして下さい。



## メイン画面の見方



### ① ダンジョン内部

キャラクターの視野であり、ゲームのメインでもあるダンジョン内部の画面である。画面上にスイッチ、レバー等が見えているときはそこをクリックするだけでオン/オフができる。また落ちていたアイテムもクリックひとつで取ることが可能だ。

### ② キャラクターの状態

#### イ) キャラクターの名前

黄色で表示されているキャラクターはアイテムを拾ったり、スイッチやレバーなどのオン/オフをする役目を担っているリーダーでもある。ただし、リーダーといってもそれだけで他の仲間より強くなったり偉くなるわけではないのだ。キャラクターに手型カーソルをあわせないで右クリックするとリーダーのキャラクター画面となる。

#### ロ) 左手 (レディハンド)

左手は別名レディハンドと呼ばれ矢や盾を持ったりする手である (矢は必ず左手に持たないと射ることができない)。

### ハ) 右手 (アクションハンド)

右手はアクションハンドと呼ばれ、武器やアイテムを持たせる手である。武器を持って戦うことはもとより、魔法が封じ込められたアイテムであれば、その能力を引き出すことができる。またロープなどではそれに応じた特殊な使い方ができる。

また、アクションハンド、レディハンドに表示されているアイテムであれば、左クリックするだけでリーダーの持っているアイテムと交換可能である。すばやい交換操作が必要な物は、なるべくあいている手に持たせておこう。

### ニ) 棒グラフ

左の棒グラフからヘルス、スタミナ、マナの値となっており各値を、100%とみなし、何%の増減があったかを表わす。

### ③ パーティの配列

パーティを真上から見た状態で配列を表わしている。パーティの各キャラクターは色で区別されている。画面では上が前列を現している。戦士系のヘルスの高い勇者は前列に、スペルキャスター (魔法使い、僧侶系) は後列に配置するのが普通である。また、キャラクターの入れ替えは、まず移動させたいキャラクターをクリックし、入れ替えたい場所に持っていき、もう一度クリックするだけだ。

### ④ アイテム名ウィンドウ

拾ったものの名前を表示する。

### ⑤ 呪文アイコン

イ) 呪文を唱えるキャラクターの名前が表示される。右または左にある白マスをクリックすると別のキャラクターとなる。

ロ) 呪文のシンボルが表示される。それはパワー→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 (呪文、シンボルに関して は魔法編参照)。

ハ) ←は1つ前のシンボルをキャンセルしたいときに使う。ただし、キャンセルしてもマナは回復しないので注意。

ニ) 選んだシンボルが順に表示される。呪文を唱える時はここをクリックするだけでよい。



## ⑥ 攻撃アイコン

モンスター、扉などを攻撃（破壊）するためのアイコンである。まず、順番だがこれはキャラクターの状態と同じである。攻撃させたいキャラクターの枠をクリックすると次図のような攻撃オプションが表示されるのでどれかを選びクリックする。このオプションはアクションハンドに持っている武器、アイテムによって変わってくる。キャンセルしたい場合は「×」をクリックするとよい。

## ⑦ 移動アイコン

↑は前進、↓は前向きのまま後退、←→は左右の蟹移動に、↔は左右に向く。左右は移動と向くだけの2つに分かれているのでうまく使いこなそう。しかし、移動はアイコンよりテンキーを使うことを強くお勧めする。なぜなら、「カオスの逆襲」では微妙な移動が追求される場所がかなり多くなっているためアイコンによる操作ではロスがありすぎるのだ。また、焦るあまり凡ミスなんかになりやすい。早いうちにテンキー移動を身に付けておこう。

## ⑧ メッセージウィンドウ

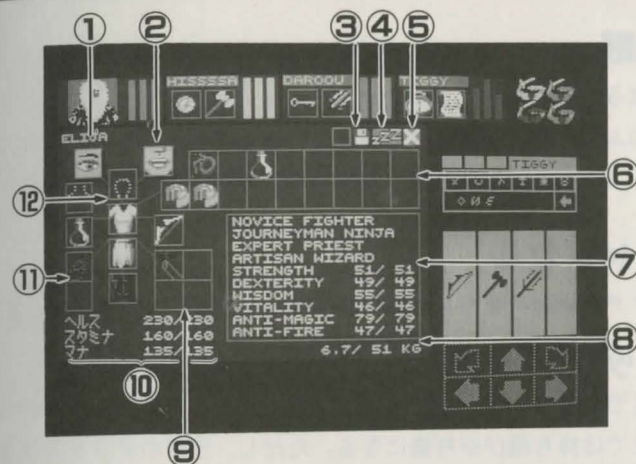
前作では魔法の失敗、キャラクターの成長時ぐらいしか表示はなかったが今回は様々なメッセージが表示される。このメッセージは重要で、見逃すとゲームコンプリートに関ってくることもあるので要注意だ。

### こらむ：運を天にまかせるか

無謀な行動が正しい答えという場合も時にはあるもの。例えば落とし穴に自ら落ちることなんてのはそのいい例だね。でも前作とは違って一度落とし穴に落ちればもう一度同じ場所に戻ってこれるという保証はない。

あー！どうすれば良いの？ という場面には運を天に任せてコイントスで決めてみるしかないですね。拾ったコインを右手に持って（コイントス）を選ぶ、表が出ればイエス、裏だとノー、とあらかじめ決めておこう。もし選択が失敗でドラゴンの口の前に降りてしまうことになっても運命と思ってあきらめがつくじゃないですか……。えっ？ 投げるコインももう無いだって、どうやら運も尽きたみたいですね、アーメン。

## キャラクター画面の 見方



メイン画面で右クリックを押すとリーダーのキャラクター画面になり、勇者に手型カーソルを合わせて右クリックすると、その勇者のキャラクター画面になる。

### ① 目アイコン

何も持たずに目をクリックするとキャラクターの各能力値を見ることができ

NOVICE FIGHTER		
JOURNEYMAN NINJA		
EXPERT PRIEST		
ARTISAN WIZARD		
STRENGTH	51 / 51	
DEXTERITY	49 / 49	
WISDOM	55 / 55	
VITALITY	46 / 46	
ANTI-MAGIC	79 / 79	
ANTI-FIRE	47 / 47	
6.7 / 51 K6		

レベルを表わす称号（勇者編参照）

能力値（勇者編参照）

現ロード／最大ロード

また、レベルが上昇するとしばらくのあいだ赤枠がつく。また、何かアイテムを持っていた場合はその名称と、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。操作は食べさせたい物を口に当てて左クリックするだけだ。食べるとゴクンと呑み込む音がする。ただし、飲めないものや食べられないものを無理矢理口に当ててクリックしても呑み込まないので、腹を壊したり間違えて毒を飲んで死んでしまうことはない。



### ③ データセーブ

ゲームの現状データをディスクに保存する。また、ブランクディスクのフォーマットや、終了もここでこなう。

### ④ 睡眠

睡眠を取ることにより体力、スタミナ、マナを回復させることができる。ただし、そのぶん水や食糧を消耗することになるのである。寝るとすぐに”起きろ”というメッセージがでるが、あまり気にする必要はない。

### ⑤ キャンセル

キャラクター画面のキャンセル。右クリックでも代用はできる。

### ⑥ バックパック

17個まで入るバックパック（背負い袋）である。宝箱を1つ使用すれば最大24個までは持ち運びが可能になる。ただし、宝箱の重さを負担することになるのでロードの低いものには無理に持たせる必要もない。また、宝箱はアクションハンドに持てば中身の出し入れが可能である。

### 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り、黄色、赤となると行動などにペナルティが生じる。

### ⑧ ロード（負荷）

右の値が持ち運べる最大重量で、左が現在運んでいる重量である。最大ロードの半分までは何のペナルティもないがそれ以上になると黄色い表示となり移動などの制限を受けることになる。また、怪我などによりロードが一時的に下がることもある。

### ⑨ 矢筒

矢筒ではあるが左上は控えの武器をおくことも出来る。また、矢、石などはここに入れておけば自動的につがえてくれる。

### ⑩ ヘルス/スタミナ/マナ

すべて右側の数字が最大値であり、左が現在値である。

### ⑪ ウエストポーチ

皮袋やフラスコなどの小物がしまえるポーチ。

### ⑫ 身体

身体を表わすアイコンである。怪我をしていると赤枠で囲まれ、移動やロードの最大値等に影響を及ぼす。ちなみに怪我を直すには秘薬ウィーが必要だ。

## こらむ：パソコン機種別プレイガイド

☆386CPU系のマシーンを使っている方

386系のマシンは処理速度が速いので、スピードを要求される場面ではクロックを落してプレイした方がよいでしょう。それでも速いと感じたらディップスイッチを変えてリセットするとよいでしょう。

エプソンの286VXを使っている人もクロックは落した方がやりやすいでしょう。ちなみにVMを使っている方はクロックは落さない方がよいでしょう。

☆ラップトップを使っている方

液晶では、ポインタはどこを指しているかすぐに分からなくなり、アイテムも見つけにくくなります。できればカラーディスプレイを買って接続するのがよろしいかと思われませんが、そうでなければラップトップを買ったことを反省するか、ラップトップユーザーでありながらゲームに手を出したことを反省しましょう。

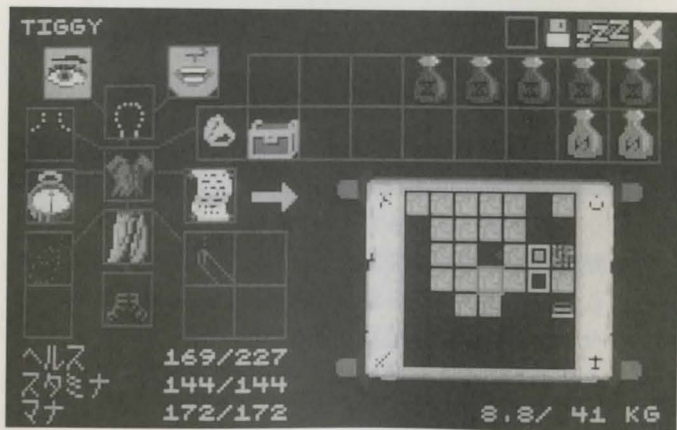


## マジックマップ(オートマッピング)画面

このマジックマップは日本版のみについている特別なものである。オートマッピング、スクロールマップなどとも呼ばれているが、ソアラなんかについている車載用のナビゲーションシステムに似て居るのでナビゲータと呼んでいる人もいる。ここではウェインホルダー氏の呼び方に従ってマジックマップと呼ぶことにしよう。

使い方はスタート地点に落ちている巻物(スクロール)を手に入れ、それをアクションハンドに持てばいいのである。7×7で表示されるこのマップはマッピングを含め君たちの冒険におおいに役に立ってくれるに違いない。ここではそれぞれの簡単な説明をしておこう。

まず、赤枠が中央辺りにあると思うがこれが現在パーティのいる場所である。また、自分の向いている方向が画面上で上になっているので気をつけよう。

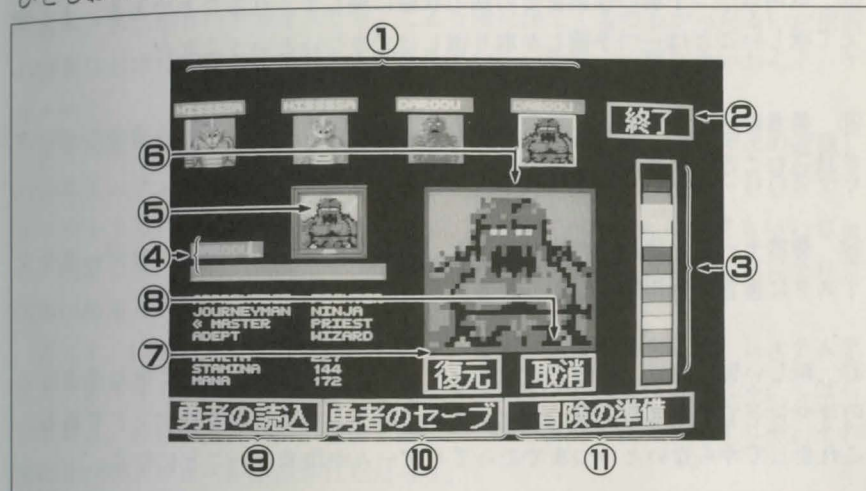


このマジックマップ魔法によりもっと使いやすくことを知っているであろうか？

4種類ある魔法はモンスターの位置、ピット幻の壁、そしてファイアーボールの表示してくれる各魔法が存在し、さらにその魔法を唱えた時点のマップを表示し続ける魔法もある。(魔法については呪文の章を参照のこと)。

## チャンピオン変身

カオスの逆襲ではキャラクターを自分の好きなように描き換えることが可能となった。自分で作成したキャラクターがダンジョンで活躍すれば思い入れはひとしおのことだろう。ここではそのやり方を説明しよう。



- ① パーティのグラフィックが表示される。決定した場合のみこの名前、グラフィックが書換えられる。
- ② グラフィックエディタを終了(中断)するとき使用する。
- ③ 使用できる色の種類。全部で16色あり、うち1色(上から3番目)は透かし用である。
- ④ 名前。ここだけはキーボードより入力する。上が本名で、下はあだ名とか、爵位などを書くようになっている。下はとくに必要はないが、友達の名前などにしたときは"埼玉の星"などと書いておくと面白いかも。
- ⑤ ⑥原寸大の絵を表示する。描き換えをしているときには随時表示されるので参考にするとよい。



- ⑥ ⑤の拡大画面である。ドットごとにこの画面でエディットをしていく。クリックをすると指定した色を、右クリックで下地の同色内を指定色で塗りつぶしてくれる。
- ⑦ 復元とは全く初期状態に戻すことをいう。描き換えた後にクリックしてしまうと大変なことになる。
- ⑧ 取消は一つ手前の作業をその前の状態に戻してくれることである。よく覚えて欲しいことは一つ手前しか取り消しはできないということだ。
- ⑨ 勇者読込。ゲームと、肖像画とあり、前者は肖像画とゲーム途中のデータを読み込むことで、後者は肖像画のみを読み込むことである。
- ⑩ 勇者セーブ。読込みの反対である、つまり描き換えを終わったデータをディスクに書き込む作業をしてくれる。
- ⑪ 新しい冒険開始。前作ダンジョンマスターや牢屋から連れて来た勇者をこのコマンドでカオスの逆襲のダンジョンに送りこむ為の重要コマンドである。これをしてやらないといつまでたってもゲームが出来ないことになる。

以上のアイコンを利用して自分なりの勇者を創ってほしい。ただ、あまりよい（格好いいとか、綺麗だとか）グラフィックにこらずに気軽な感じで使ってほしい。

### こらむ：究極の1人ダンジョン探検

これは一部ではかなり有名になっている遊び方だ。タイトルの通りたった一人の勇者でダンジョンを探検するという物。途中ながあってもくじけず、果敢にトライするのがダンジョンマスターズスピリッツというもの。詳しくは石塚氏がレポートしてくれるはずである。上級者用。

## ゲームを始めよう

さてここからは実際にゲームを始める前にすることを簡単に説明します。で、実はロードカオスさんが説明を下さるようになりました。では、カオスさんお願いします。

### バキーツ バキバキバキー（大木の裂ける音）

あー、わしがロードカオスじゃ。こんな所に出てくるのもかったるいが前回の勝負に負けた代償じゃてしょうがあるまい。いいか 一度しかいわんぞ。ゲオッホン。

まず用意してもらう物じゃが当然「続ダンジョンマスター カオスの逆襲」のシステムディスクとデータディスクだ。データディスクはMS-DOSでフォーマットしたディスクならワープロソフトのデータディスクでもいいじゃろ。用意できたか！ おう、そうじゃ前作のデータディスクがある奴はそれで代用は出来るぞ。

さてと、いよいよゲーム開始じゃ。コンピュータの電源をいれ、システムディスクをドライブAに、データディスクをドライブBに入れるのじゃ。しばらくすると、わしのカッコいい雄姿と共にオープニングが始まるはずじゃ。その後には3つのメニューが表示されただろう。

- |                     |     |   |
|---------------------|-----|---|
| 「カオスの逆襲」への道         | ... | ① |
| 新しい冒険開始またはチャンピオン変身  | ... | ② |
| 「カオスの逆襲」のゲームを始めて下さい | ... | ③ |

①これはわしがダンジョンを作っている様子などをアニメーション処理した画面で紹介しておるのじゃ。まあ、無声映画みたいじゃが一度は 目を通しておいたほうがいいぞ（わしの雄姿も見れるしな）。

②キャラクターの描き替えじゃ、お前らが牢屋で拾ってきた、あるいは前回使っていたキャラクターの呼び出しが出来るのじゃ。ここで呼び出しをしておかなければわしの素晴らしいダンジョンに入ることは出来んぞ。

キャラクターの描き替えじゃが詳しい説明は後述するにして絵の下手な奴は手をださんほうがいいと思うぞ。「どうしても」というやつには強制はせんかの。



それからじゃ、前作のキャラクターに関しては描き直されたデータがシステムに封印してあるので参照してみるがよい。

③これは「牢屋」と「再び入る」と「終了」の3つにわかれておる。まず「牢屋」のほうじゃが、ここにはわしが封じ込めておいた24人の情けない勇者どもがおる。そして、「再び入る」とはゲームの続き、「終了」は終わりと言うことじゃ。分かったか。

さてと、簡単な説明が終わったところでゲーム開始と行くぞ。

まず、新しい勇者を使う奴は牢屋から4人の勇者をわしの封印から解いてくるがよい。昆虫どもや鳥ども人間どもなどがおるが、そのうち2人は特別に隔離しておる。たいしたことはないやつらじゃが2人揃うと厄介じゃからのう、どちらかの封印を解いてしまえば片方は入れることができんのじゃ。まあ、その前に隠し扉をくぐり、モンスターと戦わなければならぬからのう、そう容易なことでもないと思うぞ。なぬ、卑怯じゃと申すか。ははは、青いな、このぐらいでつまずくようようでは、わしに歯向かおうなぞ10万年早いわ！

4人の封印を解いたら、セーブ/終了をするがよい。そして②で説明したように勇者の呼び出しを行なうのじゃ（画面右下の「新しい冒険開始」をクリック）。さあ、後は再びメニューに戻り、③を選択するのじゃ。

そして、「再び入る」をクリックじゃ。このあとは、たっぷりとかわいがってやるぞ。

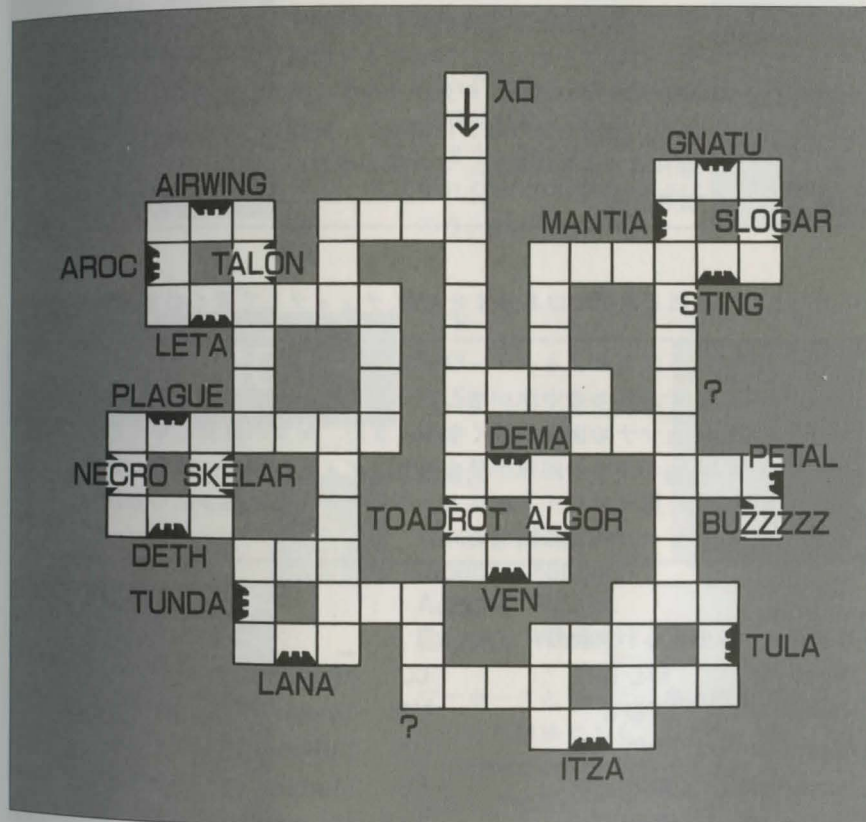
ワーハッハッハッハッハッハッ

ワーハッハッハッハッハッハッ

ワーハッハッハッハッハッハッ（誰か止めてくれー）

ここでロードカオスさんには退場してもらいましょう。では、打倒カオス！  
ダンジョンへGo！（それにしてもへんなロードカオスでしたね）。

# 勇者の章



カオスの逆襲で新たに登場する勇者24人。彼らの能力こそがカオス打倒への鍵であり、制覇の道でもある。誰を選ぶかは貴方に任せるとして、ここでは勇者のイラストを見ながら能力値などを説明しよう。



このコーナーでは続ダンジョンマスターで新たに登場する勇者たちと、それに関する能力値などを簡単ではあるが説明をしております。あなた方が前回の勇者を使うのであれば、この章を飛ばしてもかまいません。しかし、新たに勇者を選ぶのであれば、このデータを参考することをお薦めします。勇者のデータで重要なのは以下の4つです。

ヘルス	いわゆるヒットポイントである。この値が0になると死んでしまう。睡眠により回復する。
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に能力の低下をおこす。睡眠により回復する。
マナ	聞き慣れない言葉だが分かりやすく言えばマジックポイントである。魔法を使うたびに減少し、睡眠により回復する。
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が制限される。

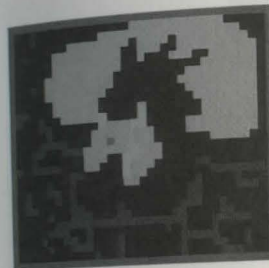
以下の6つはさほど重要ではありませんが、チェックして置く必要はあります。

STR	強さ	武器によるダメージが高く、ロードにも関係がある。
DEX	機敏さ	武器の命中率が増し、そして敵の攻撃を回避しやすくなる。
WIS	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

勇者のレベルをあらわす称号

Neophyte	初心者	LO	Master	ローマスター
Novice	新参者	UM	Master	ウムマスター
Apprentice	徒弟	ON	Master	オンマスター
Journeyman	職人	EE	Master	イーマスター
Craftman	名匠	PAL	Master	パルマスター
Artisan	芸術家	MON	Master	モンマスター
Adept	達人	Arch	Master	偉大なる者
Expert	熟練者			

## AIRWING

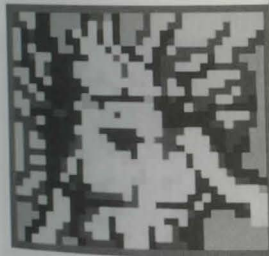


STR	6 4	ヘルス	3 0 0
DEX	5 4	スタミナ	1 8 9
WIS	4 0	マナ	7 0
VIT	4 9	ロード	6 2
耐魔法	3 0	耐火	3 0

Adept Fighter  
Adept Ninja  
Artisan Priest  
Adept Wizard

ワークロウという珍しい種族である。その羽は力強く少々の攻撃など跳ね返してしまう。魔法の力こそ無かれ彼の鍛え抜かれたその肉体は一目おく必要があるだろう。

## AROC



STR	5 4	ヘルス	2 7 0
DEX	3 9	スタミナ	2 0 0
WIS	4 4	マナ	1 5 0
VIT	3 4	ロード	5 4
耐魔法	4 4	耐火	3 5

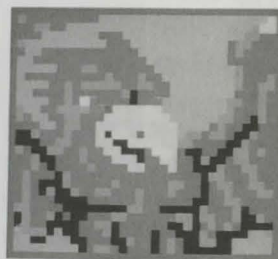
Adept Fighter  
Adept Ninja  
Adept Priest  
Expert Wizard

ワーホークといって、鳥人の中では魔法にたけた種族である。しかし、彼らの能力は魔法だけでなく戦士としても大いに役立ってくれるだろう。ただ、両立させている為ヘルスが少ないのが難点だ。



## TALON

STR	35	ヘルス	240
DEX	58	スタミナ	202
WIS	36	マナ	85
VIT	30	ロード	38
耐魔法	37	耐火	30



Adept Fighter  
Adept Ninja  
Artisan Priest  
Adept Wizard

ワーイーグルの勇者である。まだ見習い故に能力こそ低いがその素早さには皆も一目おいている。鍛え上げれば彼以上に心強い見方もいないであろう。

## LETA

STR	32	ヘルス	230
DEX	30	スタミナ	230
WIS	76	マナ	140
VIT	54	ロード	36
耐魔法	30	耐火	30



Artisan Fighter  
Adept Ninja  
Expert Priest  
Adept Wizard

ワーホークのもう一人の勇者。先に述べたとおり彼らは魔法に精通している。力と素早さにはかけるが彼の知恵には冒険途中で大いに助けられることになるだろう。

## DEMA

Champion of Iissh

STR	68	ヘルス	320
DEX	34	スタミナ	275
WIS	30	マナ	65
VIT	56	ロード	65
耐魔法	38	耐火	64



Adept Fighter  
Adept Ninja  
Adept Priest  
Adept Wizard

ティラノザウルス、イッシュのチャンピオン。力は彼の右に出るものはないほどであり、そのからだ故にヘルスもスタミナも高くなっている。しかし、魔法は不得意である。

## ALGOR

Marsh Hunter

STR	64	ヘルス	300
DEX	41	スタミナ	250
WIS	34	マナ	80
VIT	46	ロード	62
耐魔法	52	耐火	58



Expert Fighter  
Expert Ninja  
Artisan Priest  
Artisan Wizard

コモドドラゴン、マーシュの狩人である。彼らは子供の時から狩りなどをするために戦士、忍者としての腕はかなりのものがある。また、その皮膚故に炎に耐える能力も高くなっている。



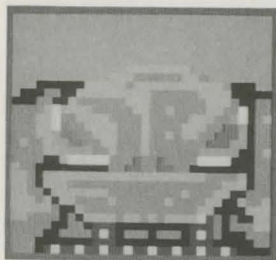
# TOADROT

Prince of Prince of Skulash

STR	4 8	ヘルス	2 5 0
DEX	5 8	スタミナ	1 8 9
WIS	3 2	マナ	9 2
VIT	3 1	ロード	4 9
耐魔法	5 4	耐火	5 4

Adept Fighter  
Expert Ninja  
Artisan Priest  
Adept Wizard

スクラッシュ国の若き王子である。彼のそのどっしりしたからだとは裏腹に機敏な動きを見せ、戦士としてもそれなりの腕をもっているのである。



# VEN

High Priest of Ssha

STR	4 6	ヘルス	2 0 7
DEX	3 0	スタミナ	1 7 0
WIS	6 2	マナ	1 5 0
VIT	5 9	ロード	4 7
耐魔法	3 9	耐火	6 1

Craftman Fighter  
Adept Ninja  
Expert Priest  
Adept Wizard

シャアの最高司祭。名の示す通りかれは毒の神に仕える者である。戦士としてはあまり期待は出来ないが僧侶魔法を使わせれば随一である。ダンジョンを制するには彼の力が必要だろう。



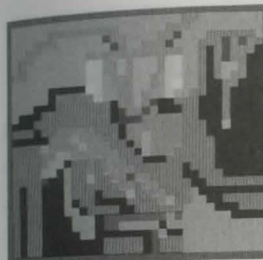
# MANTIA

Spellweaver of Kelt

STR	4 4	ヘルス	2 0 0
DEX	6 4	スタミナ	2 2 3
WIS	6 8	マナ	1 7 3
VIT	4 4	ロード	4 6
耐魔法	6 1	耐火	3 0

Artisan Fighter  
Adept Ninja  
Expert Priest  
Expert Wizard

古代ケルトの呪文使い。戦士系にこそ不向きではあるがその鍛えられた頭脳、機敏さは誰にも負けはしないだろう。またマナも高く、魔法に対する抵抗も高いので申し分ない勇者といえる。



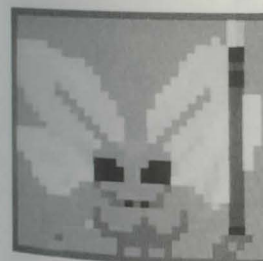
# GNATU

Spearwing of Leaf

STR	3 0	ヘルス	2 0 5
DEX	6 8	スタミナ	2 6 1
WIS	5 3	マナ	1 5 0
VIT	4 1	ロード	3 4
耐魔法	5 5	耐火	3 8

Adept Fighter  
Adept Ninja  
Expert Priest  
Adept Wizard

針葉樹のような槍を自在に使いこなすとても素早いすずめばちのGNATU。その小柄な身体とは裏腹に高いヘルス、スタミナは興味をそそることだろう。僧侶としての腕も随一である。





# SLOGAR

Webber of Arachnia

STR	7 2	ヘルス	2 5 0
DEX	6 4	スタミナ	2 6 5
WIS	3 7	マナ	7 0
VIT	3 6	ロード	6 8
耐魔法	5 3	耐火	3 1

Expert Fighter  
Expert Ninja  
Adept Priest  
Artisan Wizard

外見のわりに優れた能力を持つこの蜘蛛糸使いは2対4本の手から繰り出される強力な力とその素早い動きで敵を粉碎し尽くしてくれるだろう。戦士としてはかなり強い。

# SKELAR

The Slayer

STR	6 8	ヘルス	4 3 0
DEX	6 0	スタミナ	2 7 0
WIS	3 8	マナ	4 8
VIT	3 0	ロード	6 5
耐魔法	6 1	耐火	5 9

Expert Fighter  
Expert Ninja  
Artisan Priest  
Adept Wizard

アンデッドと化した勇者である。生前は名の売れた戦士だったということだが今となってはその事実を知るものはいない。またアンデッド故に魔法、炎に強くなっている。

# STING

STR	6 9	ヘルス	3 0 0
DEX	6 2	スタミナ	2 7 0
WIS	3 4	マナ	6 8
VIT	4 8	ロード	6 6
耐魔法	6 4	耐火	3 1

Adept Fighter  
Adept Ninja  
Adept Priest  
Artisan Wizard

たくましい腕力を持ち、機敏な動きを見せるこのSTINGは巨大蟻の種族出身である。自分の数倍の物を持ち上げ、そのあごで繰り出される攻撃は勇者の心強い味方となる。

# DETH

STR	5 6	ヘルス	3 8 5
DEX	6 5	スタミナ	2 4 5
WIS	3 3	マナ	7 7
VIT	3 1	ロード	5 5
耐魔法	5 8	耐火	5 6

Expert Fighter  
Expert Ninja  
Craftsman Priest  
Artisan Wizard

通称、死神とも命名される。高い力と機敏さ、それにヘルスは初心者にとっては嬉しいかぎりである。彼の能力を最大限に引き出せばかなりの戦力となろう。



# NECRO

STR	3 8	ヘルス	3 7 6
DEX	5 2	スタミナ	1 6 5
WIS	6 2	mana	1 2 8
VIT	3 2	ロード	4 1
耐魔法	6 4	耐火	6 0



Artisan Fighter  
Adept Ninja  
Artisan Priest  
Expert Wizard

死人使い。スタミナこそ低いがヘルススタミナともに群を抜いているし、抵抗力も他の勇者と比べるとかなり高いであろう。使い方次第ではなかなか使えるキャラクターになるであろう。

# PLAGUE

STR	3 2	ヘルス	4 1 0
DEX	3 3	スタミナ	1 5 0
WIS	6 6	mana	1 6 0
VIT	3 4	ロード	3 6
耐魔法	6 4	耐火	6 4



Expert Fighter  
Artisan Ninja  
Expert Priest  
Artisan Wizard

暗黒魔法戦士。力こそないが剣を持たせればかなりの戦力アップになる。また、ヘルスも勇者24人中最高クラスである。ロードが低いのが欠点だが使えるキャラクターである。

# TUNDA

The Sure footed

STR	6 4	ヘルス	3 5 0
DEX	5 8	スタミナ	3 0 5
WIS	4 3	mana	1 0 4
VIT	6 4	ロード	6 2
耐魔法	4 7	耐火	5 1



Adept Fighter  
Adept Ninja  
Adept Priest  
Adept Wizard

ケンタウロス族出身。彼の脚力は随一であり、一族の中で彼に勝るものはいないという。ヘルス、スタミナ共に高いので戦いに大いに貢献してくれるだろう。

# LANA

STR	5 7	ヘルス	3 2 0
DEX	6 3	スタミナ	2 4 5
WIS	4 7	mana	1 2 1
VIT	6 4	ロード	5 6
耐魔法	4 4	耐火	4 8



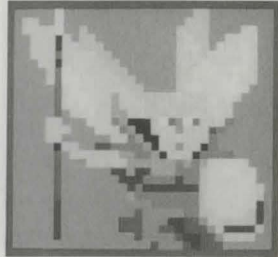
Adept Fighter  
Adept Ninja  
Adept Priest  
Adept Wizard

ケンタウロス族出身。女性ではあるが高いヘルス、スタミナは目を見張るものがある。この一族は男女ともに平均して鍛え上げられている。



## BUZZZZZ

STR	31	ヘルス	280
DEX	69	スタミナ	163
WIS	60	マナ	180
VIT	62	ロード	35
耐魔法	65	耐火	38

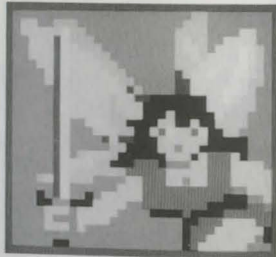


Journeyman Fighter  
 Craftsman Ninja  
 Expert Priest  
 Expert Wizard

妖精界の代表者の1人。力こそないが後の能力は平均以上を持つ。僧侶に魔法使いにと役立ってくれることだろう。また、魔法に対して高い抵抗を持っているしマナも高い。

## PETAL

STR	33	ヘルス	247
DEX	66	スタミナ	250
WIS	61	マナ	176
VIT	62	ロード	37
耐魔法	64	耐火	34



Journeyman Fighter  
 Craftsman Ninja  
 Expert Priest  
 LO Master Wizard

妖精界の出身。身体に似合わず高いヘルスとスタミナを持っている。彼女も力こそないが他が高いので大いに役立つだろう。マスターレベルのウィザードはこのPETALだけである。

## ITZA

War lord of Uxmal

STR	58	ヘルス	300
DEX	51	スタミナ	245
WIS	54	マナ	163
VIT	54	ロード	57
耐魔法	48	耐火	46



Expert Fighter  
 Adept Ninja  
 Artisan Priest  
 Adept Wizard

アックスマル国の戦争王である。その鍛え抜かれた肉体は高いヘルスとスタミナを生み出している。剣を振るわせれば彼の右に出るものはいないであろう。

## TULA

Princess of Uxmal

STR	39	ヘルス	240
DEX	62	スタミナ	145
WIS	56	マナ	137
VIT	49	ロード	42
耐魔法	56	耐火	55



Adept Fighter  
 Adept Ninja  
 Adept Priest  
 Adept Wizard

アックスマル国の王女である。彼女のしなやかな身体から生み出されるその動きで敵の攻撃を回避し、一撃必殺で敵を討つことができるのである。



## KAZAI

Shadow Warrior



STR	5 4	ヘルス	3 5 0
DEX	7 1	スタミナ	2 8 5
WIS	6 4	マナ	1 2 1
VIT	5 1	ロード	5 4
耐魔法	5 4	耐火	4 9

Adept           Fighter  
LO Master   Ninja  
Artisan       Priest  
Artisan       Wizard

その名の通り影戦士つまり、忍びである。彼の出身はジャポネスクという島であり、彼はそこで忍びの頭をやっていた。彼の動きはピカーであり、ヘルス、スタミナともに高い。

## LOR

Champion of Good



STR	6 4	ヘルス	3 7 0
DEX	6 4	スタミナ	3 3 5
WIS	5 8	マナ	1 1 0
VIT	4 4	ロード	6 2
耐魔法	3 4	耐火	5 4

LO Master   Fighter  
Artisan       Ninja  
Adept        Priest  
Artisan       Wizard

悪の代表をカオスとするならば、彼は善の代表である。平均した能力を持ち、戦士としての高いレベルを所有する。彼を引き入れることはカオス打倒に近づくことでもあろう。

## モンスターの章



前作以上に強力になったモンスター全24種類を詳しく解説! カオスの逆襲ではモンスターは完全に歩く罠になっている。モンスターはレベルアップの道具ではなく勇者の行く手を阻むトラップの一つである。

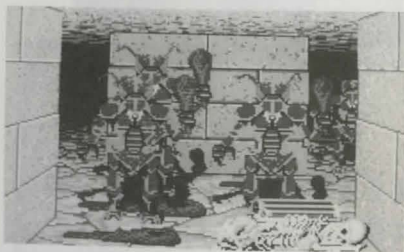
この章では出現するフロアから耐久度の目安、モンスターの特徴などを詳しく解説するとともに、モンスター打倒への対策をイラストを交えて説明している。



## ANTMEN

出現するフロア 7階  
 耐久度 ●  
 毒性なし / グループあり

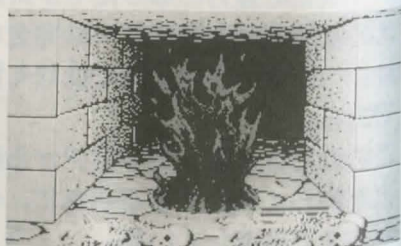
その名の通り蟻男である。片手に棍棒を持って集団で現れるが大して恐れる必要もないだろう。とは、いってもやはり集団で出てこられるとそれなりに強くは感じる。ファイアーボールで早めに片を付けるほうが無難であろう。または、戦士レベルを鍛えるために武力で相手にしてもいいのでは？ 倒した後に棍棒を残すが必要ならば取るのもいいだろう。



## BLACK FLAME

出現するフロア 3階  
 耐久度 ●●  
 毒性なし / グループなし

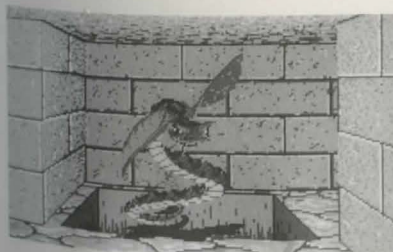
フルヤの黒い炎にロードカオスによって命を吹き込まれたモンスターである。ただ命といっても人間のよ様な物理的なものではないので通常の攻撃はおろか、ファイアーボールでさえ効かない。唯一効果のあるものといえば、ポーパルの剣と、テス・ユーの魔法のみといえる。遠くからの魔法が効果的に倒すことになるであろう。テス・ユー 3～4発ぐらいで消失する。



## COUATL

出現するフロア 6階  
 耐久度 ●●●  
 毒性あり / グループなし

蛇神ケツァルコアトルの下っ端である、カウアトル。下っ端とはいえ毒を持っており空まで飛んでしまうというとんでもない奴である。前回同様ファイアーボールで早めにかたを付けた方がいいだろう。しかし、ヘルスは前回の数倍になっており1発ぐらいでは死んではくれない。大体ファイアーボール3～4発といったぐらいで死んでくれる。気をつけてかかれれば怖くはない。



## DEATH KNIGHT

出現するフロア 3、9階  
 耐久度 ●●●●  
 毒性なし / グループあり

ロードカオスに忠誠を誓い、このダンジョンのガードを請け負った死せる騎士達である。グループで現れあまりファイアーボールも効かないので大分てこずる相手となるだろう。地道にヒット&アウェイで倒す以外にはこれといった方法はないと思われる。戦う前に防御の魔法を唱えておいたり、力を増すポーションを飲んでおくのもいい方法だろう。

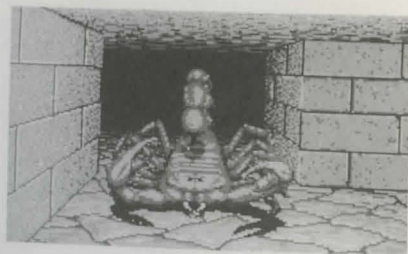




## GIANT SCORPION

出現するフロア 5階  
耐久度 ●●●●  
毒性あり / グループなし

しっぽに猛毒をもった大きそりである。一対の巨大なはさみはとてつもない力を持っており、攻撃力もけた外れである。できればあまり遭いたくない相手であるが、もし遭ってしまった場合はファイアーボールで応戦するかヒット&アウェイで攻撃するしかないであろう。ファイアーボールで2~3発ぐらいで葬りさることができる。かなり強いので危なくなったら素直に退却する事も大切だ。また、毒消しも用意しておこう。



## GIGGLER

出現するフロア 4, 6, 7, 8, 9, 10階  
耐久度 ●  
毒性なし / グループなし

盗賊、ひったくり、すりなどなど、こんな言葉がよく似合うとてもかわいいい奴である。前作ダンジョンマスターよりも一段と手癖が悪くなっており、またヘルスも高くなっているのでちょっと厄介な相手になったといえる。素早い攻撃でやっつけるよりはファイアーボールで早めに始末をつけたほうがいだろう。とにかく見つけ次第、変な声が次第、殺してしまおう。



## GREATER OITU

出現するフロア 8階  
耐久度 ●●●●  
毒性なし / グループなし

前作のオイタスが一段とグレードアップして再登場である。テインのダンジョンでしよっぽばなからガンガンでくる。とにかく追い詰められないようにしながらヒット&アウェイかファイアーボールでけりを付けてしまおう。こいつは増殖するのであまりてこずっていると後々困ることになる。食糧不足にならないよう早めに殺すべし。ファイアーボール3~4発で死んでくれるであろう。



## HELL HOUNDS

出現するフロア 2階  
耐久度 ●●●●●  
毒性なし / グループあり

魔犬ケルベロスに使える下僕で地獄の番犬とも言われるヘルハウンドだ。その牙はいつも赤い血を滴らしており、口から漏れる炎のプレスはドラゴン並みに怖いといえるだろう。またヘルスもかなり高く、最後の方でやてこずる相手になるだろう。対策としては魔法の箱で時間を止めて剣で攻撃するか、魔法でなんとかするといった手がある。





## HORNED WORM

出現するフロア 5、10階  
耐久度 ●●  
毒性あり / グループあり

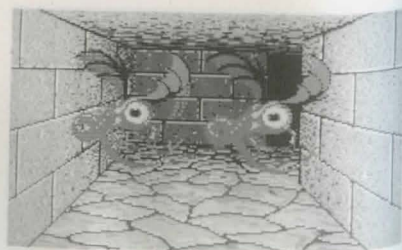
勇者が冒険を始めて最初に出遭うのがこのHORNED WORMである。強さは前回とほとんど同じぐらいではあるが、いかんせんヘルスがかなり高くなっているようである。しかし、ファイアーボールがかなり効くので有効に使いたい。また、こいつは倒したあと食糧となるのでなるべく多く倒しておきたい。今回は前作以上に食糧難になることもあるので貴重な食糧になることは間違いなしだ。



## IRIIS

出現するフロア 5階  
耐久度 ●●  
毒性なし / グループあり

冒険を始めて次に遭うモンスターIRIIS。彼らは奇妙な姿形をしており、幾つかの魔法を操ることもできる。しかし、さほどに強くなくファイアーボールでいとも簡単に死んでくれることだろう。ただ、魔法のライトニングボルトにだけは気をつけて欲しい。ダメージはそうでもないが連続して喰うとちょっと敵しいものがあるだろう。なるだけ、早めに倒しておきたいものだ。



## LORD CHAOS

出現するフロア 1階  
耐久度 ???  
毒性なし / グループなし

悪の張本人。前作同様実に憎たらしい奴だと思ふ。

「ははは、わしがおまえ達のようなものに倒されると思っているのか! 今ならまだ間に合う。わしに寝返るのぢや。週休2日制で3食昼寝付だぞ。気に入ったらダンジョンの1階まで昇ってくるのぢやな。はっはっ!! さらばぢや。」



## MON VEXIRK

出現するフロア 9階  
耐久度 ●●●  
毒性なし / グループあり

あのヴェクサークがモンマスターになって帰って来た。彼の操るファイアーボールは前作にまして強力になっており勇者にとって有利にはならないだろう。また、レベルアップによりヘルスも高くなっており強敵となった。彼らが手を上げたときは注意が必要だ。その合図とともにファイアーボールなどの魔法が繰り出されるからだ。ヒット&アウェイよりも魔法で早めに倒そう。





## MUMMIES

出現するフロア7、9階  
耐久度●●  
毒性なし/グループあり

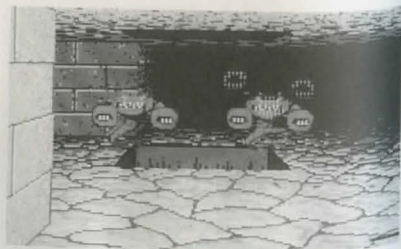
マミーつまりミイラ男(女かも)である。ぐるぐる包帯を巻かれたその身体は乾燥しておりファイアーボールが効果的なダメージを与える。集団で現れるが強さは前作よりちょっとアップした程度なので、そう苦しむことはない。ただし、気を抜かないように気をつけることだ。油断は直接死につながることもある。ファイアーボール2発程度でかるく倒せるであろう。



## MUNCHER

出現するフロア8、9階  
耐久度●●  
毒性あり/グループあり

前作ウィザード・アイのミニチュア版といったところだろうか。目玉が3つ付いており実際にいればかなり気色悪いはずだ。集団で出沒し、毒性もあるとうるさい奴らだ。しかし、彼らにも弱点というものはある。それは毒の霧だ! 彼らは毒性にはまったく耐性がなく最低レベルの毒の霧で死んでくれるだろう。

RED  
DRAGON

出現するフロア4、10階  
耐久度●●●●●●  
毒性なし/グループなし

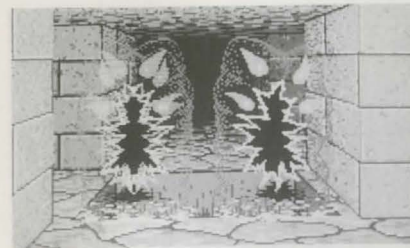
ファイアドラゴン、モンスターの頂点にたつ邪悪な怪物。前作では1匹ほどしかいなかったが今作ではあちらこちらで出沒し、また巣まで存在するのだ。彼らの攻撃はその強力な前脚とあご、そしてドラゴンプレスである。どちらの攻撃も凄まじく、とくにプレスはヘルスの低いものを一息で葬り去るほどである。彼らに関しては魔法などに頼らずヒット&アウェイによる攻撃が効果的である。倒した後のドラゴンステーキは最高の戦利品になるだろう。



## RIVES

出現するフロア6、7階  
耐久度●●●●  
毒性なし/グループあり

ひたひたと白い足跡のみを見せながら現れる彼らはとても嫌らしく卑怯な奴である。しかも集団で現れあの世のものなのだ。つまり、普通の武器が効果を持たず、魔法に頼ることになる。そう、あのデス・ユーである。もしくは、デス・ユーの魔力を封じた剣ボールでしか倒すことはできない。しかし、集団で現れる彼らにヒット&アウェイを挑むことは自殺行為である。ここは魔法で遠くから倒していくことをお薦めする。

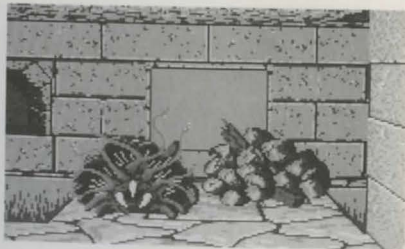




## ROCK PILES

出現するフロア 3、8階  
耐久度●●●●  
毒性あり／グループあり

石や鉄くずをヤドカリの住みかにしたような外見を持った奴らがロックパイルである。前作はヒット&アウェイや毒の霧を使うことが多かった。しかし、今回はファイアーボールが大変よく効果をあらわしてくれるだろう。しかし、集団で毒をもっているので注意は必要だ。また、後ろにデス・ナイトがいることもある。離れて、ファイアーボールで倒してしまおう。

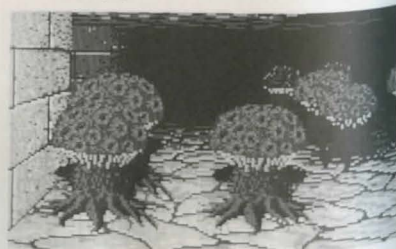


## SCREAMERS

出現するフロア 8階  
耐久度●  
毒性なし／グループあり

カリフラワーのようなこのモンスターは前作同様ピーピー鳴きながらの再登場である。前作以上に弱くなってきたのではないかと思うほど弱くいいカモである。

うんちく：シュリーカーとも呼ばれるこのモンスターはヨークシャーの森などに住み旅人が通ると後を付けたります。そのときパタパタなどと音がし、振向くと甲高い声を上げるのです。この声は死の前触れとされ聞いたものは大抵助からないといひます。



## SKELETONS

出現するフロア 4階  
耐久度●●●  
毒性なし／グループあり

ダンジョンで倒された勇者の屍にカオスが呪いをかけガイコツ戦士として蘇らせたやつらである。ガイコツであるため突いて使う武器はあまり効果がなく、かわって打碎武器が効果的な破壊力をもっている。集団ではあるがファイアーボールも効くし、ヒット&アウェイも有効なのでたやすいモンスターであろう。しかし、いつでも油断は大敵である。



## SLIME DEVIL

出現するフロア 6階  
耐久度●●●●  
毒性あり／グループなし

なんとも奇妙な姿をしたこのスライムデビルはある特定の地域にしか出没することはない。しかも、なんらかの謎みたいな存在になっているのである。つまり、彼を倒したり、何かにぶつけさせてある運動を止めさせたりといった具合だ。デビルと銘打っているがヘルスもそんなに高くなく、毒の矢程度しか使ってこない。彼らに関しては倒すより放っておいたほうがいい結果が生まれるかもしれない。





## STONE GOLEM

出現するフロア 2、3階  
耐久度●●●●●●  
毒性なし/グループなし

魔法により石に疑似生命を与えるといった高等魔術を用いて造られたこのストーンゴーレムは力強い腕力を持ち、石の高い防御力を兼ね揃えている。しかも、魔法の攻撃をほとんど受け付けず、武器によるダメージもその防御力故に微々たるものになってしまう。しかし、生命があっても頭脳がないので動きが単調で行動パターンが決まっているのでそれを把握して攻撃をすることもできる。忍耐強くヒット&アウェイをくり返せば必ず勝てる奴である。



## VIPER GUARDS

出現するフロア 1、3階  
耐久度●●●●●  
毒性なし/グループあり

勇者VENも同じような姿をしているが、彼とこのバイパーガードは友達ではない。彼らの邪悪性はモンスター達の中でも有名である。単性で虐待的である彼らは集団で出没しては勇者を死へと追いやっていくのである。ガードと名の付くように守護するものということだがどこをガードし、なぜガードしているのだろうか。それが解明されたときカオスの逆襲制覇への道が始めて開かれるのである。ファイアーボールには要注意!!



## WATER ELEMENTAL

出現するフロア 7階  
耐久度●●●●  
毒性なし/グループなし

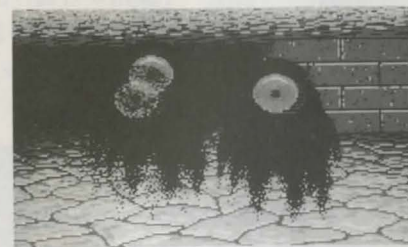
水の精霊である彼らはアストラルプレーンからやってきた邪悪なモンスターである。しかも、マテリアルプレーンにやってきた際により強力な力を得てしまったのである。彼らはアストラルからやってきた故にあの世のものであり通常の武器、魔法が効かないのである。つまり、デス・ユーかポーパルの剣でしか倒せないのである。彼らにあったならば体調が万全なことを確かめて、ポーパルの剣を握りしめて攻撃にかかってほしい。



## ZYTAZES

出現するフロア 1階  
耐久度●●●●  
毒性なし/グループあり

この霊的モンスターであるZYTAZESはもっとも手ごわく、いやらしいモンスターである。前作のマテリアライザーの如く消えたり現れたりする。当然だが、ポーパルの剣かデス・ユーでなければ倒せず、デス・ユーはあまり効かないみたいだ。集団で現れるため苦勞するだろうが、こいつを倒す頃にはゲーム終了の影がちらほらすることだろう。





# 魔法の章

## こらむ：ダンジョンマスター武勇伝

空前のヒットとなった前作ダンジョンマスター。それだけにいろいろな人がプレイしたのだけど、中には変わった武勇伝を持った人が多い。キャラクターを1人だけで終わらせたとか1日で終わったとか逆に半年かけてまだ終わらないとか様々な武勇伝を聞くのだけど中でも一番笑ったお話がこれ。プレイヤーは仮りにA氏としよう。

ゲームもついに終盤、13階でロードカオスと御対面してんばんにやっつけられて14階に落とし穴で逃げ込んだはいいいけど恐怖のドラゴンに追い回されて袋小路に追いつめられてしまった。スタミナもあとわずかでマナなんかとくに尽きてしまい、しかもドラゴンは目の前に迫ってきている。ついにあきらめたA氏は死んだふりを決め込みドラゴンの目の前で寝てしまったのだ。ZZZZ

「もう駄目だ」

しばらくして目を覚ますと、ドラゴンは死んだふりに引かなかったのか、どこかへ行ってしまい14階から逃げ出すことが出来たというのだ。しかし何とも肩唾な話ではある。さらにA氏によると「寝ているときにドラゴンがクンクンと鼻を鳴らす音が聞こえた、きっと味見をしてたに違いない。」



僧侶魔法13種類、魔法使い12種類そして新たに増えたマジックマップ用の魔法を詳しく解説。前作で使わなかったような魔法でも今回は頻繁に使ったりするのでどの魔法もちゃんと練習しておこう。好き嫌いの激しい人はせめて効力くらいは知っていないとあとあと辛いものがある。また、特にマジックマップ用の魔法には使えるものが多く魔法の重要性がよりアップしたといえる。



## 基本シンボル

### パワーシンボル

◀	ロー	最小限の力のみを引き出してやる事ができる
□	ウム	呪文の力をやや抑えこんでやる働きがある
≡	オン	呪文を十二分に引き出すことができる
◇	イー	ウムとは対照的に力を引き出す働きをもつ
ㄣ	パル	モンほどではないが呪文の力を強力にすることが可能
△	モン	呪文の力を最大、最強にすることができる

### エレメントシンボル

田	ヤー	大地の要素、その大きな力(恵み)を防御に利用する
ㄣ	ヴィー	水の要素、すなわち渴きを癒し回復を促す
∴	オー	空気を表す、物質的なものを一時的に気体にもできる
ㄣ	フル	有りあらゆる物から火の要素を引き出す
∞	デス	死を表わし、物質、非物質の両方に効果がある
∞	ゾー	反物質を表わす。どんな物質も破壊する力を持つ

## 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
♁	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を要素として持つ
ㄣ	イル	飛行、浮遊の要素を持っている
ㄣ	ブロー	組みあわさった腕を表わし、回復の要素になる
ㄣ	ゴー	槍、火、稲妻を表わし、殺傷力の薬に使用されるという

## クラス/アライメント

✂	クー	剣の形を表わし、強さすなわち戦士の要素をもつ
∞	ロス	盗賊の素早さを表わすシンボル
ㄣ	デイン	魔法使いの杖を示しており、魔法の技と力を表わす
✂	ネタ	十字架、すなわち僧侶を表わす。神の庇護を得られる
✂	ラー	太陽を示すシンボル、光、熱の要素を含んでいる
∞	サー	悪魔の頭を表わし、闇と悪を要素にする



## 僧侶系魔法

田	<b>スタミナポーション</b> (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ことができる薬。長期戦などで使用することあり。
田 ㇿ	<b>シールドポーション</b> (防御) モンスターのダメージを抑える防御の薬。盾の代わりになるがあまり多用することはない。
田 ㇿ	<b>シールド・フロム・マジック</b> (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。前回以上に頻繁に使う。
ㇿ	<b>ヘルスポーション</b> (ヘルス回復) 罨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つくっておきたい。
ㇿ ㇿ	<b>キュアポーション</b> (毒消し) モンスターからの毒を消し去る薬をつくる。最低レベルで全部の毒は消え去る。最低2つはほしい。
ㇿ ㇿ 士	<b>ファイアーシールド</b> (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のでこれも有用だ。
ㇿ ㇿ ㇿ	<b>ダーク</b> (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。こんなものいらぬ呪文の筆頭株!?
田 ㇿ ㇿ	<b>ウィズダム・ポーション</b> (知恵の薬) 一時的で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 ㇿ 士	<b>ヴァイタリティ・ポーション</b> (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敵モンスターとの戦いに使うとよい。
ㇿ ㇿ ㇿ	<b>デキシタリティ・ポーション</b> (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。
ㇿ ㇿ ㇿ	<b>ストレンクス・ポーション</b> (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。
ㇿ ㇿ ㇿ	<b>マナ・ポーション</b> (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

ㇿ	<b>マジック・トーチ</b> (魔法の灯火) 魔法の明りを灯す。真っ暗な状態からだと1、2度ぐらいでは明るさを増すことはできない。また、持続時間も比較的短い。
ㇿ	<b>オープン・ドア</b> (開扉) ボタン、レバー、鍵などが無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。
ㇿ ㇿ	<b>ファイアーボール</b> (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。
ㇿ ㇿ	<b>ハーム・ノンマティリアル</b> (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。物理攻撃が効かないときは試してみよう。



☉ ☒	<b>ポイズン・ボム</b> (毒薬) フラスコに毒薬をつくる。しかし、使用すると貴重なフラスコは無くなってしまふのでほとんど使うことはないだろう。
☉ ☒	<b>ポイズン・フォウ</b> (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。
☼ ☒	<b>ポイズン・クラウド</b> (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こいつが便利。
☼ ☎ *	<b>ライトニングボルト</b> (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。
☼ ☎ *	<b>ライト</b> (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だ。
田 ☎ ☺	<b>マジック・フットプリンツ</b> (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。
☼ ☺ ☼	<b>インヴィジビリティ</b> (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。
☼ ☺ *	<b>シー・スルー・ウォール</b> (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。

☉ ☎ *	<b>ソー・キャス・ラーカ</b> 前作では後半の鍵を握る重要な呪文であったが今回はある場所を通過するのに使うといった程度に格?が下がった。
-------	---

## マジックマップ呪文

以下に紹介するのが新しく続ダンジョンマスターで増えた魔法である。これらは、日本版のみでしかないので注意してもらいたい。また、これらの呪文を唱えるときはアクションハンドにマジックマップを持っておかないと使用することができないことを忘れないように。

☼ ☎ ✕	<b>ディスプレイ・モンスター</b> (モンスター表示) ナビゲーターにモンスターの位置を表示してくれる。部屋に入る前などに唱えて確認するのによい。
☼ ☎ ☺	<b>ディスプレイ・シークレット</b> (幻の壁、ピット表示) 幻の壁やピットなどをマップ上に表示してくれる。黄色で点滅しているのがその幻の壁である。
☼ ☎ ☼	<b>ディスプレイ・ファイアーボール</b> (炎の球表示) ファイアーボールを表示してくれる。なんら役に立ちそうもないがファイアーボールの飛んでくる間隔などが分かる
☉ ☎ 士	<b>ディスプレイ・ワンポイント</b> (定位置表示) この呪文の唱えられた時点のマップをナビゲーターに表示させ続けることが出来る。



# 雑談の頁

ダンジョンにつまりまくってカリカリきているあなた。  
カオスの逆襲をくらって死んでしまったあなた。  
息抜きにどうぞ。

以下の話はすべて秀和システムトレーディング株式会社による創作で原作とは関わり有りません。

## ショートショート

### ：セロンの焼き肉亭開業

ダンジョンを制覇した勇者一行はドラゴンステーキを食べきれずにセロンの館まで持ち帰った。セロンはこれをもとに弟子達と焼き肉屋を開業。なにしろ原価がただなので値段が安い。そしてボリュームもある。数年後”セロンの焼き肉亭”として旅の戦士や魔導師などに口コミで噂が広がる。開店前には長蛇の列ができるという。

### ：ダンジョン内の井戸水を飲んで2人死亡!!

ダンジョンのところどころからしみ出している緑色の液体から劇薬ダイオキシンが高濃度で発見された。かねてから不潔で衛生基準を満たしていないと当局よりたびたびの注意を受けていたもの。ダンジョン管理責任者ロードカオスは「環境破壊もここまですすんだか」とそらっとほけているという。

：カオスの逆襲の舞台となったダンジョンは日本の阿蘇山の麓にあり、使用後はアミューズメントパークとなる予定だとか。

### ：ロードカオスもやってるスーパーファミコン

ロードカオスは勇者達が1階のフライヤピットに到達するまで実際はかなり暇である。自室にこもって何をやっているのかと思いきやなんとこれがスーパーファミコンだった。ちなみに好きなゲームは●-ZEROとポピュ★スとか。

### ：わたしのどら太郎ちゃん

ロードカオスはダンジョン内のレッドドラゴンいっぴきいっぴきに”花子”や”どら太郎”などの名前をつけてかわいがっている。ある日カオスがダンジョンを留守にしていた際に勇者がレッドドラゴンを倒して食べてしまった。戻ってきたロードカオスは、

「わっ わたしの わたしのどら太郎ちゃんがない。」  
とって黒い顔を真っ赤にして泣きはらしたという。

### ：レッドドラゴンとデスナイトのうちわもめ

ダンジョン内での実力者であるこの2匹は実は仲が悪い。ライバル意識は相当なものでデスナイトはときどきピットから下のドラゴンめがけてわざと剣を落としたりしている。これに対しレッドドラゴンも超高温ファイアーボールの開発に余念がない。すでに鉄や金、銀程度の金属なら軽く溶かせ、2年後にはセメントや石材まで溶かしてみせると豪語している。

### ：ラーの油発見!

ラーの剣やラーの鍵などラー付くの品物は高級品ばかりだが、最近ラーの油なるものを発見した小学生がいる。ダンジョンの奥深くに眠る伝説の油といわれている。なめてみるとピリッと辛いらしい。これを餃子につけて食べるとたいへんおいしいとか。またラーの麺なる物を見つけたそばやおやじもいる。



## 「カオスの逆襲」質問箱

Q：どうして丸虫は無限に復活するの？（奈良：22歳：フリーター）

A：丸虫の卵は、ダンジョンの岩の隙間とか土の中の空洞に産み付けられていて、大きくなると、ダンジョンの中に這い出してきて急激に生長するんだ。

だから丸虫の発生を押えるには、土に強力な殺虫剤をまくしかないんだけど、最近は環境問題がうるさくて、殺虫剤を使えないんだ。

Q：虫や虫類のキャラを使っても死ぬと人間の骨になってしまうのはなぜですか。（埼玉：30歳：中学校教諭）

A：実はここindeでてくるキャラクターはみんな縫いぐるみを着た仮の姿なんだよ。その証拠にキャラクター変身でちょちょいのちょいで姿が変えられるでしょう。

Q：お母さんに拾いぐいをしたり生水を飲んだりしてはいけないと言われていいます。どうしたらいいんでしょう。（東京：5歳：幼稚園児）

A：世界の存続がかかっているときにそんなこと言っている場合ではありませんよ。この人達は選ばれた勇者なんです。拾いぐいしたぐらいではびくともしませんから心配しないでね。でも良い子の皆さんはテレビの真似じゃなかったゲームの真似をしちゃだめですよ。

Q：あの巨大なオイトウが死んだら、たくさんの蟹肉が手に入りそうなのに全く跡形もなくなってしまうのはなぜ？（北海道：3歳：ひぐま）

A：実はモンスターは全てカオスの魔力に操られた風船だったからです。その風船の中には黒い粉が入っていて、割れた（死んだ）瞬間にまわりに飛び散ります。また中には、食べ物が入っている風船もあってそれを割ると食べ物がでてくるのです。

## 続々ダンジョンマスターには是非是非こんなものを

### ★地雷

地雷を仕掛けて敵を罠にかけるというのはどうでしょう。ただし地雷は相手を選ばないので、下手をすると自分がかかってしまいます。宙に浮いてる奴には地雷が効かないのはいうまでもありません。

### ★ダイナマイト

ダイナマイトを使うと上下前後左右の壁がなくなってしまうというのはどうでしょう。どうしても先に進めないときに奥の手として使えます。ただし壊れた壁は元に戻らないので、その時点で終わってしまう場合もあります。

### ★下を覗く 上を見上げる

ピットの淵に立ったとき、あるいは頭上に穴があったとき、下を覗くとか上を眺めたりできるというのはどうでしょう。そうすればロープを使ったのに、ピットに落ちるという間抜けな目にあわずに済みます。また下にいるレッドドラゴンめがけてものを投げつけることができます。

### ★毒のある食べ物

落ちている食べ物の中には毒が含まれているものもあるので注意しましょう。たいていの毒は毒消しでなんとかなりますが、非常に美味しい魚の肉を食べたときには命に関わることになります。

### ★ファイアーボールでこん棒に火を付ける

カオスの逆襲になって木製の扉がファイアーボールで開くようになりました。でもこん棒に火が付かないのは納得が行きません。燃えているこん棒をたいて替わりに使うとか、たくさん集めてダンジョンの中でたきぎをするなんていうのはちょっと風流じゃないでしょうか。

### ★こんなモンスターいたらいいな

KONISHIKI (Fatman from abroad) :

こいつは正面に回るとどどんプレイヤーを押しってきます。ほっとくとプレイヤーはピットに叩き落されたり、壁に押し潰されたりします。



**ADERANSU (Man of Glory)**

こいつはときどきかつらを外して見せます。するとプレイヤーはまぶしくてしばらく目が見えなくなります(画面は真っ白)。こいつと会ったら目をそらすのがよいでしょう。

**KONAKIJIJI (Old man of Weight)**

天井に穴が開いているときは気をつけましょう。上からこなきじじいがあなたの背中を狙っているかもしれないからです。こなきじじいを背負っているとだんだん動きが遅くなって、ついには押し潰されて死んでしまいます。

**WILLIAM・TEL**

こいつはかなり遠くから弓矢を放ってきます。伝説の人物だけあってなかなか強烈なダメージを受けてしまいますが、矢が尽きると拾いにくるのは愛敬があります。

**GORUGO14 (Man of Dager)**

カオスに雇われているわけではないのでプレイヤーを狙ってくることはありませんが、うっかりこいつの真後ろに立つと猛烈に攻撃してきます。

**こらむ：ロードカオスの暗い過去**

ロードカオスは万引き少年だった。  
ロードカオスは昔、そりをいれていた。  
ロードカオスは小学生の頃いつも隣の女の子にいじめられていた。

**こらむ：続DMナンセンスクイズ**

Q：3タククイズです。つぎのなかでカオスのダンジョンに実在しないものは何でしょう

1. 銀兜      : 2. つの兜      : 3. とり兜

**アイテムの章**

カオスの逆襲に登場するアイテムを紹介します。前半は一覧表です。後半は普通にアイテムを紹介してもつまらないのでノンノンアンアン風にコーディネートしてみました。だからどうなんだという話もありますが…へへ；

**アイテム一覧テーブル**

■武器 (WEAPON)

名前	NAME	重さ	強さ	備考
首切りの斧	executioner	6.5	70	怪物の武装を12.5%減す
ダイヤの剣	diamond edge	3.7	62	怪物の武装を25%減す
鉄棒	morning star	5.0	60	
ドラゴンの牙	dragon fang	3.9	58	マナが+2増加
ラーの剣	Ra blade	4.7	55	ファイアーボール攻撃可
力の剣	side splitter	3.3	50	マナが+1増加
嵐の剣	storm	3.0	49	稲妻攻撃可
斧	axe	4.3	49	
ボーパルの剣	vopal blade	3.0	48	マナ+4, ゴーストタイプに有効
闇の剣	biter	3.5	46	呪われている
石棒	stone club	11.0	44	
日本刀	samurai sword	3.6	42	
大鉞	mace of order	4.1	42	STR値+5増加
ラビエの剣	rapier	2.6	38	
つるぎ	sword	3.2	34	
鉞	mace	3.1	32	
ファルチオンの剣	falchion	3.3	30	
棍棒	club	3.6	19	
短剣	dagger	0.5	10	忍者用武器



## ■盾 (SHIELD)

名前	NAME	重さ	強さ	備考
ドラゴンの盾	dragon shield	4.0	100	
ラーの盾	shield of Ra	3.0	85	
サーの盾	sar shield	3.4	56	
小型盾	small shield	2.1	35	
ネタの盾	neta shield	1.1	22	
木製盾	wooden shield	1.4	20	
水晶の盾	crystal shield	1.0	16	

## ■兜 (HELMET)

名前	NAME	重さ	強さ	備考
ドラゴンの兜	dragon helm	3.5	76	
ラーの兜	helm of Ra	1.7	62	
デックス兜	dexhelm	1.4	54	DEX値+10増加
アーメット兜	armet	1.9	40	呪われている
銀兜	casque'n coif	1.6	25	
鉄兜	basinet	1.5	20	
兜	helmet	1.4	17	
つの兜	berserker helm	1.1	12	
ネラの王冠	crown of nerra	0.6	5	WIS値+10増加
カリスタの王冠	callsta	0.4	1	

## ■鎧、胴着 (TORSOARMOUR)

名前	NAME	重さ	強さ	備考
ドラゴンの鎧	dragon plate	14.1	160	
ラーの鎧	plate of Ra	10.8	125	
ミスリルの胴着	mithral aketon	5.2	70	
鎧	torso plate	12.0	65	
防火胴着	flamebain	5.7	60	耐火防御値+12増加
胴着	mail aketon	6.5	35	
皮チョッキ	leather jrkin	0.6	17	
ダブルット	elven doublet	0.3	11	
暗黒のマント	cloak of night	0.4	10	DEX値+8, 首からも装着可
チュニック	tunic	0.5	9	
武道着	ghi	0.5	8	

ファイン・ガウン	fine robe	0.3	7	
上着	kirtle	0.4	6	
マント	cape	0.3	5	首からも装着可
ボロのシャツ	tattered shirt	0.4	5	
絹のシャツ	silk shirt	0.2	4	
ホルター	halter	0.2	3	

## ■脚絆 (LEGARMOUR)

名前	NAME	重さ	強さ	備考
ドラゴン脚絆	dragon poleyn	9.0	101	
ラーの脚絆	poleyn of Ra	7.2	90	
力の脚絆	powertowers	8.1	88	STR値+10増加
金属脚絆	leg plate	8.0	56	
ミスリルズボン	mithral mail	4.1	55	
金属ズボン	leg mail	5.3	35	
皮製ズボン	leather pants	0.8	20	
緑のズボン	elven huke	0.3	13	
青色ズボン	blue pants	0.6	12	
武道ズボン	ghi trousers	0.5	9	
長衣	gunna	0.5	7	
ガウン	robe	0.4	6	
騎士のマント	tabard	0.4	5	
ボロのズボン	tattered pants	0.3	4	

## ■靴、ブーツ (FOOTWEAR)

名前	NAME	重さ	強さ	備考
ドラゴンブーツ	dragon greave	3.1	60	
ラーのブーツ	greave of Ra	2.4	50	
金属脚絆	foot plate	2.8	37	
金属ブーツ	hosen	1.6	30	
皮ブーツ	leather boots	1.6	20	
スピードブーツ	boots of speed	0.3	16	移動スピード+1増加
緑のブーツ	elven boots	0.4	13	ロードを10%増加
皮サンダル	sandals	0.6	5	



## ■杖 (STAFF)

杖はあるレベルに達していないと使えない物が多い。また一部をのぞいて何回か使用すると御利益がなくなる。

名前	NAME	重さ	備考
小型杖	wand	0.1	治療、敵をてなづける
銀の杖	teowand	0.2	火炎防御、呪文防御
棒	stick	0.8	
コブラの杖	staff of claws	0.9	催眠術、使用で効力減らず
生命の杖	scepter of lyf	1.8	
ネタの十字架	cross of neta	2.1	治療の呪文 (マナ使用)
杖	staff	2.6	
イラーの杖	staff of irra	2.9	火炎防御、対霊呪文
蛇の杖	serpent staff	3.3	稲妻、透視魔法
ユーの杖	yew staff	3.5	魔術灯火、対霊呪文

## ■弓、矢 (ARROW, BOU)

名前	NAME	重さ	備考
手裏剣	throwing star	0.1	
毒矢	slayer	0.2	弓でつがえると威力が増す
矢	arrow	0.2	弓でつがえると威力が増す
毒投げ矢	poison dart	0.3	投げ専門
石	rock	1.0	投石器を使うと威力が増す
ドラゴン弓	claw bow	1.0	
投石器	sling	1.9	
クロスボウ	crossbow	2.8	
スピードボウ	speedbow	3.0	

## ■その他アイテム (ITEM)

名前	NAME	重さ	備考
首飾り	choker	0.1	
兎の足	rabbit's foot	0.1	
まがり鍵	rockpicks	0.1	
時の眼	eyeoftime	0.1	時間を止める
稲妻リング	stormring	0.1	
マジックマップ	magic map	0.1	右手に持って使用。

フラスコ	flask	0.1	左手に持って僧侶系呪文を唱えると秘薬ができる。 この時は0.3kgになる。
羅針盤	compass	0.1	方角を表示 (左手使用可)
フェラル	pendant feral	0.2	
虫めがね	magnifier	0.2	
魔よけ	gem of ages	0.2	
ムーンストーン	moon stone	0.2	
魔法の護符	jewelsymal	0.2	
灯の護符	illumulet	0.2	
緑宝玉	green gem	0.2	
青宝玉	blue gem	0.2	
黄宝玉	orange gem	0.3	
皮袋	waterskin	0.3	水を満たすと0.9kgとなる
灰	ashes	0.4	
魔法の箱 (青)	magical box	0.6	時間を止める
恐怖の角笛	horn of fear	0.8	怪物を追い払う
骨	bones	0.8	
魔法の箱 (緑)	magical box	0.9	青い箱より長時間持続
ロープ	rope	1.0	1階下に無傷で移動可
たいまつ	torch	1.1	一定時間部屋を明るくする
炎の手袋	flamitt	1.2	ファイアーボール攻撃可
宝箱	chest	5.0	アイテム類を詰め込む。
玉石	boulder	8.1	

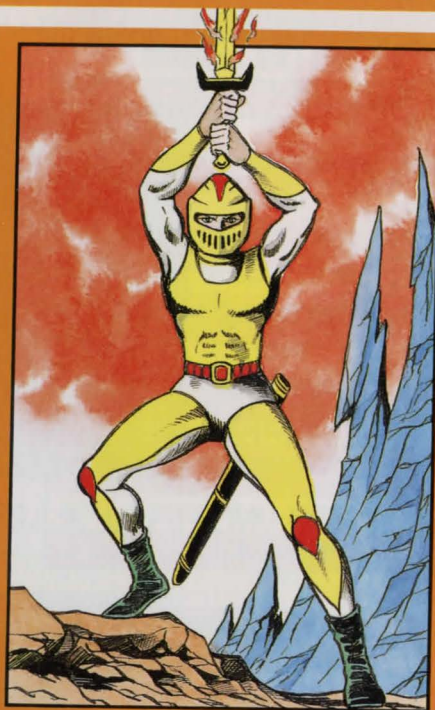
## ■鍵

鍵は、鉄の鍵以外はすべて0.1kg、鉄の鍵だけ0.2kg。

名前	NAME	名前	NAME
Bの鍵	key of B	エメラルドの鍵	emerald key
黄金の鍵	gold key	マスターキー	master key
翼の鍵	winged key	ルビーの鍵	ruby key
銀の鍵	solid key	十字の鍵	cross key
トパーズの鍵	topaz key	四角い鍵	square key
ターコイズの鍵	tourquise key	どくろの鍵	skelton key
サファイアの鍵	saphire key	ラーの鍵	Ra key
暗黒の鍵	onyx key	鉄の鍵	iron key

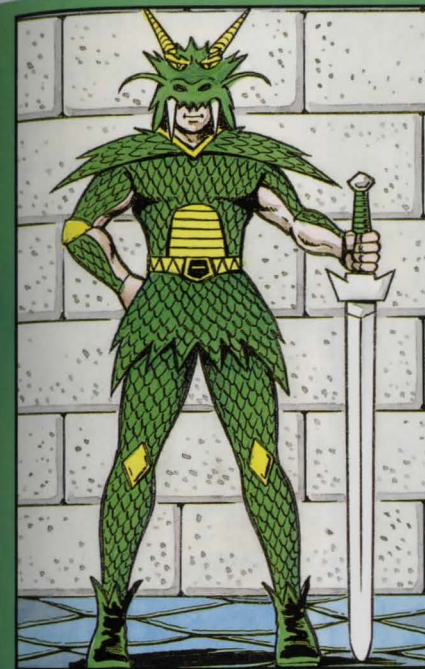


## 戦士にとって最高のブランド



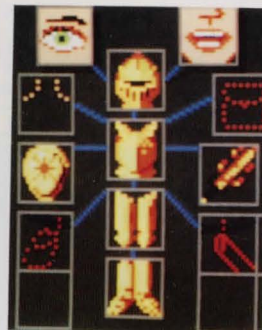
黄金に光輝く鎧に身を包んでみたい、戦士なら誰でもそう思うもの。それを現実にしてくれるのが鎧の最高級ブランド「ラー」。「ラー」の鎧一式なら、あらゆる攻撃からあなたの体を守ってくれるでしょう。世界中の戦士が選んだ「最高」の証明、そんな装備でダンジョンを冒険してみたいかが？ RAの剣から出すことができる火炎弾は強力な援護射撃になるはずで

## 「ドラゴン」の鎧は乱暴な着こなしがポイント



あらゆる冒険者にとって恐怖の象徴である竜を型取ったドラゴンの装備なら強敵もタジタジ。標準装備のドラゴンの牙（剣）と組合せて戦えばダンジョンの征服の日は近いかも。全体的に重い装備だけどそれだけあなたの体が守られている証拠と思って我慢が必要ね。1階で手にはいるドラゴンの牙は頼りになる味方。出来れば早く手にいたいものですね。

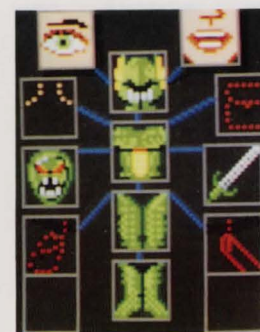
RAの兜 1.7kg	頭
RAの盾 3.0kg	左手
RAの脚絆 7.2kg	脚
RAのブーツ 2.4kg	足



首	
右	RAの剣 4.7kg
手	
胴	RAの鎧 10.8kg
ポケット	

RAの剣 (叩き切る) (斬り払う) (火炎弾)

ドラゴンの兜 3.5kg	頭
ドラゴンの盾 4.0kg	左手
ドラゴンの脚絆 9.0kg	脚
ドラゴンブーツ 3.1kg	足



首	
右	ドラゴンの牙 3.9kg
手	
胴	ドラゴンの鎧 14.1kg
ポケット	

ドラゴンの牙 (振り回す) (突き刺す) (暴れ回る)

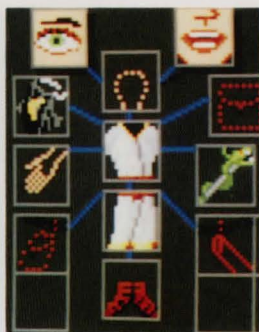


## 魔法使いは黒が基本だって



全身を覆う黒い暗黒マントが魔法使いのイメージ、でもマントの下のオシャレにも気を使いたいよね。ガウン（上下）は白を基調としてあなたを引き立ててくれます。右手に持つ魔法のスタッフ（蛇の杖）はその日の気分を変えるのがマル。杖はマナを増やすものが多いだけに魔法使いなら慎重に手に取って選ぶ必要があるのだ。

	頭
	左
	手
ガウン	脚
0.4kg	
皮サンダル	足
1.0kg	



首	暗黒マント
	0.4kg
右	蛇の杖
手	3.3kg
胴	ファインガウン
	0.3kg
ポケット	

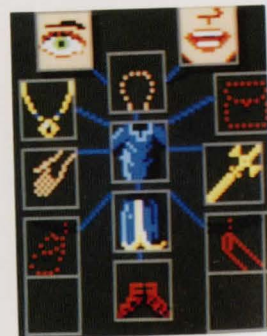
蛇の杖 (振り回す) (稲妻の術) (透視)

## トラッドな着こなしが神聖な雰囲気を増す



プリーストの着こなしは派手さを抑えるのが大事。質素な木綿で編まれたチュニックの上着と長衣はあなたが神に仕える身である事を語ってくれるはず。首から掛けた魔よけのお守りはあなたを魔法の攻撃から守ってくれるでしょう。青が嫌いな人にはファインローブの上下もいいかも。こちらは灰色の質素な雰囲気の方がより強調されて貴方の宗派の評判が上がるかもよ。

	頭
	左
	手
長衣	脚
0.5kg	
皮サンダル	足
1.0kg	



首	魔除け
	0.2kg
右	ネタの十字架
手	2.1kg
胴	チュニック
	0.5kg
ポケット	

ネタの十字架 (治療する) (追い払う) (手なずける)



## ジャパネスクを愛する方に



日本人だからこそ日本の文化をこよなく愛する、そんな君ならこんなコーディネート。純白の武道着に名匠の手に依る日本刀ならバッチリ。パツと咲いてパツと散る、それが武士道の基本だ。ハラキリで外国のお友達を驚かせてあげるのもいいだろう。防御の点で少し不安はあるけれど、侍なら unnecessary 鎧はいさぎよくない。「武士道とは死ぬことと見つけたり」なんて悟りが開けるとGOODだ。

	頭
	左手
武道ズボン 0.5kg	脚
皮ブーツ 1.6kg	足



首	
右	日本刀 3.6kg
手	武道着 0.5kg
胸	
ポケット	

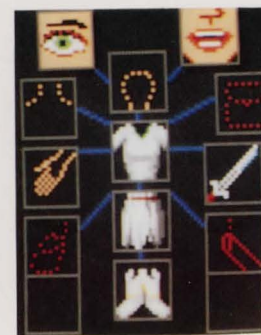
日本刀 (斬り下ろす) (かわす) (斬り払う)

## ノーブルの気品を漂わせる



戦いという、ともすれば野蛮なイメージが伴いがちな仕事に気品と高貴さを求めたいあなたならこれ。最上のシルクのシャツに伝統の騎士のマントを着れば気分はもうブルボン貴族。それならば右手に持つ剣にも注意を払いたいもの。永遠の輝きを約束するダイヤの剣ならあなたの高級志向を満足させてくれるはず。これだけ軽装な装備なら敵の攻撃を交わすのもラクラク。

	頭
	左手
騎士のマント 0.4kg	脚
スピードブーツ 0.3kg	足

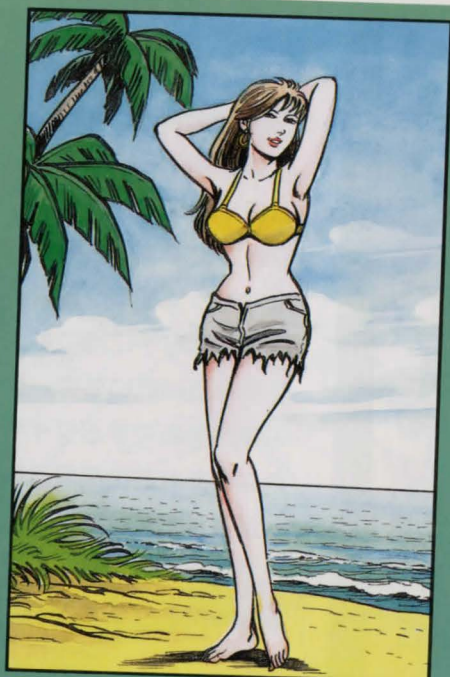


首	
右	ダイヤの剣 3.7kg
手	絹のシャツ 0.2kg
胸	
ポケット	

ダイヤの剣 (刺す) (かわす) (斬りさく)

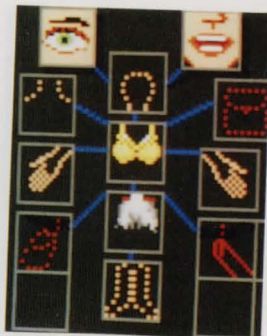


## 夏だから思いきってみた



夏は人の気分を開放的にしてくれるもの。だから女性も思いきってみたら？紫外線の少ないダンジョンなら思いきって肌を見せても安心だし。LA風にアレンジしたストーンウォッシュのズボンが活動的な女性を演出してくれるでしょう。小麦色の肌の女性には金色の魔除けのネックレスがお似合い。白い肌が自慢の女性には肌の白さを強調する意味で黒の首飾りがバッチリよ。

	頭
	左手
ポロポロのズボン 0.3kg	脚
	足



	首
	右手
	脚
ホルター 0.2kg	足
	ポケット

## たくましさを演出



鍛えられた肉体こそ最高の芸術。不要な飾りや装飾は一切不要。野蛮人の様なたくましさは夏だからこそ許されるはず。言葉はいりません、たくましいあなたを強調することが大事。無差別に敵を虐殺するあなたに女性の視線は釘付けになるでしょう。上半身が傷だらけになるけど生々しい傷跡もたくましい男のアクセサリーと思えば気が楽だ。体力に自信のある人には絶対のお奨め。

つの兜 1.1kg	頭
木製盾 1.4kg	左手
皮腰布 0.3kg	脚
サンダル 1.0kg	足



	首
	右手
首切りの斧 6.5kg	脚
	足
	ポケット

首切りの斧 (叩き切る) (斬り裂く) (暴れ回る)

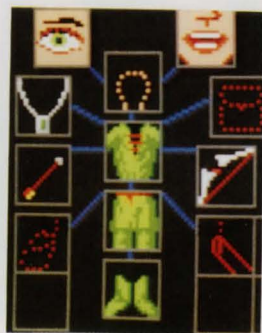


## 妖精の装いは緑で



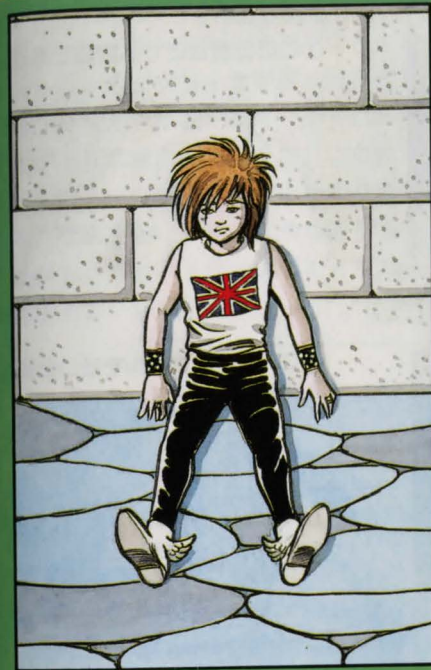
北欧の伝説の森に住むと言う妖精をイメージしたコーディネート。全体を緑で統一し、首のムーンストーンがアクセントになっている。魔法の力を増してくれるムーンストーンは外国では妖精のシンボルとされています。ドラゴンの弓の他にもボウガンや毒の矢なんかのバリエーションがあるからいろいろと試して見れば？

	頭
矢 0.2kg (投げる)	左手
緑のスボン 0.3kg	脚
緑のブーツ 0.4kg	足



首	ムーンストーン 0.2kg
右手	ドラゴン弓 1.0kg (射る)
胸	ダブレット 0.3kg
ポケット	

## パンクのテーマはぶちこわすこと



ローリング60'S当時のパンクファッションをダンジョンマスター風にアレンジしてみた。派手派手しい程にくだいアクセサリとボロボロに破れたTシャツがアナーキーな雰囲気をかもし出しています。足元の白いスピードブーツがワンポイント。これで今日から貴方も気分はパンクミュージシャンね。工夫しだいでハビメタ風やサイケ風のコーディネートも楽しめるのがマル。

	頭
時の眼 0.1kg	左手
皮スボン 0.8kg	脚
スピードブーツ 0.3kg	足



首	フェラル 0.2kg
右手	稲妻リング 0.1kg
胸	ボロボロのシャツ 0.4kg
ポケット	兎の足 0.1kg

稲妻リング (殴る) (稲妻の術)  
時の眼 (殴る) (時間凍結)



## こらむ レッドドラゴンの攻略法

連続写真によるレッドドラゴンの倒し方を伝授しよう。



①この位置はととても危険である。



②ファイアーボールを吐いた瞬間  
このあとはもうへろへろだ。



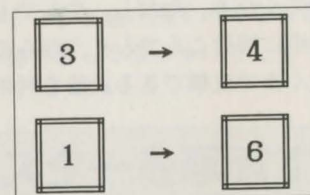
③この位置から切りつけば  
ファイアーボールは食らわず  
に済むが、敵も素早く向きを  
変えてくるので危ない。



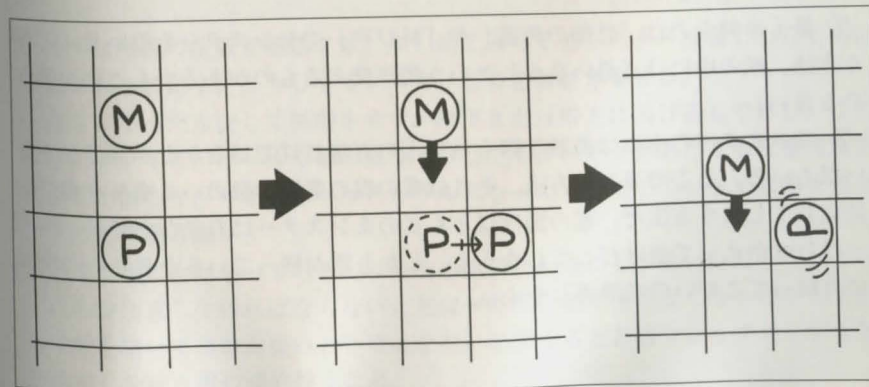
④ここで攻撃すれば、ドラゴ  
ンが正面を向くまで2ステッ  
プあるのでかなり安全だ。

## サイドステップは戦いの基本だぜ

ダンジョンマスターで敵と正面で戦う事ほど愚かな事は無いよね。ましてや相手がバイパーガードやドラゴンならなおさらだ。ならば戦いの基本は敵の側面に回り込み敵が攻撃をする前に敵の死角に回り込むこと。そこで基本になるのが向きを変えずに右や左に一歩ずれるサイドステップ、テンキーの操作では1、3がそれに相当するはずだ。この技なら実践してる読者も多いはず、でも注意して欲しいのは今回の敵はかなり素速く動く敵も多いので中には君が左右にずれた瞬間を狙って君の死角に回り込む奴も多いってこと。そこで憶えて欲しい技が右にサイドステップしたら左に、左にサイドステップしたら右に一度向きを変えるいわば応用技。



つまりテンキー操作で説明すると1のキーで敵の右に回りこんだ後で敵の向きや正確な位置を知る為に6のキーで右に90度向きを変えろと言う事だ。これならもし敵が君の右の側面に回り込んでいても君は敵を正面に捉えているはずだから一撃喰らわず事も出来るしもう一度サイドステップで逃げる事も可能だ。この基本技を応用してくれれば大抵の敵は倒せるはずだ。とにかく強敵そろいのカオスの手下共には気を抜かないでくれよな。





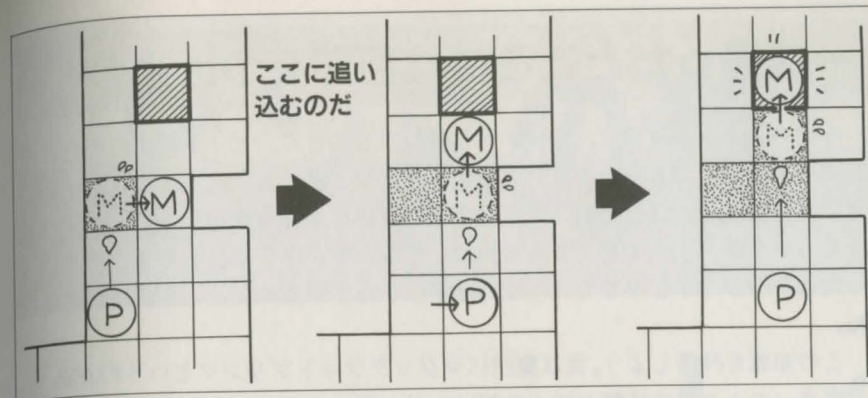
## 地図の巻物はレーダー代り

スタート地点で手に入れた地図の巻物（マジックマップ）はすごく便利だね。なにしろ千変万化のロードカオスのダンジョンではこれなしには自分の立ってる位置さえわかりにくい。でもこの巻物が見えない敵を素速くキャッチしてくれるレーダーになるって知ってた？

巻物を持っている勇者が、ある呪文をかけると、敵の接近を緑色の点滅で知らせてくれるのだ。また、通り抜け可能な偽りの壁も教えてくれる。

でも地図の巻物を見ると正面の壁とモンスターが重なり合っていることが解るはず。偽りの壁を透視出来るのはモンスターが君の真正面と真後ろ又は左右90度の真横に居る時だけ、その方向にいれば複数の偽りの壁で離れていてもモンスターの位置を知らせてくれる。ただし、少しでもその方向からずれているとモンスターはまた壁の中に溶けこんでしまうからご注意。

この優秀なレーダーと遠くまで攻撃できる武器を利用すればある階では有利な戦いが出来るだ。



③ 最後は失敗しやすいけどモンスターが死ぬぎりぎりまで痛めつける方法。モンスターも命が危なくなると逃げ出すのでそれを狙って手加減して攻撃すれば良いのだけど、つい勢い余ってやっつけてしまうんだよなー。

## 大量のモンスターを撃破する戦術

今回はモンスターいっぱいいっぱいわりと大したことがないのだが、集団で現れるので、気がついたらmanaがなくなっていたとか、いつのまにかヘルスが危機的状況になっているなんてことが起こり易い。とにかく質より量の作戦で攻めてくる敵に対して効果的な戦術はないものか？

ここで紹介するのは階段が近くにあるという条件が必要だが、これさえ満たしていればかなり有効に使える技だ。

まずは階段の位置を確認する。少し出て入ってモンスター攻撃したらすぐに階段に引き替える。こうしてモンスターどもをおびき寄せろ。

危なくなったら決して無理をせず、階下または階上に逃げ込んで休む。このとき、ファイアーボールや毒の霧など少しでもダメージをあたえる攻撃呪文を用意して置こう。マナーやヘルスがフルになったらまたでて行って攻撃するというのを繰り返す。

どこに出るかわかっているピットなら階段代わりにしてもいいだろう。

この時注意しなければならないことは一時的に敵が現れなくなったからといって気を抜いてはならないということだ。出撃するときにはマジックマップなどを活用しながら用心深く行うこと。

## モンスターの誘導法あれこれ

モンスターをある場所に追い込むと開く落とし穴とか扉とかがあるのだけど、なにしろ相手は思い通りに動いてくれない連中なのでうまく行かない場合が多い。そこで旨く誘導する方法は無いものかいろいろ試してみたのだけど、いくつか方法が見つかった。

① 最も単純なのは「恐怖の角笛」や「叫び声」でモンスターを追い払って行く方法。杖の中には「追い払う」という術が使えるものがあるからこれを使うのも良い。

② モンスターの中には勇敢な奴もいて①の方法だけではなかなか逃げ出さない奴もいる。そこで第2の方法。それは毒の霧の魔法で敵のいる場所を毒だらけにしてしまう方法だ。毒の霧はほとんどのモンスターに有効なのでモンスターはむせかえって逃げだしてしまうよ。しかも霧が残っているかぎりその場所には戻ってこないの誘導しやすい。



## 一度通ったところには目印をつけよう

今回のカオスの逆襲は、階段の昇り降りはもちろん、ピットにおちたり、レポートで飛んでもないところに飛ばされたりととにかく迷子になりやすい。ピットに落ちたときなど前に一度来たような所だなあとthinkながらも、実は違っているとか、も一大変。なんていじわるなんだ。迷子になりそうとき、通った道にパンくずをすてていって、迷子にならずに済んだという童話があるよね。

この知恵を拝借しよう。実は魔法にマジックフットプリンツというのがあり、一度通ったところに足跡が付くんだけど、悪いことに一定時間経つと消えてしまっただけで大事どころで役に立たないのだ。

そこであまったスクリーマーの肉とか、レッドドラゴンの肉を置いてくるのだけど、これもいつかは足りなくなってしまう。そこで思いついたのがゾーキャスラーを置いてくるという方法。これなら消えてしまうこともないし、無限に作り出せるのだ。ただし、これもそのうちゾーキャスラーだらけになってしまうので、飛び込んで行けないピットの前には3個おいておくとか近道の方角には2個置いておくなど、自分なりにバリエーションを作ってみよう。

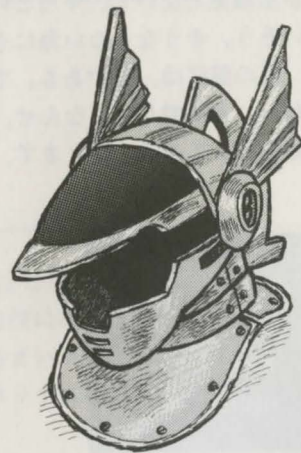
## こらむ：バックアップファイルについて

前にセーブした所が、実はそこからでは必ず死んでしまうようなところだった場合どうしましょう。泣きながらまた最初からやり直しますか。

もしあなたがMS-DOSのシステムを持っているなら、セーブディスクのディレクトリをとってみましょう。どうですCSBGAME、DATとCSBGAME、BAKというファイルがあったでしょう。実はCSBGAME、BAKの方は前回セーブしたところのもう一つ前の状態をセーブしてあるものなのです。ですからもしその状態からなら復活が可能ならば、CSBGAME、DATの方をDELして、BAKの方を、DATにRENすれば良いのです。

もし、そこからでも救出不能だったら削除ファイルを復活するソフト（エコージーやノートンなど）を使うしか手は残されていません。

# ヒントの章



## ヒントの使い方

この本の攻略法は大きく分けてヒントの章と封印の章に載っています。封印の章はズバリ解答になっています。忙しい人は答だけ見て進めるのも良いですが、いきなり答じゃつまらないという人はぜひこのヒント編を読んで下さい。

## 白地図マップについて

ヒントの章は巻末の白地図マップと組み合わせて使うようになっています。白地図マップは切りとるかコピーして下さい。泉やピット、拾ったアイテムなどを書き込みながら進めると良いでしょう。



# スタート地点

## いきなり敵の猛襲!

5階-①

扉を開けると辺りは真っ暗。そりゃ、これから新たな冒険が始るんだって、覚悟と言うか、心の準備はしていたよ。だけど、入った途端に真っ暗で、周りが全然見えないと、すごい不安。わけがわからない。パニックになってしまいそう。そうならない為にも、まずは明り。すると……

目の前には、扉がある。でも、もっと大事なことが。まわりを見てごらん。ねっ、大変でしょ。なんせ、こっちは丸腰だから、挟み撃ちされたら全滅の可能性だってある。ひとまず、逃げて距離をとろう。

### モンスター攻略法

#### ホードワーム HONED WORM

一体、このホード・ワームとどうやって戦うか。君が知りたいのは、この1点だと思う。見たとおり、こいつは「ダンジョン・マスター」に出て来た「マゼンタワーム(丸虫)」によく似ている。実際、攻撃の掛けかたなんて、そっくり。前作ではマゼンタワームには苦勞させられたよね。こんな奴がいきなり隣に現れるなんてもうパニック。しょっぱなから盛り上げてくれるじゃないの。

しかし、今回はファイアー・ボールが当たるんだ。だから、「ダンジョン・マスター」で攻撃魔法を重視してきた人なら、最初の3匹は楽に倒せる。戦士ばかりだった人でも、1匹や2匹は倒せるはず。問題なのはそのあとだけど、それも大丈夫。広間の中を逃げてれば、青い霧が幾つもあるはず。その中には、強力な武器が隠されてる。

## アイテムじゃ、アイテムじゃ

5階-①

無事ホード・ワームを倒したら、今度はアイテム集め。いくら、鍛えぬかれたキャラクターとは言え、何も持たないで冒険するのは自殺行為。幸い、この広間には色々あるから、いる物は確実にとって行こう。まず、青い霧の所だけど、武器はもう取った。あと、どうしても欲しいのはここ。



ただの巻き物のようだが…

この中にある、羅針盤は角角がわかるし、ロープはピットを安全に降りれる。そして、スクロールは幻の壁なんかを探す時、絶対役にたつ。ここは絶対に押えよう。残りの霧は、君たちの自由。取ろうが取るまいが、どっちでもいい。もうひとつ注意しとくと、最初いた扉の前のブロックには、なるべく行かないように。

## さー、広間から抜けだそう!

5階-①

アイテム探しが終わったら、いよいよこの広間から出る時が来た。もうすること無いからね。でも、君はどうやって出るんだろう。多分、多くの人が扉から出ようとするはず。鍵穴だって近くにあるから、鍵さえあればすぐ出れる。もし、鍵を持ってないなら、辺りを探してみよう。特に、モンスターを倒した所を。

しかし、やっぱり奥の深いゲーム。実は、これ以外にも出口があるんだ。見つけにくいけど、その分効果は絶大。こちらを通れば、比較的楽だし、鍵は節約でき、フラスコまで手に入る。こんなこと言うと、スグ行きたがるだろうけど、ズバリ答じゃつまらない。と言うことで、軽くヒントに止めておこう。ヨーク、壁を見てごらん。わからないひとは、さっき取ったスクロール(ナビゲータ)の出番。何処かの壁が抜けられそうな気がしないかい。





ホラ、なにか淋しくないかい。やっぱり、あるべき所にあるべき物が無いとね。どうせ持って行かないんだから、1本位置いてもいいでしょ。ん、横の方で音がしたぞ。

## スピードが勝負！

5階-②

抜け道に入ると、プレートがあった。



何のことかよくわからないが、とりあえず読んでみると、走らなくてはいけならしい。「ダンジョン・マスター」ではピットを飛び越えることはできなかったから、今回も飛べるとは思えないけど、走ることは出来る。ただ、マウスをクリックしまくるだけだからね。こんな楽なことはない。バンバン、クリックしてやるぞ。こんな風にして走っていると、行く手にピットが待ち受けていた。

ところが、一旦走りだしたパーティーはもう止れない。まっしぐらに、突っ込んで行った。でも、これが良かったんだね。一応飛んだことになるのかな。ピットを越えると、また道が開けた。当然そこを進んで行くと、またもやプレート。

## “早い者勝ち”

5階-③

なにになに、“早い者勝ち”だって。ここは大事な所。プレートの先の部屋には、色々なアイテムがあるんだ。つまり、ここで冒険の本格的準備をするっていうこと。ただし、トラップも仕掛けられている。これを逃れる術は、ただ一つ。素速い移動。これに尽きる。タイムラグを巧く使えば、逆戻りも可能だよ。ただし、32ビットマシンなんかじゃ速すぎてつらいかも。V30モードにしてマシンのスピードを落とすなんてうらわざもある。そして、もう一つ重要なこと。ある所の壁を抜けると、こんないい物が手に入る。



「ダンジョン・マスター」をやった人は、随分こいつのお世話になったはず。これを取り忘れると、あとが辛くなるよ。

## こちらからでは開かない扉

5階-④

アイテムを手に入れ、装備を整えればここも用済。入ってきたのとは逆に進むと、無情な鉄の扉。“スピードが勝負”のところで飛び越えたピットまで戻つ



て、行ったこと無い方へ進めばいい。どっちへ向うかは、マップを見ればわかるでしょう。途中のピットもどうってことないし。フラスコは確実に手に入れようね。扉の向う側に来れば、この扉は簡単に開いてしまう。もっとも、その必要が、あるかどうかは疑問だけだね。

## 6階に降りるまえに

5階-⑤

ここで、少し話が戻るけど、最初の広間の扉から出てきた人は、まずここに最初に来るはず。アイテム広間には入れるけど、フラスコはどうかな。ピットに落ちることを覚悟すれば手に入れられるけど、このゲームではピットに落ちると、大体ろくなことが無いから、止めた方がいいと思う。もしかしたら、ピットを越えるのに苦勞するかもしれないけど、これはタイミングの問題。焦ってばかりいないで、じっくり構えた方がいいこともあるかもしれない。

とにかくどっちにしても、最後に行着くのは下り階段。それでは、最初の階段を降りて行きますか（わくわく）。

## 泉がある

6階-①

階段を降りれば、またプレート。つつい流してしまいがちだけど、貴重な情報源だからね、ちゃんと目を通そう。



でも、何にも起こらない。起こるのを待ってても仕方ないから、周りを探検

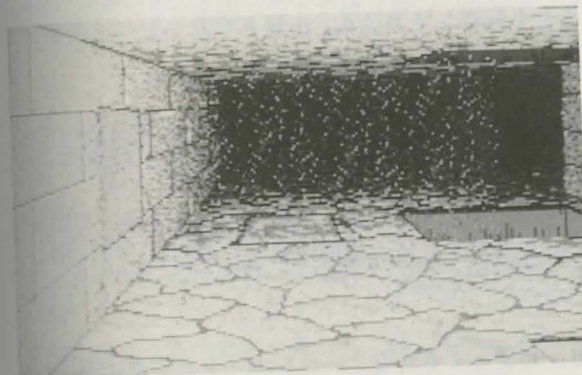
してみよう。東と西の両方に空間があるけど、まずは西に行こう。こっちの方が広そうだからね。

## ジャンクションへの青い霧

6階-②

ここでも幾つかアイテムが手に入るけど、1番大事なのは鍵かな。これが無いために進めない、なんてことになったら一大事。確実に手に入れよう。一個とは限らないよ。

それから、水も大事。この先、いつ水が飲めるかわからないんだ。飲める時に腹いっぱい飲んで、皮袋に汲めるだけ汲んでからいこう。西側が終わったから、今度は東側をと思ったんだけど、いきなり青い霧が出てる。



もし、これがテレポーターだったら、東側には行けないかもしれないよね。その予想は大当たり、この霧に入ると次の“ジャンクション（道の接続点）”にとばされてしまうんだ。東と西を分断する壁ならぬ霧だ。その為、東側には行けないけど、別にいい。そっちには、何にも無いんだから。どうしてもって人は、鉄の鍵を使うっていう手もあるけど。

そして、この“道の接続点”から、各道に分れて冒険を進めることになるんだ。



# ジャンクション(接続点)

## どの道から行けばいいのだ

8階-①

青い霧によってテレポートされた所が、道の接続点。マー、マニュアルにも書いてあるから知ってると思うけど、今回は階ごとに攻略して行くのではなく、それぞれの道を別個に進んでいく。それぞれの道に共通する部分は、スタート地点と中間地点のDDD、そして最後の大詰である最上階。この3点のみ。この共通点の使い方も、結構ゲームを左右する。例えば、アイテムの持ちすぎで動きが鈍くなった時、一時的にアイテムを置くよね。その時、各道の中に置いてしまうと回収するのが大変。だけど、共通地点に置いておけば、遙かに楽。途中で大量にとれた食料なんかも保存しておける。山登りで言うとベースキャンプみたいところなんだ。

それから、各道を進む順番だけど、実はどうでもいい。マニュアルに依ると、戦士・僧侶・魔法使い・忍者のどれかに、各道が対応しているらしいけど、関連性はあまり感じなかったからね。強いて言えば、自分のキャラクターで最も高いクラスを選ぶことぐらい。たまたま、ぼくは前回戦士を中心にパワーアップしていたので、クから行くことにしたのだ。

ところで道の選び方だけど、わかってるかな？ テレポートして来た所で、90度回転する度に、別の道に出る。全部で4つ。それぞれに、特徴あるアイテムが置かれているけど、中にはわけのわからない物もある。また、1歩進んで右側を見れば、どの道かはその壁に書いてある。他の道が良ければ、戻ればいい。ただし、そこから1歩でも進んでしまうと、後ろの壁が閉じてしまう。



クの入り口には、  
こんな物がある

もう戻れないよ。なんてウソ。脅かしてゴメン。祭壇の上のアイテムをつかんでもう一度置いてごらん。

## 4つの道からさらに3箇所に飛ばされる 8階-①

まだここはジャンクションの一部。ジャンクションから4つの道に分かれていてさらに、そこからまた3ヶ所に枝分かれしている。3カ所のうちどこに飛び出すかは運次第。全く、ランダムだ。何だ。じゃー、この先どうやってガイドするかって事だけど、これが難しい。前作ダンジョンマスターでは各フロアごとに進めて行けば良かったんだけど、今度は階段を登ったり降りたり、うっかりするとピットに落ちてとんでもないところに出てしまったり。コンプリートまでの道筋は無限にあり、正直言ってどうしようかと悩んだんだ。

ここでは紀行記風に進めていくよ。トミー永田のダンジョン紀行という次第(なにになにトミー永田ってドサ回り専門の司会者っぽい!? エーン)。

クー、ネタ、ロス、テインの4つの大道とさらにそこから3つに枝分かれする小道の合計 $4 * 3 = 12$ 本の道をそれぞれ通りながら解説して行くよ。それぞれの場所に行く方法はいくとおりもあるけど、そこでやることはひとつだからね。

ここから次の共通地点DDDまではどういう順番で行っても、どうにかなるので、まったくの初心者以外は勝手に行つて頂戴。ところで白地図だけどちゃんと使っているかな? わからないところは白地図に書いて有る数字から、ヒント編のタイトルの数字を合わせて探してね。また、白地図には拾ったアイテムや一度通った道なんかを書いて置くといいよ。

初心者の人ははじめのうちはなるべく、ぼくの後をついてきてね。カオスの逆襲は初心者には結構難しいのだ。この先のおおまかなルートは、ジャンクション→クの道→DDD→ジャンクション→DDD→ロスの道→DDD→ジャンクション→テインの道→DDD→ジャンクション→ネタの道→DDD。各道にてたらいったん一番深い10階まで降りて、そのあとワンフロアずつ上に戻ってDDDに行くよ。

ピットに落ちたり、道に迷ってしまった人は落ちついて今自分がどこにいるのか、確認しよう。方法はいくつかあるけど、まず北を向いて、マジックマップを見る。そうして、白地図なり、本文のマップで自分がどこにいるか探してね。



## クの道

### 突然ドライブががたがたと

8階-②

というわけで、ほとんど大した意味もなくクの道からスタートしたんだ。まずは祭壇の闇の剣を取ってから進んで行くと、何にも無い所でいきなりパソコンのディスクドライブがガチャガチャいい出した。うっこれも謎のひとつか、あっフロッピーがドライブから飛び出した。超高速回転したままのディスクが空中に浮かんでいるうー。なんてね。データをアクセスしただけなんです。今のアクセスは、3本の枝分かれしている道の1つが決って、読み込まれたってこと。

ここでディスクアクセスがなくすなり階段まできてしまった人は、降りる前にヴィーの祭壇を再チェック。階段の先は、▼ジャンクション着地点2=9階-⑥にでるのでページもそっちに飛んでね。

それとめったに出ないと思うけど▼ジャンクション着地点3=6階-③というのものもあるのだ。

### ワンポイント アドバイス

## 着地点が運任せじゃ いやだという人に

ジャンクションから進むと、3つのエリア(着地点)に行く可能性があるよね。で、その時にディスクアクセスがあれば、9階か6階のエリアに行くんだ。そして、アクセスしなかったら、8階に行くんだ。どう、これで少しは楽になるんじゃないかな。

例えば、どうしても8階に行きたかったら、ディスクアクセスされた時点で、自殺すれば手っ取り早いよね。自殺の方法は知ってると思うけど目の前の壁に向かって、ファイアー・ボール。こっちの方が、リセットするより遙かに早くゲームに復帰出来るからね。

## ▼ジャンクション着地点1

### 行止まり

9階-①

アクセスが終れば、冒険再開。すると、小型の盾があって行止まり。マップとどうも様子が違うぞ。マップが間違ってるんじゃないか、と思うのも無理はない。そう9階に出て来たんだ。マップを見るとこの先どこにも出られない。でも行場を失ったからって、そんなに落胆する必要はないよ。マジックマップを取り出して回りに注意。おもむろにオーゴロスを唱える。ね、簡単に見つかるでしょ。

だけど、もう一度ヴィーの祭壇に戻ることを、お薦めします。この先はそのあとで行っても、遅くはないからね。

### 広間だ

9階-②

広間に入ると、マンチャーとギグラの襲撃。両方とも腕力で戦うとすごくうっとうしいけど、魔法を使えばイチコロだよ。ギグラは、アイテムを持っているから注意。

モンスターを倒せば、この部屋でやることは終り。東側に行くと階段があるけど、まだ降りないぞ。それでなくても、上がったりがったりさせられる(階段の降りた時、向いてた方向が変わってるなんてザラ)このゲーム。同じ階で行ける所には全部行く、それから階段だよ。じゃ、南から出ようか。おっと、この部屋の中で魔法を使う時は、十分に注意。真っ直ぐ飛ぶと思ってたら、大間違い。

### 大ク戦?

9階-③

最初に言うておくけど、ここは辛い。何が辛いかって、戦闘が辛い。本当に辛い。でも、頭使えば楽になるかもしれない。魔法使いを倒せば、扉開けただけこれらは簡単。でも、あまり調子にのると・・・



## モンスター攻略法

### モンヴェクサーク

MON VEXIRK

こいつが強いんだ。なんせ、MONレベルの魔法使いだからね。強力な魔法を唱えてくるし、ヘルスも高いから、普通に戦っては苦戦。挟み撃ちにも逢ったら、いくら戦士に自信があっても、倒される危険性大。でも、こいつにも弱点はある。それさえ見つければ、信じられない

ほどあっけなく勝てる。魔法使いのレベル上げだと思って、色々魔法を掛けてみよう。矢と霧だったら、矢の方がいいと思うけど。エッ、もちろん魔法の話だよ。それから、扉の正面辺りは、さっきの部屋と繋がってるため、魔法に影響が出る。これも、知っとくと得するよ。

## 扉の向うに何がある

9階-④

3つも押さなきゃ良かったって悔んだかもしれないけど、最初の扉は抜けられたはず。だけど、また扉があるんだよね。でもさっきと同じ様には行かないよ、この扉。一体、どうすればいいんだろうね。ある武器を持ってれば、ここも楽勝なんだけど、持ってるかな。この扉は木製だから、5階で取ってさえいればすぐだよ。

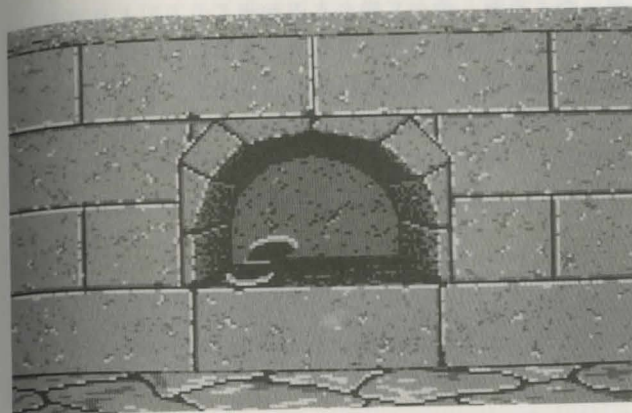
穴が開けば中に突入。げ、また出て来たよ、強力魔法使いが。さっきは僅か2匹だったから、普通に戦っても苦戦で済んだけど、今度は集団でワサワサ出てくる。冗談抜きで、弱点を知らないといつまでかかるかわからないよ。魔法使いを倒せば、アイテム拾いが楽しいね。3つも鍵を残してくれるんだから。奥に進んでいくと、泉があるから水も補給しておこう。注意深い人には、更にもっといいことが……。

## こりゃ強そう

9階-⑤

いったん、初めの広間（9階-②）まで戻って西に入った所がここ。9階-④から壁を抜けた人は、デス・ナイトに勝てばそっちからすぐこれる。で、こ

こに入ってからすぐにやらなければいけないのは、デス・ナイト退治。全部で4匹いるけど、必ず1匹ずつ。取囲まれると、まず全滅。デス・ナイトを全部倒し終わったら、強力な武器がパーティーを待っている。



ホラねっ、名前からして強そう。でも、デス・ナイトを生かしたままこの武器を手にとると、悲劇だよ。また、これを取ると今まで行けなかった所が、行けるようになる。ついでに、行けた所が行けなくなる。こいつはほっといて、デス・ナイトのいた袋小路を見てごらん。

## モンスター攻略法

### デスナイト

DETH NIGHT

ダンジョン内の実力者デスナイト。こいつには決定打がみつからない。勇者をヴァイタリティポーションで強化して置き、強力なヘルスポーションを前列の2人にもたせたら、あとはガムシャラに戦うだけなんだ。

強力なファイアーボール数発と戦士の武器で何とか倒せる。広間のピットは救いの神。スタート地点の泉のところへいくテレポートがあるので、自信のない人はそこを見つけておいてから戦うと言うのも手だ。



## ▼ジャンクション着地点2

## 扉だらけ

9階-⑥

首切りの斧を取って進んでくると、やがて幾つも扉が出てくる。どれにも、鍵穴は付いてないけど、よく見れば木製。このエリアで重要なのは階段。あとは、防具が1つぐらいかな。こんなエリアに長居する必要なし。まず、階段で下に行こう。実を言うと、この下が最深部なんだ。一番下まで行って、上がって行けば楽そうでしょ。

いきなりここに飛んできた人は9階-⑤の方にも行ってね。

## 食糧だバンザイ

10階-①

このエリアのメインイベントは、何と言っても対レッド・ドラゴン戦。みんなこいつの事嫌いだろうけど、僕はそうじゃない。確かに、こいつを倒すのは、面倒臭いし時間もかかる。だけど、その見返りとして、大量の食糧が手に入る。オマケにこのエリアでは、それにプラス・アルファとして、幾つかのアイテムが手に入るんだ。

## モンスター攻略法

レッドドラゴン  
RED DRAGON

レッド・ドラゴンは、なかなか骨が折れたでしょ。なんといってもこいつはダンジョン内の実力No1。そこで、取って置きの必勝法をお教えしましょう。

まず、こいつの吐き出すファイアーボール。これには要注意。当たると、ひどいときは一発で死んでしまう。だから、火に対する防御は怠りなく。

また、こいつの弱点はなんと言っても動きが遅いこと。そしてファイアーボールは口からしか吐き出せない。ということはこいつの前にさえいなければ、まったく攻撃を受けずに済むのだ。横からのサイド攻撃や、もっと慎重な人は後ろに回り込んでから攻撃すれば良い。慣れてくるとリズムにのって、ぼっさぼっさとドラゴンステーキの山を築けるぞ。

この中には、ゲームを解くのに絶対必要なものもあるから、逃げたりするのは問題外。セーブしながら、戦おう。レッド・ドラゴン以外にもモンスターが出てくるけど、こいつらがうろちょろしていると、スッゲェー邪魔。見つけたら、最優先で倒しておこう。

床にも、アイテムが落ちてるけど、拾う価値もない物ばかり。ある所の壁のボタンを押せば、近くの壁が抜けられて、幸運にも必要な鍵を持ってれば、少しは役立ちそうなのが、手に入る程度。でも、間違っって青い霧に入らないこと。今までの努力が、無駄になってしまう。やっぱり、レッド・ドラゴンを倒してしまえば、おしまいかな。上に昇るには、降りてきたのとは違う階段を使ってみよう。東南のだよ。何処に出るのかな。

## この景色見たぞっデジャブーか!?

9階-⑦

何処かで見たような景色。そう、もう気付いたかもしれないけど、ここは最初の広間。つまり、最初に降りなかった階段を、逆に上ってきたんだ。

さて、次に進むエリアだけど、9階-⑥に上り階段があったから、そこから上って行こう。ぐるっとまわって9階-⑥のエリアに入っても、そう簡単に階段は上れない。マミーが、弱いくせして、やたら次々に出てくるんだ。魔法を使った方が手っ取り早いよ。マミーの発生源を押えない限り、いくらでもマミーは出現するのだ。





## 戦い戦いまた戦い

8階-③

セーブしてから階段を上ると、いきなり出ましたグレート・オイトユの集団。見た目は凄いけど、なんか前作の方が強かったような気がする。だけど、なめてかかれる相手でもない。もちろん、途中で降りても休めるけど、マミーが復活していて邪魔。グレート・オイトユを倒せば、また階段を上るんだけど、その前に壁に注目。



今はまだ鍵をもっていないので開けるのは無理だけど、後で役に立ちそう。

## モンスター攻略法

グレートオイトユ  
GREAT OITU

こいつにはファイアーボールが良く効く。といっても一発で決まるわけではなく、強力なのが何発か必要なんだけど。でも、あまり簡単にやっ

つけてもつまらないという人には戦士による格闘というのも面白い。意外となめてかかれないのだ。

## ここは、蟻の巣？

7階-①

階段を上る前に一休み。だって、さっきの戦いで相当消耗したからね。階段を上った所に、何が待ってるかわからないんだから、慎重に・慎重に。ほら、やっぱりだ。またまた、集団でお出迎えだよ。アー、嬉しいな。

アントメンを倒したら、アイテム集め。根棒以外にも、幾つかいい物があるんだ。ついでに言うと、隠し部屋まである。サー近くにある階段を昇ろう。

## モンスター攻略法

アントメン  
ANT MEN

こいつらの武器は手に持っている棍棒だけど、もうひとつ魔法が効かないブロックというのがある。蟻の巣の仕掛だ。ただ幸いなことに、このブロックは階段の先の1ヵ所のみ。ここさえ越えれば、後は魔法が使える。だから、如何にしてここに入り込むかが、大きな問題だね。侵

入したら、いきなりテレポートするけど、全く心配する必要なし。すぐ近くだから。実はこれが、攻撃魔法が効かなかった理由でもあるんだ。アント・メンもゾロゾロ出て来て、きりが無いように思えるけど大丈夫。そのうち、いなくなるから。

## ▼ジャンクション着地点3

## 鍵を取ったら

6階-③

このエリアではカギさえ取ってしまえば、さっさと出ていっていい。これ以上探しても、何も出てこないから。おっと、出てこないことも無い。ただし、アイテムじゃないけど。行く所が無いって、階段を降りてるようでは、ゲームが終らないぞ。

それから、このエリアは道の接続点に繋がってることもある。要するに、ランダムに飛ばされる3ヵ所の1つだよ。でもいきなりここにくる人は滅多にいないでしょう(ちなみにぼくは8回やって一度もでなかった)。





## ハサミ撃ちとは卑怯なり！

5階-⑥

ようやく見つけた階段を上ってくると、今度はジャイアント・スコープオンがいやがった。ジャイアント・スコープオンと言えば、前作でもてこずった敵。でも、慎重に戦ってたら、こっちの攻撃が強烈だった為か、後退し始めたんだ。もう一、こうなったらこっちのもってんで、調子に乗ってその後を追いかけた。このエリアはそんなに広くないから、スグ1番奥に着いた。横には上り階段があって、ジャイアント・スコープオンを倒したら行こうと思った瞬間、後列のキャラクターから悲鳴が上がった。

急いで振返ると、そこにもジャイアント・スコープオン。2匹目の登場だ。この卑怯者め！ でも、これはちょっとおかしいぜ。だって、追いかけてくる間、どこにも居なかったんだから。いくらなんでもこの狭さ。見落すことは有り得ない！ 多分、パーティーが通り過ぎてから出現するように、プログラムされてるんだろう。これで、死んだら悔しいよ。

### モンスター攻略法

#### ジャイアント スコープオン

#### GIANT SCORPION

こいつも強力な魔法さえあればプレートオイトゥ同様それほど恐がることはない。しかし、挟み撃ちは避けねばならぬ。1匹を早く倒すか階

段に逃げるか、のどちらかだけ。ちなみに、僕はそのまま戦う方を選んだ。

## DDDに到着

4階-①

憎つきジャイアント・スコープオンを撃ち果し、階段を昇るとスクロールが落ちていた。主語や目的語が無いから、もう一つ意味がわからないけど、とにかく強気で押してけばいいんだろう。と言うことで、なおも進んで行くと、単調な景色に変化が出てきた。扉もあるしプレートもある。



なんか、やたらヤバソウなメッセージ。それもそのはず、最初に言った4つの道が集る中間点。もう半分進んだんだ。もっとも、実際はその4分の1なんだけど。ゲームも、ここが一つの山場かな。あながち、このプレートも信用できないこともない。

北にある扉だけけど、開けられなくても別にいいんだよね。中にあるのは、アイテムの自動販売機と泉だけだから。この自動販売機、凄いケチが作ったらしく、金を入れる所はわかり易いのに、肝心の商品が見えない。実はあるところに行くときに見えるんだけどね。まあどうせ、大した物じゃない。大体、今回は装備はあまりゲームの進行を左右しないんだ。

## ジャンクションまでの近道は

4階-①

さて、これから何をするかだけど、まだ残ってる道の前半を終えるのがいい。もちろん、このままの後半部に進む手もあるけど、行ったり来たりするのが面倒になるだけ。当然、キャラクターには高いレベルが要求されるんだし。



こは、大人しくスタート地点に戻ろう。

近道はプレートの横にある階段を上がりいったん3階に出て真っ直ぐ進む。そして、壁の中にあるフラスコを取って、しばしそのまま。ピットが開いて下に落ちるけど、これも計算済だよ。ジャンクションに手っ取り早く着くために、わざと落ちたんだ。

## ジャンクションまでの近道PART 2

4階-②

マップを見て貰えばわかるように、ピットを落ちるとここには2つ階段がある。でも、スタート地点のある5階に続くのは片方だけ。もう片方は、昇りでDDDの中心に通じているから、間違えないように。階段まで行くのが面倒な人は、ピットを使う手もある。すぐ近くにあるから。ただし、隠しピットだよ。そして、ここにも強力なモンスターがいるから、殺されないように。

## ジャンクションまでの近道PART 3

5階-③

階段を使った人は、今自分が何処にいるかわかるかな。特徴がないから、いまいち現在位置を把握しにくいでしょ。そういう人は、少し前の方に進んでみるといい。ほら、ここには来たことがあるよね。ここで、冒険に出る装備を整えたのを、憶えてるはず。

ここまで来れば、ジャンクションにもすぐ行ける。だからって、あんまり急ぐと損。なんと、またここでアイテムが手に入るんだ。ランダムに出てくるんだけど、結構強力な武器と防具が手に入る。取り忘れて行くのは、もったいない。少し時間を掛けて、探してごらん。何処かにあるはずだから。

武器と防具を手に入れたら、ジャンクションまでフルスロットル。落とし穴を使ってこの階に降りてきた人は、武器と防具を手に入れる為に、鉄の鍵を使って青い霧を消すだろうけど、その前に水を補給しておくこと。補給できる所で、必ず補給する。これが、「ダンジョン・マスター」の世界の鉄則。踏石を踏んでしまえば、もう戻れないゾ。

次はロスに行くよ。まだまだ、魔法、特に攻撃魔法に自信がないからね。

# ロス

## ▼ジャンクション着地点1

### ここは忍者道

6階-④

ジャンクションでクルクル廻ってロスに突入。とりあえず、正面にあるヴィーの祭壇から毒投げ矢3本を獲得。これでわかっただろうけど、この道は忍者の道。よく考えれば、我がパーティーに取っては、この道が一番苦手なはず。忍者なんて、無視してきたんだからね。でも、入ってしまった以上これもまた定め。きっと、何とかなるでしょう。

こんな感じでブツブツ愚痴を言いながら進むと、またディスクアクセス。道なりに進んで行くと、何者にも逢わず、そして下り階段の所まで来てしまった。何かあつけない。ところが、やっぱり何かがあるんだよ、このエリアには。階段を目の前にして言うのも辛いけど、もう1回ヴィーの祭壇まで戻ってごらん。さっき全部取ったはずなのに、何故かアイテムがあるから。



### 隠し通路

7階-⑤

鍵を手に入れたら、今度こそおしまい。急いで、階段を降りようか。なんせ、先はまだまだ長いからね。階段を降りれば、7階。このエリアの特徴は、北部の壁抜けかな。マジックマップを見てもらえばわかるんだけど、とにかく壁抜けが多い。1歩進んで、壁抜けてって感じ。これだけ嫌らしくしてるとことは、きっと何かがあるに違いない、と思うんだろうね。甘いっ。ただ歩き回っ



てるだけでは、アイテムは手に入らない。ある、モンスターだけが、アイテムをもってるんだ。それも、やたら逃げ足の早い奴が。こいつをこの複雑な所で追いかけて回すのは、とても難しい。だから、ワンチャンスをつらえるしかないね。その為には、ファイアー・ボールを準備しといた方がいい。アイテムをとった後は、南の方に進んでいこう。

## マミーがゾロゾロ

7階-③

下り階段を見つけてしまえば、誰もがすぐ降りるよね。でも、もう一つ抜け道があるんだ。ヒントは近くにある松明だよ。

さて、松明のおかげでこのエリアに来られたけど、一体何があるのかな。でも、ゾロゾロとしつこく出てくるマミーを倒するのが先決。弱いくせして、一杯出てくるんだよね。レベル上げと自分に言い聞かせてマミーを倒すと、階段。ここでも、また迷うよね。上るべきか下るべきか。でも、まだ迷う必要なし。なんと、この階で行っていない所がまだあるんだ。

## 確かに忍者道だ

7階-④

壁を抜けて行くとピット。その向うには、扉が見えてる。この扉を開けるのは、意外と簡単。攻撃魔法の定番。でも、出来るのはそこまで。手前のピットを閉じることが出来ない。ここが、開いたままではどうしようもない。

仕方ないから、そのままにして進もう。一番奥の扉の前に落ちてる剣。これは使える。名前もいいし、威力もある。扉の向うにもアイテムはあるけど、鍵の無駄遣いとしか思えない。剣を取ったら、Uターン。一応、下から上ってことで、6階-③：燭台の近くの下り階段を降りよう。ただし、上り階段があったことを忘れないように。

## ここは素通り

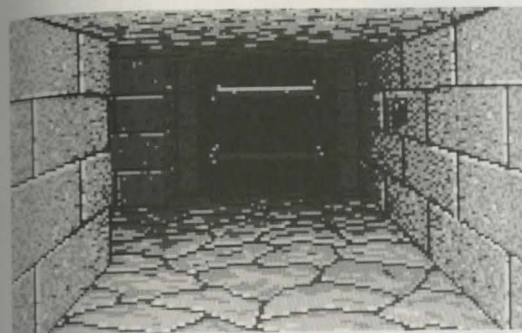
8階-④

途中の踊場に、どくろの鍵穴があったけど、残念ながら持ってない。持っていれば、新しい道が開けるんだろうけど、ここはこのまま下に行こう。

## 手裏剣が大活躍

9階-⑧

扉の前に踏石を越えてドンドン進んで行くと、青い霧。さらに進んで行くと北側に扉。でも、まだ南側が残ってるからそっちを先にかたづけよう。んで、曲ってみるとそこにあったのが手裏剣。



どうせ、こんな物拾っても、使い物になんかならないや。そう思いながらも拾い、レベルが上がることを願って投げしてみた。すると、壁に当たって落ちるはずが落ちない。しばらくして、遠くからコツンと壁に当る音。一瞬わけがわからなかったけど、行ってみればすぐわかった。

## 地の底のような重苦しさ

10階-②

先の階段を降りれば、最下層10階。最深部で他の出口も無いから、また9階に戻ってこないといけないけど、アイテムが幾つかある。別に難しいトラップはないけれど、壁の向うにある青い霧に注意。そこに入ると、ジャンクションに直行だからね。

## ▼ジャンクション着地点2

## また後で

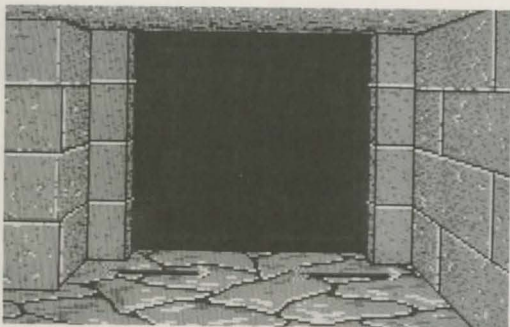
9階-⑨

下から戻ってきたら、今度はさっきほっといた北側の扉の向うに行こう。このエリアはジャンクションから直接来る、3エリアの一つ。もし、ここに出て



しまったら、逆行して行くんだけど、これが大変。階段に続く扉が、なかなか開けられない。近くに、ボタンやレバーも無い。第一ピットが邪魔。すること無いから、拾った手裏剣でも投げてみるか。おっと、この青い霧は使えるんじゃない。

さて、このエリア唯一の目標は、この扉を開けること。手前の扉は通らなくてもOK。近くの壁が抜けられるからマジックマップの出番だね。



でも、ついてないことに開ける鍵を持ってない。持ってないことには、どうしようもないから、さっさと諦めよう。何処かで手に入れてから、戻ってあげばいいんだから。それじゃ階段を、上ってみますか。

## デスナイトが現れた

8階-⑤

昇ってすぐの壁のレバーは、進むのに邪魔だから使えない。ポコポコ(ポコポコはマウスの音)歩いてると、扉。マップでは西の壁が通れそうな気がするけど、今回は無理。だから、鍵を使うしか進む方法は無し。この時の為にこそ、節約しておいた鍵を使えばいいんだ。でも、ちょっと待って。扉の向うに何かがいるぞ。

扉を開ければ、やっぱりモンスターがでてきた。マー、デス・ナイトが2匹だから、負けるはずはない。少し、ダメージを食らったものの楽勝。死体を調べたら鍵が出てきたけど、欲しいのはこの鍵じゃない。もちろん取るけど。安心して進んでいったら、また出た。

## 油断大敵

8階-⑤

今度は、4匹もデス・ナイトが出てきやがった。こっちは油断していて、と

でも4匹相手に戦える状態じゃない。さっさと、逃げるしかないよ。あいつらよりも、こっちの方が足は速いからね。で、逃げた。その途中で、一瞬落として穴に追っかけてくる奴らを落とそうかとも思った。しかし、もしアイテムを持っていたらと思って、止めた。これは、正解だったよ。くれぐれも、落とさないように。探しに行くのが大変だから。後は、お決りのパターンで階段の下で休んで、上がって戦い全滅させよう。そして、とうとう探していた物を手に入れた。これさえあれば、暗黒の扉が開くぜ。

## この兜、結構、よさそう

9階-⑨

鍵を手に入れたんだから、速攻で使おう。狙いは、マップ北東の小部屋の中にある。扉を開けると、またまたマミーの大群。ほんと、このゲームはマミーが好きだね。関係無いけど、"ロードス島戦記"ってゲームがあったの知ってるかな。僕は、マミーを見ると、何故かこのゲームを思い出すんだよね。結構面白いゲームだったよね。

探してる鍵だけど、この部屋の奥にある。そう、その踏石を踏んでごらん。隣の小部屋に行けるようになるはず。これで、なかなかよさそうなカブトが手に入った。なんか、動きが素速くなりそうだね。

それから、いまさら言っても遅いんだけど、モンスターが残した防具関係には要注意。呪われてる防具を、喜んで使うことになりかねないから。こんなことしたら、モンスターが喜ぶだけ。ちょっと、見るだけでわかるからね。それじゃ、また戻って8階へ。

## ドンドン進め

8階-⑥

さっき、6匹もデス・ナイトを倒しているから、さすがにもうでてこない。でも、それに代って、ロック・パイルが出てくるんだね。それも、次々と。ここは、道がクネクネしていて避けてくのも無理だから、倒して行くしかない。レベル上げ、レベル上げ、そう思ってガマンガマン。ただしまともに戦っていると、スゴク時間がかかる。そこで、楽しんで早く倒せる方法を、教えよう。その方法とは、ファイアー・ボール。なになんそんなこととっくに知ってるって？失礼しました。何故だか知らないけれど、これがよく効くんだ。MONレベルだったら、2回で倒せるよ。

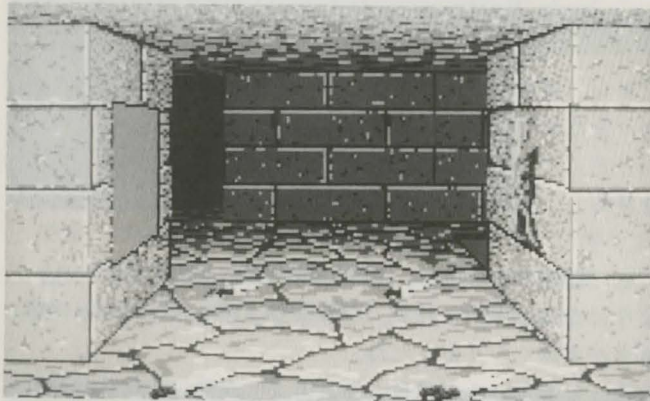


## ▼ジャンクション着地点 3

## 選択

8階-⑦

ロック・パイルを倒した後で、扉を越えれば何かがありそうな予感。この扉の抜けかたは、もう何度かやっているので省略。越えた所で、「諦めるな。レバーを引け」と書かれたプレートが目についた。多分、後で随分こいつの厄介になると思うよ。その前に、南へちょっと行っとうか。実は、行ってみたいものは無いんだけど。



げっ  
何か飛んできたせ

まさか、壁から短剣が飛んでくるとは。すっかり、油断をしていた。でも、被害はたいしたこと無いから、南へ行こう。一番奥にまで来たら、壁にはヴィーの祭壇。勘のいい人は、もう気付いてるだろうけど、ここはジャンクションから来る3エリアの内の1つ。逆に言えば、ジャンクションから歩いて、さっきの短剣やプレートの所に出れば、8階に出たっていうこと。

これで、ロスの最初の3エリアについては説明終了。それでは、ここからが本番。さっきのプレートの所まで戻ると、北西の方で何かありそう。だけど、ピットが邪魔して先に進めない。ここは、本当に難しい。そして、それほどの価値があるのかどうかも怪しい。だから、面倒臭いのが嫌な人は、ここは諦めてサッサト戻るのも手。お好きなように。

## “あきらめるのは早いレバーをひけ”

8階-⑧

ここはどうしても、行きたい人だけ。行けるかどうかは、努力と根性次第。この目的はあるアイテム。これが、このエリアの奥の方にあるわけ。で、そ

こに行くにはピットが邪魔。これを閉じる為には、奥にある踏石の上に物を投げつけてやればいいんだけど、それを青い霧が邪魔する。ほら、さっきから動いてるよね。この隙について投げるしかないんだけど、このタイミングが難しい。しかも、この手順を3回続けなければならないんだ。最初の成功で、ピットが1つ閉じる。そこを進んで、また別の踏石を狙う。それも巧く行けば、今度は横の霧が消えるから、そこを進んで、東の踏石を狙う。これに、成功すれば、やっとアイテムが手に入る。これは、辛い。そのうえ、投げた物はスグ取戻せないでそこらにころがっているいらぬものを使おう。レバーを引くと全てがリセットされて、また初めからになってしまう。僕はなんだかんだで1時間ぐらいかかってしまった。

これで、下の階は全部終わったから、残るは上だけ。それも、未知のエリアは僅かに2つ。気合いを入れて頑張ろう。次は7階-④にあった上り階段から。まずはそこまで戻ろう。

## “死刑囚の牢”

5階-⑦

ここは7階-④のところで先送りしておいた階段を昇り、6階を抜けて5階に上がったところだ。階段のすぐ先を曲ると、「死刑囚の牢」と書かれたプレート。この扉の向うにはきっと何かがある。そう確信して色々手を尽くしてみたんだけど、まったく駄目。いろいろ手を尽くしてもダメなときは、先送りするのがRPGの鉄則！（受験参考書みたい）。ここもまた、先送りするしかないね。戻って東に進んで行くと、北側に脇道とレバー。脇道に入る前に、奥の物を取っておいた方がいい。

## “派手な扉だが開かないゾ”

5階-⑧

北の脇道の先の扉を開けるとジャイアントスコピーオンがいる。軽くやっけると、目につくのがなんとと言っても、この派手な扉。これだけ派手なんだから、きっと何かあるに違いない。でも、鍵穴がない。今までの経験から言うと、この手の扉は、鍵でしか開かないはずなのに。色々やってみたけど、やっぱり駄目。だけど、いろいろやったら怪我の功名で他に行けるようになったから、先にそっちに行こう。いい加減なようだけど、詰ったら後回し。



## 宝石のボタンがポロリとはがれた

5階-⑨

ここでも、扉を開けるのに少し手間取るかもしれないけど、さっきと同じ。壁が助けてくれる。扉の向うにジャイアント・スコーピオンがいるけど、もう何度も戦った。広間を越えてここをズーっと進んで行くと、また広間に出る。ざっと見渡しても出口はなさそう。でも、正面の壁にまたボタンらしきもの。だけど、これがポロッと取れてしまった。なんだなんだっ！ モー、焦りまくり。意表を突かれたね。

それから、音がする怪しい床を歩き回った。すると、壁が1個無くなって、鍵穴を発見。しかし、それまで。見た感じは鉄の鍵で行けると思ったけど、駄目なんだよね。しょうがない。もう1回5階の⑧の扉の前で頑張ってみようか。トコロガ、戻ってみると……。

## 最後の試練

4階-③

階段を上ると、目の前は壁。なんと、このエリアのほとんどはダミー壁。マップを見てもらえばわかるとおり、ここを抜けるだけだったら、さっさと南に行つて、ダミーの壁を抜ければいい。ただし、それだとまたここに戻ってこないといけなくなるのだ。なぜかという、このエリアには重要な鍵があるんだ。

“黄金の鍵”なんて、ありふれたものじゃない。でもこれが、行きづらい所にあるんだ。真っ直ぐ抜けることしか考えてなかったら、絶対に行かない所。全く視界の効かない所で、小さな鍵を探すのは大変だよ。可愛そうだから、ヒントを出しておこう。鍵はダミーの壁の中にはないよ。

それから、もう一つ厄介なのがいた。レッドドラゴンだ。壁の向こうからいきなり顔を出すのでパニックだ。このへんはうまい演出だよ。なんてこといつてる場合じゃない!? 広い所だったら、戦いやすいののにこんなややこしい所に出てこなくても。こいつと戦っていると、位置がわからなくなってしまうから、短期決戦。こいつにも、何故かファイアー・ボールがよく効くんだよ。絶対に逃げては駄目だよ。こいつらを5-6匹倒せば、食料の心配が無くなるんだから。それに、こいつらを倒さなければ、この鍵がある所までたどり着けないと思う。

この鍵さえ取ってしまえば、後はDDDまで走って行こう。途中で鍵穴があるんだけど、どうしようかな? 結構いい防具が手に入るんだけど。

ドラゴンのエリアから出てしまえば、あとは楽勝。DDDのプレートの先は、クの時と全く同じ。目指すは6階のジャンクション。

# デイン

残りはデイン・ネタの2つだけど、今度はデインに行こうかね。そろそろ、僕も強い魔法が使えるようになったし。と、まったく個人的な都合で決めてしまふのでした。

## ▼ジャンクション着地点1

## 卍型に延びた道

8階-⑨

ジャンクションから進んでいくと、いつもならディスクアクセスがあるはずの場所で、アクセスがない。“オカシイナ”とは思ったけど、目の前に鉄の扉が見えてきて一安心。

今回はディスクアクセスが無かったから、今いるのは8階。話は戻って、このエリアの攻略法。とは言っても、ここは単なる通過エリア。マップを見ると卍型に道が延びている。

マップのとおり、このエリアの出口には、全部扉が閉ってる。その扉を開けるのが、この踏石。そして、開いたらさっさと進むこと。ボヤボヤしてると、地獄をみるよ。どっちに進んでもいいけど、まず僕は北に行った。

## 挟み撃ちに御用心!

8階-⑩

扉を抜けて最初にするのが、キチンと扉を閉めること。閉めたのを確認したら、前を見る。オイトユが出てきたでしょ。もちろん、こいつと戦わないといけないけど、もし後の扉を閉めなかったら、挟み撃ちされる。だから、ちゃんと閉めること。



ギョツ  
良く見ると2匹もいる



オイトユを倒せば、もう何の障害もなし。でも、アイテムも無し。階段はあるけど、この階が終わってないからまだ上らないよ、とすることで逆戻り。

## 申し訳程度にスネ肉があるが…

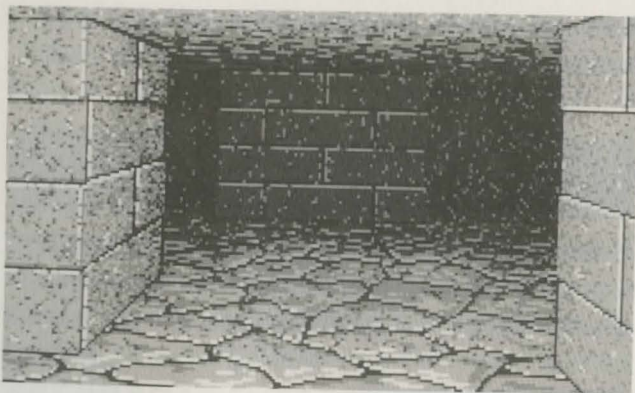
8階-⑩

今度は8階-⑨から南のエリアに行こう。さっきと同じようにオイトユを倒して進んで行くと、その先もさっきとほとんど同じ。ほんの申し訳程度にスネ肉があるけど、ドラゴンステーキを食べきれないほど持って、焼き肉屋でもはじめようかって思ってるこっちとしては大して嬉しくない。そして、ここでも上り階段を見つけたけど、まだ上るわけにはいかない。仕方ないから戻るとするか。ムシャクシャしながら戻っていると、またオイトユ。ヨーシ、こいつで遊んでやるか。

## 角を曲ると展望が開けた

8階-⑪

残りは8階-⑨を西に進むと何とここでもオイトユが出てきた。嫌な予感するよね、ここもまた同じかって。だけど、嬉しいことにこの予感は大はずれ。角を曲ったら、新しい展開が待っていたんだ。



この青い霧はテレポーターと言うよりも、むしろ一方通行のバリアーだと思っただけ。しかも、真っ直ぐ突き抜けるとは限らない。実際、そうでない方が多い。ここを抜ける早道は、常にマップを見ながら慎重に進むこと。それから、もう一つ大事なこと。いったん青い霧を越えたら、もう後戻りは出来ない。一方通行だから、当たり前だけど。マー、僕はそれに気付かず行ってしまったけど、別に困りはしなかった。

トコロガ、青い霧を1つ越えた所で、ドジったんだよね。何故かマウスをク

リックしちゃって、ピットに落ちてしまったんだ。とうとう落ちてしまったね。それも2階分も落ちたんだから、辛い。

ハーハー、なんだこの広さは。アイテムなんてたった2つしかないのに、やたらだだっ広い。反対側の方でジャンクションに通じる抜け道を見つけたけど、はっきり行って無駄だった。だって、落ちた所の近くに戻れる階段があったんだから。ただし、それを使う為には、ボタンを探しださなきゃならないけど。階段を上って行けば、ホラ元どおり。

## ワンポイント アドバイス

## ピットに落ちた時の 応急処置

落ちた瞬間ダメージポイントが赤く表示されるけど、いくつになっているか良くみておこう。今回のピットは前作と違って、必ず1階分落ちるとは限らないのだ。何階に落ちたのか確認するためにこのダメージポイントが役にたつからね。だいたい

1階分で30から40ポイントだ。それから、とりあえずは怪我を直そう。まっ、あとは終わったことは仕方ないとあきらめて、折角ここまで来たんだから、探索でもしよう。どうせ、戻る為の階段も探さなきゃいけないし。

## 奥へ、奥へ

8階-⑪

結局、さっき落ちたピットの横の階段に戻って来てしまった。鍵を一つ手に入れたけど、すでに幾つか持ってるから、それほど有難くもない。むしろ時間が惜しいくらい。それでは、何も無かったのかのように、話を進めていこう。まえ言ったように青い霧は逆戻りできないから、先に進むしか無い。そして、一番奥にある階段を上るしかない。上り階段まで行くには、あと2回青い霧を越えなければならないけど、ゆっくりでいいから自分で行って欲しい。たまには、苦勞してみるもんだ(エラソー)。途中でギグラーに逢うから、その対策も用意しておくこと。



## あれっ前に動けないゾ

7階-⑤

階段を上ってちょっと歩くと、突然進めなくなった。前には何もないはずなのに？ と思いながらよくよく見ると。

## モンスター攻略法

ライブ  
RIVE

こいつが邪魔していたわけだ。まだ、ポーバルの剣は1本しか持っていないから、やっぱり魔法が頼り。少し不安になるけど、戦ってみれば、こいつらの実力は一目両然。全く強くない。こいつらも質より量タイ

プ。次から次へと、ドンドンでてくる。こっちはそれに魔法だけで対抗するんだから、マナが無くなったら逃げるしかない。階段を降りて休めば、安全に回復できる。

## “笑うピット”に笑われた

7階-⑤

ライブを倒して進めば、そこはちょっとした広間。アイテムも一応あるけど、取るほどの価値は無いと思う。

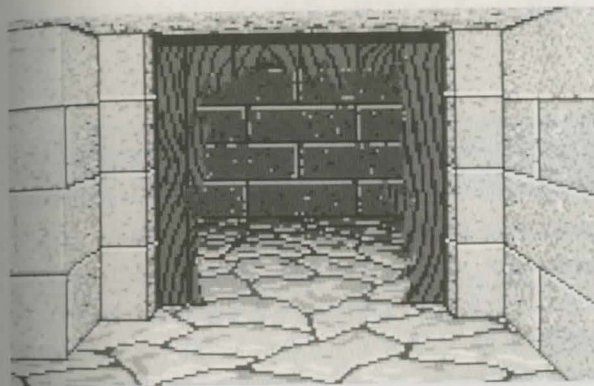
ほくはここでゲームに笑われた。

そう、笑うピットにだよ。このピットを越えなければ、ゲームが先に進まないのは簡単にわかるけど、このピットを越えるのは凄く難しかった。いくらやっても、ピットの開いて閉じる時間に、法則性が見つからなかったんだ。笑うピットだから”はっはっはっ”とかいうテンポで閉じたり開いたりするのかもしれないし、さにあらず。”わあーはっはっはっ”のテンポでやってみただけこれだめ。10回やって落ち続けたこともある。あとで、”時間凍結”のできるアイテム使うと通りやすくなることに気づいた。ここを越えれば、扉まで何も無し。

## ここはマナをムダ使いしないように！

7階-⑥

問題無く扉の前までは来たけれど、このエリアを越えるのは大変。まずは、この扉の前で休んでおこう。この扉は鍵穴付きだから楽なもの。だけど、そのあと出てくる3つの扉には鍵が付いていない。さー、どうする？ 木製の扉だけど、今までみたいに叩き壊せない。かと言って、扉開きの魔法も効かない。ここは、結構はまる所じゃないかな。もちろん、この扉を開ける方法はあるから、諦めずに魔法を試して欲しい。ただし、マナを使いすぎないように。扉以外でも一杯要るんだ。



## モンスター攻略法

ウォーター  
エレメンタル

WATER ELEMETAL

こいつもゴーストタイプだから、基本的には対ゴースト魔法が有効。だけど、タフなんだ。2発や3発じゃ死なない。ポーバルの剣で勝負しよう。マナはいくらあっても足りない。できれば、扉を越える前に、モンスターを全滅させたい。話は変わるけど、こいつと戦ってて前作より良くなった部分を見つけたんだ。それは、音。

このウォーター・エレメントの攻撃してくる時の音。これには、感心。

それでは、失敗した時のフォローを。戦っててマナが無くなった人は、やっぱり逃げるしかない。それも、出来るだけ遠くに。そこで、マナを回復して、勝負再開！



広間はすぐ先として、鉄の扉まで来たらストップ。まだ、行ってはいけない。そこで、ちょっと待っててごらん。ホラ、モンスターが出てきた。ライブはいいよね。さっき戦ったから。対ゴースト魔法を掛けてやれば、それで終り。でも、今度のはちょっと手ごわい。

こいつを倒したらとびらをあけて階段を昇ろう。

### モンスター攻略法

#### スライムデビル SLIME DEVIL

こいつは見た目はすごく不気味で怖いけど、動きが遅く攻撃も大したことないので、全然恐くない。逆にこの部屋で飛び交っているファイア

ーボールにぶつかってくれるので、助かってしまうのだ。ありがたやありがたや。

### ▼ジャンクション着地点?

#### 広間をズンズン奥に進んでいった

6階-⑤

この階と7階の階段はずいぶん離れた所にあるので注意しとこう。マップをみるとデインのエリアがやたら広い。半分はデイン、踏破するにも時間が掛る。でもここさえ越えてしまえば、DDDに到着。最後の試練だ。階段を離れた所で、マップによれば東に行けるけど、今回は駄目。残念だけど、向うに行ける



この広間には  
火の玉が飛んでいる

のは、ジャンクションから来た時のみ。ここも、ジャンクションの着地点の3カ所の一つなんだ。諦めるしかない。

そのまま突き当りまで進むと、扉。しかし、まだ開けない。もっとも、開けなくても壊せるんだけど、広間の方が興味あるんだ。

ここは対ファイアーの魔法を2・3回掛けてから行こう。このファイアー・ボールは、なかなか強力だよ。自分が使う分にはいいけど、使われるとこれほど嫌な魔法はないね。うろちょろしないで、真っ直ぐ奥に行こう。

一番奥でポーパルの剣を取ったら、後ろを振り返って欲しい。火の玉がなんか大きくなった気がしないかな。対ファイアーの魔法が充分効いてれば、関係ないけど。

#### 鍵をケチったために大失敗

6階-⑥

さて、今度はここから出て行く話。実は、ここで大失敗してしまい、丸一日損した。ことの発端は、鍵をケチったこと。ポーパルの剣を取った時、音がしたんだ。それを見逃さなかった僕は、すかさずいらぬアイテムを置いてみた。我ながらなんて鋭いんだろう!?すると、近くの壁が無くなって、鉄の扉が現れた。ただ、鍵が要るんだよな。ポーパルの剣と一緒に取った鍵が。

で、その鍵を惜しんでしまったんだ。あとから考えれば、さっさと使っておけばよかった。

#### この扉は火で溶けるぜ

6階-⑦

ダンジョンをすみからすみまで探求するために(実は鍵惜しさの一心)で、6階-⑥エリアの北東の扉まで戻ったら、運良くこの扉は鍵が要らない。いつもの様に魔法で開けて、ズンズン進んで行った。ぶつかったのが、ピット広間。最初は閉じてるのに、1歩足を踏み入れると、パカパカ開く。何度か失敗したあと、正面奥の踏石にたどり着いた。途中で、”魔法使いの証明”って、意味のわからないメッセージがあったけ。でも、安心するのは、早かった。斜め前の扉が開いて、カウアトールが群で出てきた。倒して一服したあと、背筋が凍った。だって、行場が無いんだ。廻りのブロックは、全部ピット。さー、どうする。これに気付けば、あともうちょっと。さっきのメッセージも、思いだせ。



## モンスター攻略法

### カウアトル COUATL

こいつはいっぴきいっぴきはそれほど強くないんだけど、とにかくひつこく攻撃してくるし、群れで囲い込んで来ることもある。戦う前にマ

ナを一杯にしておくしかないのだ。マナがなくなったら素直にやりなおそう。

## “魔法使いの証明”!?

6階-⑦



ヤッター、見事テレポートに成功。確かに、魔法使いの証明だよね。「ダンジョン・マスター」では、この魔法が大きな働きをしたんだから。でも、これじゃ今回が初めての人はわからないよなー。ゾー・キャス・ラーって魔法を掛けたことがあるかな。

## 橋!?

6階-⑧

さて、テレポートしてもまだ安心できない。まずは、現在位置の確認。今いるのは、扉の向うの廊下を南に下った所。そのまま進んで橋を渡ると、行止ま

り。でも、何かあるよね。それを押すと、横の壁が無くなって、1歩前進。恥かしいけど、ここでも騙されたんだ。ボタンを押したら壁が無くなったから、喜んできたんだけど、これは引掛け。押したあとで、素速く振返ってごらん。こっちが正解なんだよ。そうとは知らず、何度ボタンを押し、踏石の上に乗ったことか。クヤシー。

テレポートした所のすぐ近くに翼の鍵用の鍵穴があるから、すぐにわかるはず。残念ながら鍵を持ってないため、今は素通り。でも、横の凹みにはボタンがあるから、押してみよう。そしたら、下り階段が出てくる。もっともぼくは降りないけどね。

## 鍵はあそこに見えているのに

6階-⑧

この辺は周りがピットだらけだから、道に迷うことはないはず。途中で壁の中にある鍵が見えるよね。それが、目指す翼の鍵。もう少しで取れそう。そこに見えてるのの一。思わず、叫んでしまったよ。ほんと、翼の鍵まであとちょっとだよ。だのに、道が途切れてやがる（おっと失礼雑な言葉になってしまった）。ボタンも3つ押したよ。壁にも全部当たってみたよ。だけど、道は開けなかった。ここで、また1日潰して得た結果が“諦めるしかない”。もー、いやだ、やりたくねえー。ここからは失敗談なので急いでいる人は6階-⑩まで飛ばして下さい。

## 一度階段を降りてみよう

6階-⑨

最後に残った可能性。それが、翼の鍵穴のそばにある下り階段。巧く行けば、ここから降りて、今度はこの階の北東の階段に出てこれるかもしれない。そうすれば、鍵を使わずに扉を越えたことになる。もう、これしか残ってないよ。

階段を降りて、扉を抜けて進んで行くと、青い霧と扉。下り階段もあつたけど、無視。そして、扉もここで鍵を使うなら、上で使った方がいいと思って無視。狙いはただ一つ、青い霧。

ここでの青い霧はテレポーターではなく、バリアー。だから、いくら突っ込んでも無駄。逆に、霧を避けないといけない。必ず、いつか何処かの霧が消えるから、そこをスカサズ抜ける。ボンヤリしてると、また出てくるから注意。

2列目も、同じ。あとは、北東の壁を探れば、階段が現れる。

この階段を上れば、予想通り6階の北東に出てきた。勇んで南に行ったんだ



けど、やがて行止まり。仕方ないから逆に進むと、鍵なし扉。魔法で開ければ、何のことはない。ポーパルの剣を取った広間の前。結局、3つの内2つの扉を抜けたことになってしまった。しかも、収穫なし。残る扉はあと一つ。初めから、こっちに行っておけば……。

## 隠し通路

6階-⑩

結局、最後に残った6階-⑥南の扉を開けた。勿論、暗黒の鍵を使って。ホント、今まで何の為に苦しい思いをしたのか、もう思いだしたくない。忘れることにしよう。

おっと、鍵を入れてもすぐに開かないから、焦ってしまった。一瞬、“バグ”って文字が頭の中を駆け巡ったよ。まあでも、扉も無事開いたし。奥の部屋には、アイテムが2つ。これは取っておいて損はない。水が欲しい人は、ここで補給。

そして、ここからが重要。まずは、ダミー壁を探そう。見つかったら、1歩前進。でも、ピットがあって進めない。他に道はないから、このピットを閉じるしかないけど、周りに何も無い。嫌なことに、カウアトゥルまで出てきたぞ。

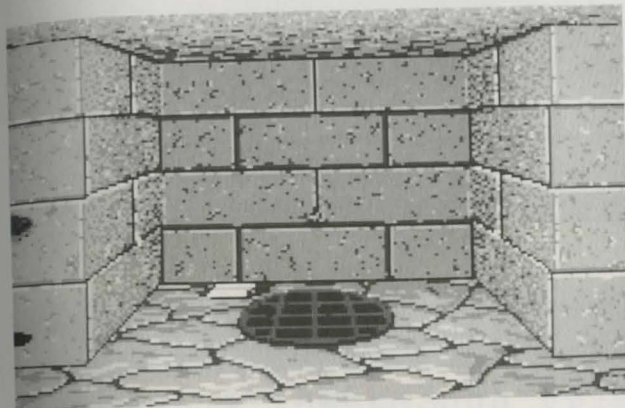
## カウアトゥルはうるさきことヤブ蚊の如し！

6階-⑩

ちょっと待ったー。焦るな焦るな。カウアトゥルをピットの上で倒してはいけない。話が長くなるから簡単に言うけど、ピットの上で倒すと、また無駄手間が掛る。とにかく、ピットの上で倒してはいけない。たった1歩下がればいいんだから。簡単なことだよ。カウアトゥルを倒したら、必ずアイテムを手に入れること。



もう一度1歩下がって、それからピットのそばに来てごらん。ね、ピットが閉じてたでしょう。これがないとピットが閉じないんだ。ピットの上で倒すと、下まで取りに行くことになるんだよ。このあとは、進める方に行けば、自然とここに来るはず。



ここは前にも来たけど、再度挑戦。よくわからないけど、ボタンは全部押しておこう。ヤッター、今度は前きた時と違って、新しい道が出来ている。嘘だと思える人は、閉じたピットの近くを探索してごらん。さっき行けなかったのに、今度は南に行けるから。あー、またカウアトゥルが出てきた。もう、いいって。

## 翼の鍵

6階-⑧

うるさいカウアトゥルを蹴散らしながら南へ行くと、“右・左”のプレートと、緑色の押しボタン。さて、どっちを押すんだろう。でも押す前に、ちょっと東の方に進んで欲しい。ほら、柱の中に鍵らしい物があるよね。まだ行けないけど。2つの押しボタンは、

そこに行く為の物なんだ。迷った末、僕は右を押した。すると、さっきの下見コースが柱の所まで、通じたんだ。これは、楽。絶対、こっちの方がいい。よし、翼の鍵を手に入れたぞ。

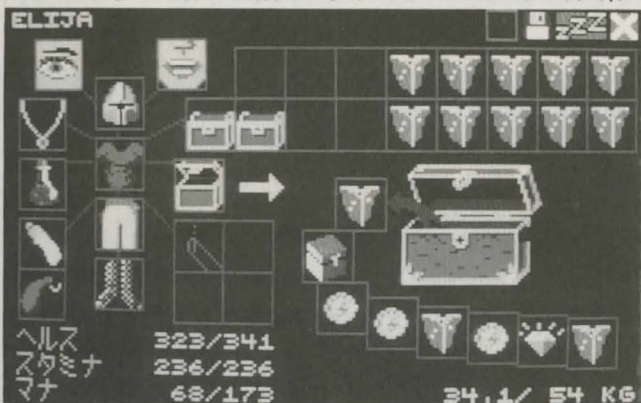




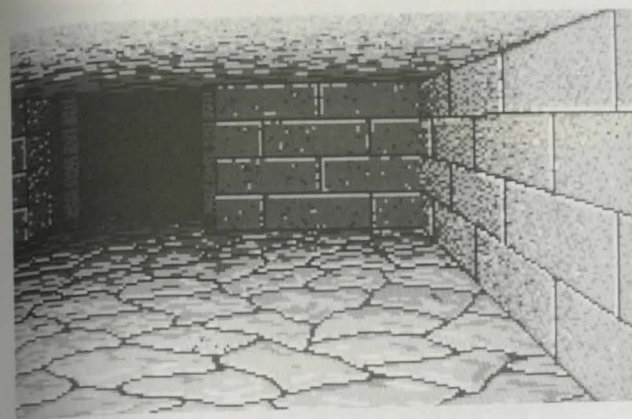
## 詰めが大事

6階-⑪

翼の鍵を使えば壁がなくなり、DDDへの道が開ける。新しい道を西に進めば、階段を上ってDDD。ここでも相変わらずカウアトルが出てくるから、たいがいの人が即DDD狙いになると思う。だけど、ここにまだ大事なアイテムが2つ残ってる。特に、片方はゲームを解くうえで絶対必要。だから、西に行くのはちょっと待って欲しい。アイテムはその反対、東にあるんだ。



しかし、このカウアトルを何とかしないとね。何とかって言っても倒すしかないんだけど、廻りを囲まれるとマズイ。さっさと一本道に入って、1対1で戦おう。重要なアイテムの片方は、最後のカウアトルが持ってるから、打ち洩すことがないように。それでは、最後に重要なアイテムの紹介。



あとは、西の階段を上るだけ。今更、下に行く必要もないでしょう。最後のネタまで、もう少し。DDDについたら今度はネタだ。もう、DDDからジャンクションへの行きかたも慣れたかな。DDDのプレートから、ジャンクションまで、5分もあれば戻れるでしょう。戻ったら、急いで霧の中へ。

## こらむ：待てこのドロボー！！

前作でもあの青い小泥棒「ギグラ」には泣かされ読者も多いはず。かくいう僕もあいつに持物を奪われて何度鬼ごっこをやらされた事か……。でも賢い人なら、あいつは左手さえ開けとけば盗みを働かない事に気付いたはずだよ。だから今回も彼を見かけても慌てず騒がず左手の持物をバックバックにしまっとけば……。

えっ！ 何？ 右手の剣が奪われたー！ それどころかバックバックの持物まで！

うーん、半年の間に腕を上げたなーって感心してる場合じゃないよ。ドロボー待てー！！



# ネタ

## ネタには超難関部あり!

8階-12

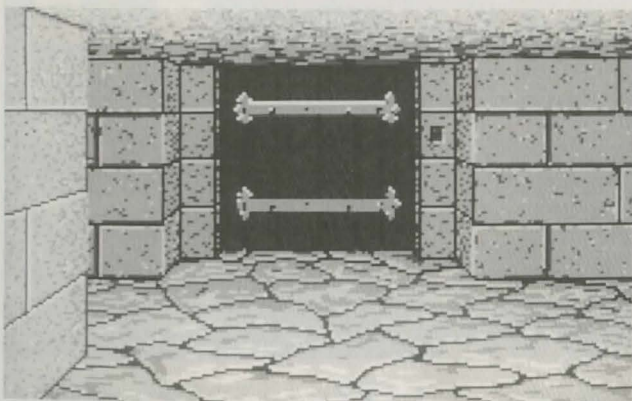
さー、やって来ました。4番目の道ネタ。いよいよ最後だ。ここで、ネタを最後に廻した理由を説明しておこう(と急にもったいをつける)。ここはトラップが、4つの道の中で一番難しい(と思った)からなんだ。あとで出てくるけど、そこを自力で突破できる人は、必勝本なんて要らないんじゃないだろうか。何も見ずにクリアできたなら天才かきち●いじゃ。

### ▼ジャンクション着地点1

## 扉だらけ

9階-10

ジャンクションから出ると、またディスクアクセスしたから、ここは9階か6階。9階だとすぐに下に行けて楽だからいいよね。6階だと、上がって下がって大変だ。道なりに進んで行くと、やたら扉が出てくる。こんな感じのがたくさんあれば9階だ。

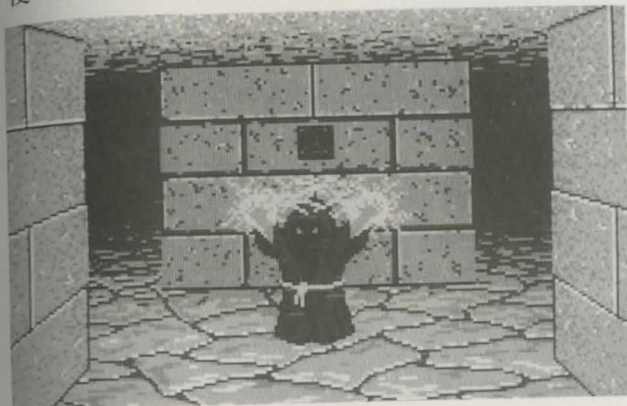


道もややこしいから、全部歩いていたら大変。そこで、大ヒント。この階から脱出する為には、まず鍵穴を見つけなければならない。まだ、鍵を持ってなくてもいいから、安心してね。それから、向の扉を開けて進んでみると……。

## モンスターも辛い?!

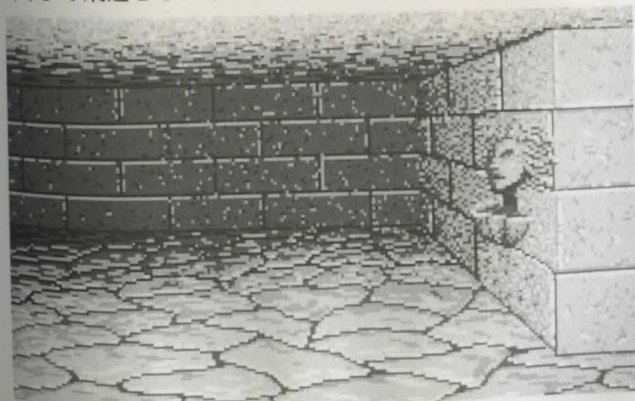
9階-11

進んでみると行止まり。そして、戻ろうと思って後を向けば、大嫌いな魔法使い。



こいつには、クで散々苦勞させられた。しかも、今回はその時よりしぶとい。なんと、この強敵を前にして、頭上からは扉がガンガン襲ってくる。おっとここは場所が悪すぎる。あつと言う間にヘルスが無くなって行く。なんとかして、魔法使いを倒さないといけない。しかし、思い返してみるとこれと同じことを、何度モンスターに対しやってきたことか。ただ倒されるよりも、扉の下敷にされる方が怖いよね。モンスターも、辛かったんだね。

逃げたさ一心で魔法使いを倒したら、思わぬオマケが付いてきた。アレッ、この鍵使えるんじゃないかな。入れてみるか。その後で、もう一度扉を開けたら、今度は先に行ける。でも、やっぱり奥は行止まり。こうなったら、勇気を出して飛込むしかない。





## なっ懐かしいスクリーマ

8階-⑬

テレポートしたら、思わず顔がほころんだね。だって、懐かしいモンスターがいるんだから。ほんと、こいつには「ダンジョン・マスター」でお世話になった。最初にネタの道から来た人はそろそろおなかが減っているころだろうからありがたいだろうね。

でも、実を言うとほくはそれほど有難くない。何故かって、ドラゴンステーキをたくさん持ってるもんね。そして、こいつを傷つけると、怒って出て来るモンスターがいる。相当、仲がいいらしいね。そう大したモンスターじゃないけど、面倒だ。このゲームじゃスクリーマは弱すぎて保護してやりたいくらいなんだ。絶滅寸前の生き物みたいだね。

## ちょっと寄道

10階-③

モンスターを倒せばこの部屋を出て行くんだけど、何処から行こうかな。多分君は、2つの扉のどちらかから出ようとしてるだろうけど、ちょっと待って欲しい。この部屋の壁を調べてみたかな。調べてれば、ダミーの壁に気付いたはず。寄り道して、ここの階段を降りてみよう。

階段を降りて行けば10階。このエリアは結構広いけど、重要なアイテムはただ一つ。階段の近くにある宝箱。ここに、このエリアで手に入るアイテムがすべて入っている。ただし、絶対必要なものではないから、要らない人はこのまま帰ってもいい。宝箱にたどり着いた瞬間、周りの様子が一変。

でも、テレポートしたわけじゃないから安心して。周りに壁が出来ただけ。ホード・ワームが襲ってくるけど、アイテム全部を確実に取ろう。それから、慌てず騒がず出口を探す。必ず一つ、ダミーがあるから。そこから出れば、階段目指して一直線。

## ▼ジャンクション着地点2

## 祭壇だ

8階-⑭

さて、今度こそ8階-⑬の扉から出るんだけど、どっちからにしようか。やっぱり、近い方からにしよう。マップで言えば北の方から出ると、一本道。ズーッと奥まで行きましょう。

その奥で鍵の置いてある所。何か気付かないかな。ここは8階だよ。前も言ったけどジャンクションから来る3つのエリアは、6・8・9階。

## 近道を作る!!!

8階-⑮

鍵を取って広間に戻り、今度は西の扉。扉を開けたらここでストップ、動かないでね。待伏せをかませるから(おっと失礼また品の悪い言葉を使ってしまった)。マップを見ればわかるけど、このエリアはぐねぐねしていてややこしい。できれば、簡単に抜けたいよね。それで、これが可能。ドクロの鍵さえ手に入れば、北の方に用は無し。東の階段に行くだけというしだい。ただ、ドクロの鍵は動き回ってるんだ。嫌な、ギグラールが持ってるからね。こんな所で、ギグラールを追いかけたんじゃ、体が持たない。だから、ここで待伏せというワケ。

オッ、ギグラールが出てきた。ゲッ、こんな時に限ってマウスが引掛かってる。アー、ギグラールが逃げて行く。よし、追い付いたぞ。ファイアー・ボールを食らえ。うーむ弱いくせして、てこずらせやがって。

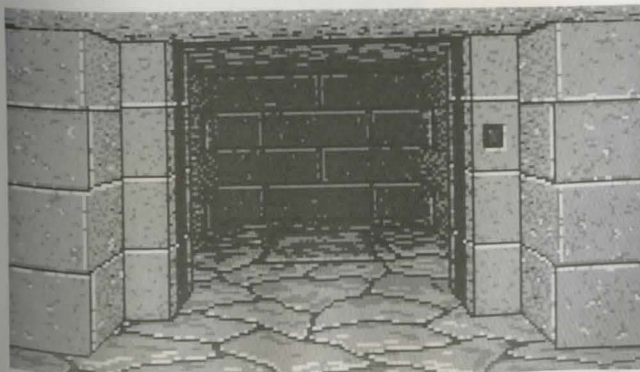
この鍵さえ取れば、階段に行くだけだけど、東の穴に注意。

## 行けるかな?

7階-⑦

脅かすようで悪いけど、このエリアはタイトル通り難しい。ネタを最後に廻したのもここが難しかったからなんだ。

多分、君はこのエリアの西にある扉が開かずに困っているはず。もし、この扉が開いているならば、さっさと先に進もう。このエリアはそれさえできればいいんだ。





まずはこの小部屋。でも何もないから（踏石に乗っても、全然反応がない）、4つ全部に自分が入ることぐらいしか思いつかない。もちろん、こんなことで扉は開かなかった。

もう、何をすればいいのかわからない。でも、ここをクリアしないことには、先に進めない。いらいらしながらうろついて、タマに出てくるマミーに八当たりしていた。弱いマミーが意味もなくみょーにたくさんでくる。4つの小部屋もなんのためにあるんだろうか。おやっこれで何か閃いた人は次を読む前にやってみよう。

## 閉じ込めろ

7階-⑦

マミーを小部屋に閉じ込められれば、扉が開いて先に進める。でも、閉じ込めるのがまた大変。出来るかな。

この方法もちょっとわかりにくいから、教えとこう。要はマミーを脅して逃げさせるんだけど、おどかさずアイテムは持ってきたかな。なに！そんなもの持っていない？ アイテムに頼らなくても、声もあるぞ。

あと、マミーの数が足りない人。そんな人は、最初引掛かったボタンの前から、上がってきた階段までを歩いてごらん。暇な人は、閉じ込め終わってから、ボタンを押してもいい。

## 短期は損気

7階-⑧

扉を抜ければ、泉が目につく。こうなればすることは一つ。水を補給しよう。皮袋だけではなく、フラスコにも。各種ポーションを入れるフラスコなんて、1個あればいいんだから。水を補給したら、前進前進。すると、上り階段にぶつかった。先を急ぐ人はそのまま上ってもいいんだけど、出来れば隠し部屋を見つけて欲しいな。ただし、この部屋はいつもと違って、すぐには行けない。ダミーの壁に突っ込んだら、何処にも行けないと慌てずに、そこにしばらくいて欲しい。必ず、先に行けるようになるから。

## この鍵は宝石がついている

6階-⑫

進んで行くと、広間。ここで、また嫌なやつと逢ってしまったね。そう、あのギグラーだよ。こいつが出てきたら、ファイアー・ボール。もう、条件反射、パブロフの犬。まあ今回も、アイテムを残してくれたからあまり悪くも言えないか。この広間には重要なアイテムが2つ。まずは、スクロール。書いてあることの意味はよくわからないだろうけど、とりあえず憶えておくと凄いいことがある。内容さえ憶えておけば、スクロール自体は必要なし。そして、もう一つが鍵。

柄に宝石がはまってるから、絶対重要な鍵に違いない。確実に取っておかないと、ヤバイ。忘れないように。それから、この広間の一部では魔法が真っ直ぐ飛ばない。怪我したらしょーもない。無駄な魔法は慎みましょう。

## 真っ直ぐ進め

6階-⑬

鍵を取ったら、北西へ。ここから、大きな広間に入って行くんだけど、最初は1人で行ってみよう。巧いこと、向うにたどり着けるかな。マー、僕は一発で渡ったけどね。さっき読んだスクロール、憶えてるかな？ これだけヒントを出したんだから、大体の人は渡ったでしょう。渡れなかったのは、アイテムを探しまくるのが趣味な人か、あまりに慎重な人ぐらい。だって、こんな景色を見てたら不安になって、壁ぞいに進みたくなるもんだよ。



だけど、ここでそんなことはしちゃならない！ この広間のあちこちにテレポーターがあって、全く知らない内にパーティーをテレポートさせる。そうなってしまうと、現在位置を確かめるのだけでも大変。悪いことは言わない。メッセージにしたがって、真っ直ぐ進んだ方がいい。ここには、何もないのだ。



## ▼ジャンクション着地点 3

## フォローだよ

6階-14

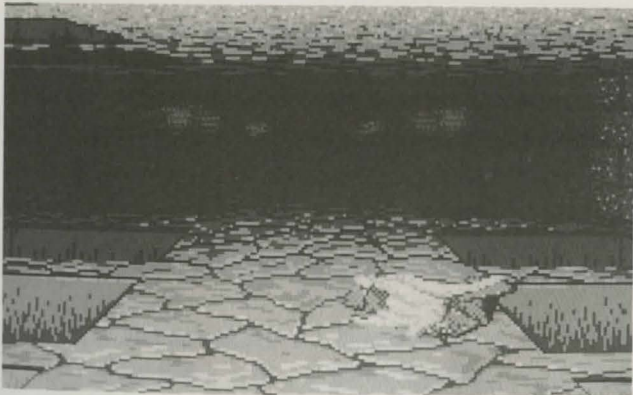
話は変わって、少しフォローを。この階にはここまでの流れと全く関係ないけど、ネタの部分がある。ジャンクションから直接来るエリアだ。ここにも出口がない。ただし、祈りを捧げる祭壇がある。10秒くらい祈っていると何か、いいことがあるかも。アイテムを2つ手に入れてから、祈るように。

## ここまでくれば楽勝

5階-11

来たぞ来たぞ、とうとう5階だぞ。5階と言えば、4階の下（アタリマエ）。と言うことは、DDDの下。もうちょっとで、前半戦が終るんだよ。しかも嬉しいことに、この階はモンスゴク簡単。その気になれば、1分・2分の世界。

まずは階段の北にある、上り階段。昇ってみると、扉が開かない。ハイ、逆戻り。やっぱり、気が焦ってるね。今度は、南の方へ。広間に入るんだけど、両斜前にピットがあるから落ちないように。落ちて、またこのエリアに戻ってはこれるんだけど、ダミーの壁を見つけて、ボタンを押さないといけないから面倒。広間に入ると、いきなり向きが変わるけど、焦らなければ問題なし。目指すは南西の出口。ただし、50パーセントの確率で、使えそうな防具を見ないまま、この広間を出てしまう。もし見なかった人は、そのまま出ないで一周してごらん。毒なんて、大して怖くないでしょう。



あとは階段を上れば、通り慣れたDDD。今度からは、いよいよ後半戦に突入だ。

## DDD以降

## いよいよ始る後半戦

4階-1

ここDDDが、さっきも言ったとおり前半戦のゴール。ところでDDDって何のこと？これがなんとDiabolical Demon Director（極悪非道の悪魔の支配者）の略。聞いただけでも恐い。わらっちゃいかんぞ。ロード・カオスによって、復讐のためだけに造られた4つの道ク、ロス、テイン、ネタ。無事にここDDDまで来られたかな？ジャンクションの次のエリアが、それぞれ3つに分岐していることなんか、知らないと何が何だかわかんない。上がったたり下がったりが交錯してるのも、プレイヤーを悩ませる。だけど、この本を見ればなんとかなったでしょ？！

しかし、残念ながらここから先は、多分どの本を見ても同じだと思うけどいろいろと事情があってほとんどガイドできないのだ。まあ、自分の力で進んで欲しいという制作者からの天の声だと思ってあきらめてくれよん（古い?!）。この先も長く激しい戦いが君を待っている。パズルもこの先マンモスマズカピー（死語）所と言うのがいくつか有るんだけど、そのいくつかだけ特別に教えちゃおう。

## 何処から行ったらよいのだろう？

4階-1

DDDは、“道の合流点”にすぎない。だから、当然また4つの道の続きを探しだして、進まねばならない。じゃー、その入口が何処にあるかってことだけこの先3階（ネタだけは4階）にあるんだ。

4つの道を進む順番だけど、ロス以外はどこからでもいいと思う。それどころかロスだって、1番最初に行けるかもしれないから結局どこからでもいいのだ。ただ、僕はロス後半にはいる途中にあるピットを閉じれなかっただけ。

“わからない所の後回しはRPGの鉄則”ってことで、他の3つをクリアし、途中の隠しボタンを手あたり次第押しまくって戻ってきたら、いつのまにか邪魔なピットが閉じて、ロス後半部に進めたというワケ。難しくてもう駄目だって思っても、諦めずには何か出来ることをやっとならば、どうにかなるのがこのゲーム。コンプリートへの道は決して1つじゃない。本当、なんとかなるからね。



## 昇ってすぐのピット群

3階-①

DDDの入り口から最初の階段を上って周りを眺めると、南東にピットがある。これを閉じなければお話しにならないんだけど、果たして閉じられるかな。モンスターを巧く利用すればいいんだけど、結構難しい。ま、ちょっとやってみよう。

ピットは閉じたかな。多分、駄目だったでしょう。このピットを閉じるには、フラスコのあった壁の隣のプレートの前にある踏石の上に、モンスターが乗ってればいいのだ。これはモンスターじゃないといけないゾ。玉石を置いても無駄。

ちなみに、フラスコを取った時開くピットは、開いたままにしておこう。こうしとけばモンスターは動けなくなり、ピットの上に乗った途端モンスターが動いてピットの餌食に成る危険が減るのだ。それでは、一体どうやってモンスターをここに追込むか。これも難しいようで、以外と簡単。ネタでミイラを個室に閉じこめたでしょ。あの要領でモンスターを追込めればいいんだ。

## モンスター攻略法

バイパーガード  
BYPER GUARD

悪魔が出てきて危ないぞーって感じのプレートの脇の階段を上げれば、そこはDDDの中心部。バイパーガードの棲息地だ。もっと上でも出てくるけどな。もう見るからに強そう。ほけっとしてると、いきなりファイアボールがドッカンドッカン。あっという間に殺される。

しかし、こっちもファイアボールでお返しだい。マー、一匹づつな

らなんとか片付いたんじゃない。あっ、ついでにこのDDD入口の階段は、DDD以外の所からここに返って来るたびにモンスターを復活させる。だから戦いたくない人は、ここの使用を控えればいいし、レベルを上げたい人は、何度も使ってモンスターを倒しまくれば、どんどん強く出来る。水と食料を考えて、御自由にどうぞ。

## 階段は昇りたし、されど

3階-①

続いて、そのまま南に2歩進もう。あわてて3歩進んだ人はいまごろくそー！ しまった！ やられたっ！ と舌うちしているかも知れない。

ここで西を向くと階段があるけど、その手前にピットがある。今立っているところを動かすと開くのだ。今ここにたっているということは勇者達の体重がかかっているわけだよね。

## 扉の向こうに何が..

3階-②

このまま階段を上にもいいけど、近くなのでついでに解説しちゃいます。階段を昇らずもう1度南を向いてもらおうと、遠くに扉があるよね。ときどき、ファイアボールが扉にぶつかって爆発している。あの奥には何かいるに違いない。でも、くれぐれも不用意に歩いてはいけないよ。

このピットを閉じる方法はただ一つ。正面の扉の向うにいる、モンスターを倒さねばならない。倒すこと自体は簡単だけど、扉がある限り倒せない。だから、まず扉を処理する。わかる人はわかるんだけど、うっかりしていると、思いつかないかも。ヒントをだすと、別に扉を開けなくてもいい、壊すので充分。そして、クの道にあった”ドラゴンの巣”のことを思いだせば、なんとかなるよ。

また、別の手として攻撃魔法の中には、扉の隙間を通り抜けられそうな物もあるでしょ。そいつを使ってもOK。

## 最初はク

3階-③

いよいよ、各道の後半部へ向って進む訳だけど、僕のお奨めはなんと言ってもク。その理由もシンプルなもの簡単だから。謎解きは1ヶ所を除けば、簡単な一言だし、モンスターとの戦いは多いんだけど後半戦の肩慣らしには丁度いい。

魔法の弱い人は、ここで頑張っておけばあとで楽になるからね。ところで、肝心の入口だけど3階の東半分の何処かにある。目印としては、堅くて重くて強いモンスターが番してるから。このヒントだけで、行ける人は行ってごらん。



## モンスター攻略法

### ストーンゴーレム STONE GOLEM

こいつはじゃまな門番といったところ。「ダンジョン・マスター」を終った人ならそれほどのこともないよね。ただし、一本道なんかで出会うと、まわり込んだり出来ないぶん、初めて逢う人にとっては強敵になるはず。ファイアーボールはあまり効かないので、度胸を決めて前列の戦

士に掛けるしかない。

また、こいつと出会ったら近くに階段がないか探してみよう。危なくなったら階段の下に行って休めばいいんだし、後列のキャラがどんどんヘルスポーションを作れば必ず勝てる。

## ク後半部への扉

### 3階-④

無事に門番を倒すと、目の前には派手な扉が控えてる。これが、ク後半部への扉なんだ。早速扉を開けて、奥に進みたい所だけちょっと待って。じつは、この扉の向うに進むと、すぐに強敵と戦うことになる。だから、扉を開ける前に、ここで充分休養をとって、完璧な状態で進みたい。本当に、このあと出てくる敵は強いからね。前に勝ったからって甘く見ると、泣くことになるぞ。

とにかく、寝よう（うーんストレートなフリーズ）。

体力が全開したら、まずセーブ。そして、いよいよ扉を開けるんだけど、鍵は持ってるよね。一番下の階10階で、レッドドラゴンから手に入れたやつだよ。戦うのが嫌で、逃げてしまった人は大変だよ。今から戻って、取ってこなきゃならないんだから。

## デス・ナイトとの死闘

### 3階-④

扉を抜けて進んで行くと、壁に“行止まり”って書いてある。だけど、道は先に続いているから、進むしか無いでしょう。そのまま、どんどん進んで行くと、

やっぱり行止まり。壁がデーンと立ちふさがってる。ぶつかってみても、通り抜けられないし、周りに怪しい物はないし。仕方ないから、逆戻りしようと思ったけど、それも出来ない。その原因がこいつらだ。来る時間聞いた変な音は、こいつらの足音だったんだ。

## モンスター攻略法

### デスナイトその2 DEATH KNIGHT

このデス・ナイト。1匹が相手でも、結構苦しめられたのに、1度に4匹。しかも逃げ場無しでは、結構どころかものすごく辛い。まさに、絶体絶命のピンチ。正直言って、このゲームで1番詰ったのがここ。そこで、必要なのが必勝法のレクチャーなんだろうけど、そんな物は無し。強いて言えば、魔法はあまり効かないんじゃないかな（ほんとなさけなくて申し訳ない）。

参考までに僕が取った作戦を言っておくと、まず扉の前で毒の霧の魔法を準備し、マナが全快するまで休養する。そして、セーブ。心の準備を整えて、行止まりの所で待つ。そ

の内、デス・ナイトがやってくるから、目の前まで来た所で準備しておいた魔法を連発。後は、前列の戦士の腕力に期待。後列は、前列が怪我をした時、バックアップ。飛び道具を使ってもいいけど、それほど役に立つとは思えない。ほんの気休め程度じゃないかな。ここは、相当運もからんでくるけど、まず慣れが必要。何回か戦えば、そのうち勝てることでしょ。あきらめちゃーいけないよ。

でも実は、戦ってる最中に、周りを見回す余裕があれば、いいことがある。これに気づけば戦いはかなり楽になるはず。

## ピットだらけのひろま (ROS)

### 2階-①

ここはわざとピットに落ちて、落ちたら階段を探したピットに落ちて...の繰り返しで進んで行くしかないのだ。白地図を見てもらうと階段がたくさんあるでしょ。マジックマップでどこに落ちたか確認し、立体マッピングしながら一歩一歩前進だ。ここを抜ければロスコーバムまであとわずか。苦しいけどガンバロー。



## コーバムを目前にして (共通)

2階-②

さて、コーバムは、見つけれられたかな。1箇所でもコーバムを見つけてしまえば、あとの3つは、オープニング”冒険のための序章”などからその近くにありそうなことはわかるよね。でも、距離は近くても、そこは偏屈なロードカオスの仕掛けたワナ。いろいろと回らされた挙げ句にやっと到達できるようになっている。

そしてやっとたどりついて、まわりはピットだらけ。「これじゃーとれないよー」と目の前にぶら下がったご馳走を前にして諦めてしまうのはまだ早い。

壁文字に「汝の眼を信じるな」というのがあったでしょ。これが最大のヒント。

ピットのように見えていてもそうでなかったり、壁のように見えていてもそうでなかったり、とにかくぶつかったり、物を置いたりして本当の所どうなっているのか調べる必要があるんだ。

それともう1つ重要なのが、タイミング。これはもう”早いもの勝ち”の所をはじめとしていままでさんざん出てきたから、慣れていると思うけど、「行けるっ」と思ったらすばやく行動する事が、大切なんだ。

## パワーゲーマーのための章



ダンジョンマスター及び続ダンジョンマスターは一応RPGというジャンルに属している。RPGというのは一度謎を解いてしまえばあとは良い(悪い?) 思い出と不要になったパッケージだけが残るものだ。ところがダンジョンマスターシリーズは設定を変えれば、もう一度遊ぶことができるのだ。これはシミュレーションゲームの感覚である。本章ではそんな遊び方をいくつか紹介しよう。



# ひとりダンジョンのススメ

ひとりダンジョンは次のような人におすすめです

- 一、「カオスの逆襲」は極めたとと思っている方
- 一、苦勞は買ってでもしたい方
- 一、孤独が好きな方
- 一、友達のできない方

あなたは「カオスの逆襲」を終りましたか。

なに？ 終わった。それじゃそれからどうしてますか？

本棚の飾りにしてある？

このようにすでにカオスの逆襲を終らせてしまった方、またはカオスの逆襲は飽きてしまった方にこのひとりダンジョンを是非勧めます。

4人で冒険するのも難しいカオスの逆襲、しかし一度終らせてみるともう一度解いてしまうのは比較的簡単なこと。パズルもトラップも一度経験すれば悩まずに済みます。

しかし一人でやればどうでしょう。荷物は厳選しないとイケません。敵との戦いは今までよりはるかに苦しいものになるでしょう。特にマナの使用が非常に限られるため今までの戦略はおそらく通用しないでしょう。

さあ新たな冒険の始まりです。今までの知識を総動員して、あらゆるテクニックを駆使して、再び迷宮へと旅立ちましょう。

## キャラクター選びとスタート

すでに前作をプレイした人はそこで鍛えられたキャラクターを使うのがよいでしょう。もっともチャンピオンを移動するときにはパーティー単位で行われるので、あらかじめ前作の方でひとりで冒険しておく必要がありますが。

前作をプレイしていない人は24人のキャラクターの中からたった一人だけ冒険者を選ばなくてはなりません。(但し人間属のキャラクターの二人は選ぶことができませんから22人ですが)

キャラクターを選ぶ際のポイントとしてはマナが多くストレンクスが高いものがおすすめです。確かにヘルスも重要ですがそんなものはレベルがあがればどんどん上昇しますし、強力な敵に囲まれたらヘルスがたとえレッドドラゴン並にあったとしても死ぬことは避けられないのですからそれほど重視する必要

はありません。

ストレンクスの重要さは、もてる荷物に関係してきます。ただできえもてる荷物が少なくなるのにストレンクス(ロード)が低いときは悲惨な状況になるのは目に見えています。また今回は魔力がききにくいものが多くなっているので、武器での戦闘が重要になってきます。

マナの重要さはいまさらこれを読んでくれる方ならいうまでもないでしょう。4人で冒険するときに比べてただできえ使えるマナが激減するのにこの上にマナの貧弱なキャラクターを選んだ日にはきつと地獄を見ます。しかし概してストレンクスの高いキャラクターはマナが少なくなっているのでそのバランスが重要です。

いろいろ言ってきましたが22人の勇者の中では、ズバリ、AROC、TUNDA、LANA、ITZAなどがおすすめです。

## 1人ダンジョン 紀行記

## スタート地点



私の場合は自慢ではないが、前作もすでに一人で終らせていたので(自慢している)、そのキャラクターを転送させて使った。新しい冒険を読み込むついでに顔の方をちょこっと変えてさあ出発!

スタートするといきなり丸虫の集団との戦闘だ。しかしマナ200、ヘルス500の私の敵ではない。最大パワーの火の玉を、ほこほこぶつけてやると丸虫は一瞬で焼肉に変わってしまった。嵐の剣をとって装備を整えて、とりあえずは順調だ。

ここを過ぎると今度はアイテムの宝庫がある。一人でもてるものは限られているので、よく選ばなければならぬ。ここでは、銀の杖と、つるぎ、イラーの杖、ポーパルの剣、秘薬ヴィーと皮袋だけを持っていった。



このゾーンで使うもの

金貨\*3

このゾーンでとり忘れてはならない物

羅針盤、巻物、嵐の剣（すぐにつるぎと交換）

つるぎ（クで闇の剣と交換）、イラーの杖、銀の杖

フラスコ（あるいは秘薬）、ポーパルの剣、皮袋、金貨（3つ）

## 1人ダンジョン 紀行記

### クの道



6Fで水を補給してから青い霧の中に入ると、道の合流点にワープした。

4つの道のうち最初にいくべき道はくだとにらんだ。なんといってもここで手に入る首切りの斧は他の道でも利用価値が高い。やはりこれは最初に取りべきものだろう。

とりあえず闇の剣をとって、道を進む。どうも9Fにワープしてしまったようだ。少々面倒だがしかたない。マンチャー達の追撃をかわし、デスナイトを一人ずつ叩き潰すと待望の首切りの斧が手に入る。南側のモンヴェクサークのいる部屋には面倒だからいかに、レッドドラゴンの待つ10Fに直行しよう。

しかし10Fでまず出会ったのはドラゴンではなくギグラーだった。こんな奴フル爆弾で一発だ。と思いきやフル爆弾がしけっていたせいかな？！死んでくれない。気がついたら斧が盗まれているではないか。あれがなくては、ドラゴンは倒せない。

ギグラーと鬼ごっこをしているうちに、突然目の前が真っ赤に、ゲ！どうやらドラゴンの攻撃をまともに食ってしまったようだ。もちろん鍛え上げられた私のキャラはこんなことで死にはしない。しかし足に怪我を負ってしまい追いかけることもできない。武器もないので、ドラゴンとも戦えない。やーめた、自殺してゲーム再開。

今回は手には何も持たずに、10Fに行く。ふっふっふ馬鹿なギグラーが近寄ってくるぞ！今度はモンフルイルだ！ボン。ギグラーは爆風と共に消えてしまったようだ。すっきりしたところでドラゴン退治と行くか。

ドラゴンを倒したら、8Fにあがってオイトユをやっつけ7Fへ、ここは蟻人間の部屋だ。えいっと一步踏み込んだ瞬間にどこかにとばされてしまった。目の前には蟻人間の群、周りは壁、どうやらはまってしまったらしい。

巨大な火の玉を連発して蟻人間をなぎ倒しながら進む。しかし想像以上に蟻は火に強く、脱出できないうちにマナが尽きてしまった。首切りの斧を振り回しても次に振り回すまでには時間がかかる。その間に蟻人間はぼこぼこ殴ってくる。マナは溜らない、攻撃はできない。殴られる、ぼこぼこ。ぼこぼこぼこ。死んでしまった。やはりこれは作戦ミスだったようだ。次回は魔法をけちろう。

今度は最小の毒の霧を使おう。やってみるとどうもこいつらは毒には弱いことが分かった。そしてついに蟻人間の軍団を全滅に追い込んだのだった。ばんぎーい！しかし冷静に考えたらここはこなくてもよかったんじゃないか！チッ損した。

このゾーンで使うもの

特になし

このゾーンでとり忘れてはならないもの

闇の剣（あとで首切りの斧と交換）、首切りの斧、銀の鍵、

## 1人ダンジョン 紀行記

### ネタの道



クをクリアしたら次はネタだ。ここは9Fのヴェクサークさえ倒してしまえば余裕だ。はじめて来たときはマミー（ミイラ男）のパズルには悩まされたが、答は重々承知のこと。そうそうここで水の補給を忘れないように！



このゾーンで使うもの

四角の鍵

このゾーンでとり忘れてはならないもの

四角の鍵、ターコイズの鍵

## 1人ダンジョン 紀行記

### ロスの道



ネタの後はロスの道だ。なんといってもデインは超難関だから最後に残しておくのがよいだろう。

ロスの最大の難関は、4Fのドラゴンの巣だ、ここのドラゴンはヒットポイントが少ないから、全部と戦っても構わないが、ヒットポイントが少なくとも攻撃力は相変わらずだから全部と戦うのは気が進まない。

ドラゴンステーキは栄養価が高いからちょっと惜しいような気もしたが、結局面倒だから二匹だけ倒してエメラルドの鍵を取って下に戻ってしまった。

はっきりいって2匹分でも、手に余るぐらい食糧が手に入った。秘薬クでロードを増やしても結局ステーキは若干余ってしまった。

どうせ一人だあんまり食料のことは考えなくていいだろう。

このゾーンで使うもの

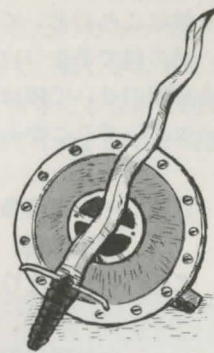
鉄の鍵、緑宝石

このゾーンでとり忘れてはならないもの

鉄の鍵、緑宝石、エメラルドの鍵

## 1人ダンジョン 紀行記

### デインの道



さて4本の道の最難関はデインだ。なぜなら、7Fでライブやウォーターエレメンタルがわんさかでてくるからだ。こいつらとは戦わざるを得ないうえに、とにかく大量に出現する。1人で潜るにはやっかいだ。

前に4人で来たときには、対霊呪文と、銀の杖で魔物をけちらして突き進んだような記憶がある。予定通りライブを倒し笑うピットを越えて、ウォーターエレメンタルの部屋へ難なく突入！銀の杖でウォーターエレメンタル達を手なづけ、ユーの杖を使いながら、奥のレバーに到達。これを引けば出口が開ける。あとはそこから脱出すればいい。

しかしまだ甘かった、開いた出口にウォーターエレメンタルが占拠してどいてくれない。魔物をあまり倒してなかったせいで、あっというまにお化けに囲まれてしまった。必死の抵抗も虚しくマナが尽きてしまったところで死亡。どうも強引に突入したのがいけなかったようだ。

今度は笑うピットを越したところの一本道で、前から来るモンスターを一匹ずつ倒しながら、辛抱強く進もう。1対1ならばそうそう死ぬことはあるまい。イラーの杖やユーの杖を有効に使って、マナを節約しよう。ライブは魔法のアイテム+最小のデスユーでやっつけられる。マナが少なくなったら、撤退して休んでマナを回復しよう。

今度の作戦では部屋につく頃には魔物はかなり減っていた、今度はなんとか出口に到着。二度とこんなところ来るもんか馬鹿野郎！

逃げるようにして6Fにいくと、今度は空中を飛ぶ蛇が大量発生する所だ。本当はあまりいきたくないところだが、後半に進むためにはここでルビーの鍵をとらなければならないのだから仕方がない。

カウアトルは今回は火の玉が3発ぐらい必要だから一人で全部倒していくのは非常に辛い。そこで活躍するのが、銀の杖や恐怖の角笛だ。「てなづけ」た



り「角笛を吹」いたりすればしばらくは攻撃してこない。目の前に立ちふさがる敵はこれでどいてもらう。弱虫と笑わば笑え、鍵をとればこっちのものさ。

銀の杖で手なづけながら必死の思いでルビーの鍵を取りにかかる。時折受ける攻撃のせいで体は毒が激しく回って名前どころが忙しく点滅している。やっとの思いでここから脱出、あーあ生きててよかった。

### このゾーンで使うもの

魔法の箱、黄宝石、暗黒の鍵、翼の鍵

### このゾーンでとり忘れてはならないもの

ユーの杖、魔法の箱、黄宝石、暗黒の鍵、翼の鍵、ルビーの鍵  
なお鉄の鍵3本と金貨3個を持っていくと最後が楽になる？

## 1人ダンジョン 紀行記

## DDD以降



ついにDDDにたどり着いた。後半への鍵も揃って、後はコーバムを集めるのみだ。DDDはバイパーガード以外に大した敵はいないが、DDDに突入するたびに新たな魔物が出現するからとりあえずでてきた奴らを全部倒してから行かないとろくなことがないのでちょっと面倒だ。

まずはデインの道、ネタの道、ロスのを攻略した。最初にやったときには謎の陰険さに舌を巻いたが、今回は軽一くクリア。ネタでは火の玉攻撃に苦しみながらもなんとか攻略。さあ残るコーバムは一つだ。

後半の最難関はクダ。ここのドラゴンの巣はなかなか強烈なものがある。ここはアイテムをとったらすぐにそれで道を開けてダッシュして逃げるしかない。

私がここをクリアするのに非常に役に立ったのが魔法の箱だ。魔法の箱で動きを止めれば、脱出がかなり楽になる。

ドラゴンの巣窟を抜ければもう楽勝。2Fのストーンゴーレムなど無視、無視。こうして待望の最後のコーバムを手に入れることができたのであった。

で、最後のフルヤのピットはこのゲームの最後だけあって、難しさも半端じゃない。ただひとついえるのは焦らないこと。食糧はなくなることなんて絶対とっていいほどないからゆっくりじっくりと攻めていってくれ。魔物から鍵をもらったなら栄光はもうすぐそこだ。

## ユウキアル ヒトリダンジョン トライヤーに オクル アドバイス



### 荷物は厳選せよ！

一人では持つことのできる重さがぐんと減ってしまうばかりではなく、その個数の少なさに悩まされるでしょう。重要なアイテムを確保すること以上に大事なのは不必要なアイテムを持たないこと。魔法が使えるアイテム（嵐の剣とか）は便利ですが、そういうものは温存せずに、早めに使い切ってしましましょう。アイテムが多くなってくると、魔法のアイテムはただ邪魔なだけです。

また今回は鍵（特に鉄の鍵が）大量に手に入ります。これは箱にまとめて持っておくか、余ったら道の合流点にでも置いておくのがよいでしょう。

### 無駄なところにはいくな！

おそらく一人ダンジョンをやるような人は一度はカオスの逆襲を終らせているでしょうから、いくべきところといかなくてよい所は分かっていることだと思います。たとえ安全だと思っていたところでも一人では意外に危険だったり



します。9Fのヴェルサークの巣に一人で乗り込むなんてのはあまりにも無茶というものですよ。(といいつつ蟻やオイトゥの出るところはいく必要がないというはなしもありましたが)。

## マナは使うなアイテム使え！

いくらマナが多くても一人では多寡がしれています。特に敵がうじゃうじゃでくるようなところは、魔法は最小限に押えましょう。マンチャや蟻人間に巨大な火の玉をぶつけるなんてことがないように！逆にアイテム類は余り気味になるのでバンバン使って効果がなくなったら使い捨てにしましょう。

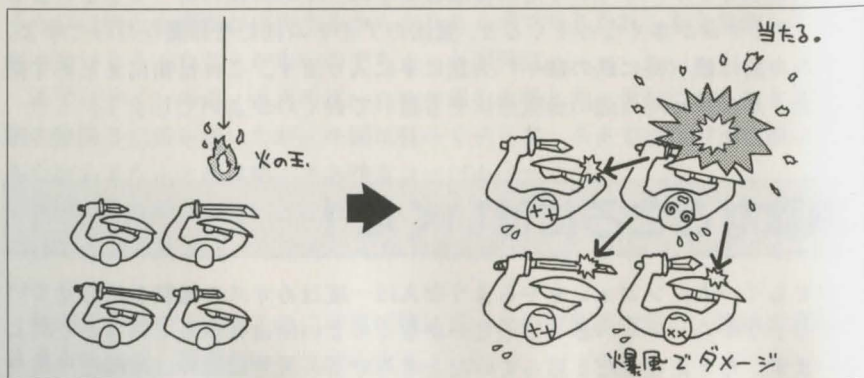
## ギグラーに情けは禁物！

一人で冒険する際に一番気をつけなくてはならない相手はギグラーです。重要なアイテムを全部1人で持っているわけで、剣やマジックマップを盗られることが多く、それが命取りになるからです。特に大広間など敵を見失いそうなところでは、巨大な火の玉でも惜しくはない！

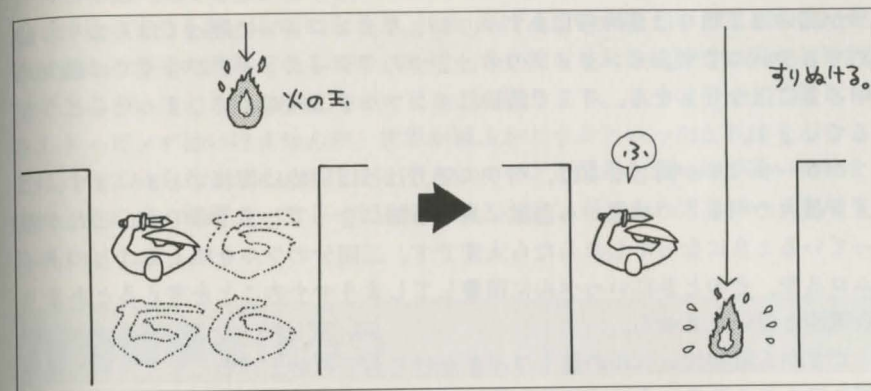
またギグラーがでると分かっているところでは手にもものを持たないというのも作戦の1つです。

## 火の玉なんか恐くない！

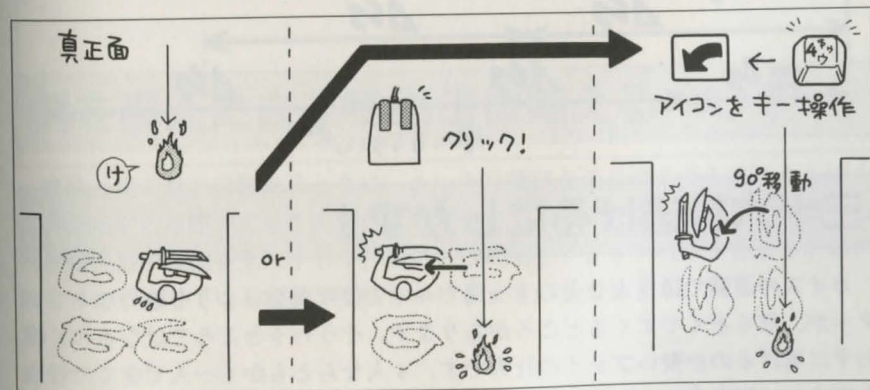
4人のパーティーで冒険しているときには、そのうちの誰か一人に火の玉が当たると、全員に被害が及びます。おそらく火の玉がはじけその爆風で全員がダメージを受けているものと推定されます(図1)。



一人で冒険しているときには、自分に火の玉が当たるかすぐ近くの壁に当たらない限りダメージを受けません。ですから、右側から火の玉がきていても自分が左側にいれば火の玉は自分の横を通過していってしまうのです。



このことを利用すれば魔法を使ってくるモンスターに対しては有利に戦闘をすることができます。例えば、自分が右にいるときに右側から火の玉が飛んできたら、左に移るかあるいは左を向いてしまえば(前衛にいる場合)よいのです。野球でデッドボールをよけるような感じですーっとかわせるようになれば一人前です。またこの技を使いこなせるようになると目の前をファイアーボールが通過するところまで見れるようになります。



また敵は右か左どちらか一方に続けて打ってくる癖があるので、一回外せばしばらくは安心できます。但し、レッドドラゴンのように超強力な火の玉を放ってくるような奴には、油断しない方が身のためでしょう。

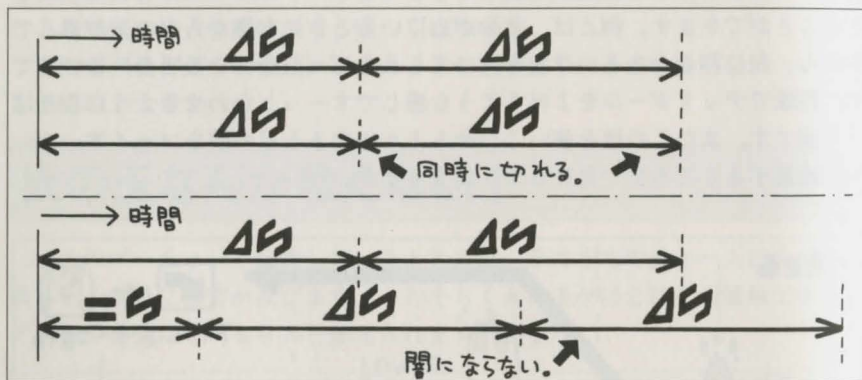


## 時間差フル

あなたはフルを唱えるときに、モンレベルのだけを唱えますか。確かにレベルが高いほど明りは長持ちしますが、ひとりダンジョンに限ってはあまりお勧めできないのです。ダンジョンの中は2つのマジックトーチがなくては最大の明るさにはなりません。そこで最初にモンフルを二回唱えてしまったらどうなるでしょう。

パワーレベルが同じならば、明りの効力はほぼ同時に切れてしまいます。つまり最大の明るさの状態から急激に真っ暗闇になってしまうのです。これが戦っているときになってしまったら大変です。二回分のフルを唱えることのタイムロスや、そのときにいっぺんに消費してしまうマナのことを考えるとあまり合理的とはいえません。

ですから最初はレベルの違うフルをかけておくのがよいでしょう。(その後は同じでも全くかまいません。)そうすれば急激に闇になるのも避けることができます。(図4)



## 三十六計逃げるにしかず!

カオスの逆襲では巨大な火の玉一発ぐらいでは死なないような強力なモンスターが、ぞくぞくでてくるところがあります。そういうところではなるべく戦わずに逃げるのが賢いプレイの仕方です。4人ならともかく一人で全ての怪物を倒すのは相当辛いでしょう。

また銀の杖や角笛を吹くと逃げてくれるような敵がたくさんでるところは、極力それを利用すべきでしょう。特にデインは銀の杖か角笛がないとクリアは難しいのだ。

## ドーピング技

ドーピングとは薬物による筋力増強のことで、秘薬クーなどを使うことです。4つの道の半分を越える頃になると、いかげん荷物が重くなってきます。荷物が重いと歩くのが遅くなるので、スピードを要求される場面では何かと不利です。こういうときにはやはりドーピングに限ります。オリンピックではもちろんドーピングはいけませんが、世界が滅ぶかどうかといったときにそんなことは言ってられません。ストレンクスはロードと関連が深いので重い荷物を持つときには、秘薬クーでドーピングしてストレンクスをあげてロードを増やしましょう。

## 荷物置場を作ろう

ドーピングしようがなにしようがやはりある程度以上は数の関係で持つことはできません。後で使いそうだけれども今はいらぬもの(食料とか)は前半はまとめて道の合流点に後半はDDDの前に置いておくのがいいでしょう。

さて前半から後半に移るときは、場合によっては荷物を移すために道の合流点とDDDの前を往復しなければなりません、そのときにはネタの道を使うのが一番安全で楽な方法でしょう。

ちなみに食料に関しては後半に食料庫があるので運ぶ必要はないと思います。

## 剣を構えたままで魔法は唱えるべし!

魔法と剣で敵を攻撃するときに、うっかり魔法を先に唱えてしまうとしばらくは武器での攻撃ができなくなってしまいます。そこで魔法と武器で攻撃するときは武器の攻撃を先にするか、あるいは攻撃オプション(叩き切るとか暴れ回るとか)がでている状態で魔法をかけるようにしましょう。



## レベルアップダンジョンのススメ

カオスの逆襲では使えるキャラクターが始めからかなりのレベルを持っているし、特に前作を終えて今回に臨んでいる人の中にはキャラクターのレベルを上げ切ってしまった人もいてそういう人にはレベルアップと無縁になってしまっているかもしれません。実際カオスの逆襲はレベルアップよりも迷宮の謎ときの方に重点がおかれているようです。

しかしRPGというからにはキャラクターの成長の楽しみはあってもいいはず。昔さんざんに苦しめられた敵を成長した後にばりばりやっつける快感はRPGならではのものなのでしょう。そんなレベルアップの好きな人、キャラクターの成長を楽しみたい人に贈るのがこのコーナーです。

### あえて“生まれ変わらせる”を選択

あなたは牢屋からキャラクターを連れてくるとき「生き返らせて」いますかそれとも「生まれ変わらせて」いますか。今回のカオスの逆襲では前作と違って生まれ変わらせるとマナもスタミナもヘルスも半分になる上に各特性値まで下がってしまいます。しかも、スタート直後に丸虫の軍団がいて、経験を上げるどころではなく死んでしまいそうです。

やはり今回ばかりは生き返らせた方がよいのでしょうか。いやいやそんなことはありません。とにかく最初のゾーンさえクリアしてしまえば、実は生き返らせたときよりも強力なキャラクターを作ることが可能なのです。それにしても、最初の難関をどうやって越えましょうか。

### 戦いながらレベルを上げる！

実は、今回の「カオスの逆襲」では前作に比べてレベルの上がり方が速くなっています。試しに丸虫から逃げながらローフルを唱えてみましょう。一回か二回成功したら、ほらNeophyte（レベル1）の魔術師になったでしょう？さらに2回成功させると今度はNovice（レベル2）の魔術師になったはずですよ。

こうして魔法を唱えるとマナが尽きる頃にはJourneyman（レベル

4）まで上がるでしょう。ここまでくればレベル1の火の玉をほぼ失敗なく放てるようになります。またこのレベルに達すると、嵐の剣の稲妻の術が使えるようになるので早くこのレベルにまで上げてしまいましょう。

### 嵐の剣をとるべし！

床に落ちている二枚の金貨をとったら、真っ先に嵐の剣をとりましょう。魔術師の技術がJourneyman（レベル4）以上に達していればこの剣の本当の力を引き出せるはずですよ。稲妻の術をフルに使って、少なくとも2匹はやっつけてしまいましょう。燃え尽きたら、今度はそれで叩き切りまくりましょう。もちろん火の玉の使える人はマナの限り火の玉を放つことをお忘れなく！

### 最初の部屋で修行！

丸虫を倒したら、松明で秘密の扉を開けていきますか？ それとも鉄の鍵で格子戸を開けていきますか？ どっちもだめ。今あなたの能力は戦士が2、魔術師が4程度じゃないですか。まだこの部屋から出るには早すぎます。取り敢えず水が危なくなるまで、この部屋で修行しましょう。

フラスコがないので僧侶のレベルは無理としても他のレベルは上げられます。戦士の技術を鍛えてない人はときの声をあげましょう。忍者は短剣を投げると早くあがります。ほら4回も投げれば最初のレベルには達するでしょう？ある程度あげたらさあ出発しましょう。そうそうフラスコを手に入れたら僧侶のレベルアップを忘れないように！

### レベルアップダンジョンの利点

レベルアップダンジョンでは前作と同様にキャラクターの成長を楽しむことができますが、そればかりではなく下の表のとおり、初心者から鍛えたキャラはレベルが生き返らせた状態に達する前に全ての面で生き返らせたキャラを追い抜いてしまうのです。また生まれ変わらせたときに、特性値は高いものほど大きく減り、低いものはあまり減らない傾向があるので弱点のあるキャラクターは生まれ変わらせた方が結果的にバランスのとれたキャラクターに成長することになります。



下表、ITZAの場合の例では、レベルは低いにも関わらず、能力は抜いてしまっています。

レベル	生き返らせた場合	生まれ変わらせた場合
戦士	Expert	Artisan
忍者	Adept	Craftman
僧侶	Artisan	Artisan
魔術師	Adept	Adept
ヘルス	300	406
スタミナ	245	481
マナ	163	177
強さ	58	62
器用さ	51	58
賢さ	54	64
生命力	54	57
耐魔力	48	53
耐火力	46	49

## 4つの道はどこから進む?

さあ道の合流点に達しました。どの道をいきますか。

一人と同じようにクの道をいけばいいだろうって?

しかしちょっと待った、このレベルでは首切りの斧は使いこなせません。これを使いこなせなければ、クの道はいく価値がありません。

筆者がお勧めするのがロスの道です。ここは8Fからいったときには、ロックパイルとデスナイトのいる部屋を無視して、9Fにワープしてしまったときにはそのまま10Fに降りてしましましょう。

するとそこは、丸虫がいくらでもでてくる食料庫のはずです。ここで戦士のレベルを鍛えましょう。レベル7ぐらいになれば、クの道はいく資格があるでしょう。

そして、レベルが生前と同じぐらいに達したら、あなたのパーティーは今までになく強力なものとなっているでしょう。強力なキャラとレベルアップの楽しみ、レベルアップダンジョンは一粒で二度おいしい遊び方なのです。

## レベルアップダンジョンの心得

- 一、最初は戦いながらレベルをあげるべし!
- 一、レベルアップは早めに!
- 一、首切りの斧はしばらくは使えないぞ(レベル8まで)
- 一、忍者のレベルアップを忘るべからず!

### こらむ：(遊び方その1)至高の裸ダンジョン探検

ロードカオスは今回のダンジョン探検を英語で”スポーツ”と表現している。本来スポーツとは裸ないし裸に近い恰好でやる物だ。古代オリンピックではふりちんでやっていたという。裸ダンジョンとはこのスポーツの原点にたちかえって冒険しようという物である。つまり武器や防具などは拾っても身につけず、戦闘は素手か魔法のみで行うのだ。中級者用。

### こらむ：(遊び方その2)ひかりで世界を満たそう

これはただひたすら、ダンジョン内にゾーキャスラー力を置きまくる。すべてのブロックに一個ずつ丁寧にゾーキャスラーを置いてゆき、ダンジョンをゾーキャスラーのひかりですべて満たすまで続ける。犀の河原を連想させる遊びなのでしばしばむなしさを覚えるだろう。そういう時は「俺様のゾーキャスラーでくおのダンジョンを満たしてくれるわぁ。」といいながらやると良いだろう。閑人用。



## 特集 レベルアップを考える

このゲームをコンプリートするだけなら、レベルアップはあまり重要な要素ではありませんが、“生まれ変わらせる”によって初心者から始めた人や今のレベルでは物足りない人あるいは今回の冒険のために前作でキャラクターを鍛えている人にとってはレベルアップは重大な関心事です。いかにすれば効率のよいレベルアップが図れるのでしょうか。

### 経験回数は倍々ゲーム

あるレベルのキャラクターが次のレベルに上がるためにはいままでと同じだけの経験を積まなければなりません。すなわちレベル0からレベル1 (Neophyte)に上がるための経験回数を5とすると、レベル1からレベル2 (Novice)に上がるには5、レベル2からレベル3 (Apprentice)には10、レベル3からレベル4 (Journeyman)には20という具合に、レベルアップに必要な経験回数は最初をのぞいて倍々となっていきます。

### 場所の効果

レベルアップは魔法を何回か唱えろとか、ものを投げるといった経験を繰り返すことによって行われます。具体的にその回数はいくつなのかを調べて見ました。

これはネタになるゾと思って、その一覧表まで作成しました。ところが残念ながら場所によって回数が違うことがわかったのです。

また、同じ回数の経験を積んでも、一般にゲーム開始に近い場所ほどレベルアップは早くなり、後半に行くにつれ遅くなっていることもわかりました。ですからレベルはなるべく早いうちに上げておいた方がよいということになります。

スタートゾーンから10Fぐらいまでがレベルアップが早い場所です。

## 失敗も経験のうち

魔法を唱えそこなったり、攻撃に失敗したときも一応経験の内に含まれます。ただし、そのときに入る経験は成功したときよりも少なくなっています。また、魔法に関してはその魔法を一度は成功させなければ、レベルアップのための経験に加算されないようになっています。

例えばフルイルを100回唱えても、そのうちの一度も成功していなければ、全くレベルは上がらないのです。しかしもし一度でも成功したなら、その100回の失敗の分も経験に加算してもらえするという訳です。

## バランスを考えたレベルアップ

魔法が好きだからといって魔法使いのレベルアップばかりしていると思われず、所々足をすくわれます。カオスの逆襲においても戦士、魔法使い、僧侶、忍者はそれぞれバランスを考えてレベルアップしましょう。それでは個々の効率の良いレベルアップを見て行きましょう。

### ●戦士レベルの上げ方

敵と戦ったり、ドアを攻撃したり、ときの声をあげたりするとレベルが上がります。敵と戦うときには、より攻撃効果の高いオプションで戦った方がレベルアップは早くなります。またドアを攻撃する場合には、攻撃した後「ドン」という低い音が聞こえるオプションのみがレベルをあげることができます。

ときの声はレベルアップが遅く他にレベルアップの手段がないとき以外はおすすめしません。

ですから、レベルアップにはなるべく攻撃が成功し易い敵を相手に「暴れ回る」のがよいでしょう。

### ●忍者レベルの上げかた

忍者のレベルは素手で攻撃したり、ものを投げたり、弓矢を射たり、短剣や矢で刺したりすると上げることができます。

敵を刺したり蹴ったりする場合には攻撃が成功するかどうかでレベルの上



り方が変わりますし、今回はスクリーマーのような確実に点の稼げるカモが大量発生してくるところがないので、ものを投げたりドアを蹴ったりするのが結局一番確実な方法でしょう。

ものを投げる場合には、短剣や矢、石など右手に持ったときに「投げる」のオプションが出るものはレベルアップが早く、次いで刀などの武器が早く、食料などは遅くレベルがあがります(2倍以上差がある)。ですからものを投げるときには、なんでもかんでも投げるのではなく、レベルアップの効率がよいものだけを投げるようにしましょう。また「投げる」オプションで投げたり、弓を「射」たりするとさらにレベルアップは早くなりますが、次に投げれるまでに時間がかかるので実用的ではないでしょう。

## ●僧侶・魔術師のレベルの上げ方

僧侶や魔術師のレベルは呪文を唱えると上がりますが、呪文によってはやたらとmanaばかり食ってさっぱりレベルが上がらないようなものもあります。レベルを上げるために呪文を唱えるときには最小のmanaで最大の経験を得る必要があります。そのためにはどんな呪文がよいのでしょうか。

29種類の呪文は、呪文の回数とレベルアップの関係で下の表のように4種類に分けることができます。

パターン1	最もレベルアップは遅い。レベルアップには向かないがウィーやフル、デスユーなど不可欠な魔法も多い。
パターン2	レベルアップはパターン1の1.5倍程度の早さ。秘薬モンは効率のよい魔法だ。
パターン3	パターン1の2倍程度の早さでレベルアップができる。
パターン4	最もレベルアップが早い。能力を上げる薬はこのパターンだが、かなりのレベルに達しないと確実に成功しない。

### パターン1の魔法

魔術師 フル、デスヴェン、デスユー、ゾー、ゾーキャスラー

僧侶 ヴィー、ヴィープロー、デスイルサー

### パターン2の魔法

魔術師 ヤーブローロス、

僧侶 ヤー、ヤーイル、ヤーブロー

### パターン3の魔法

魔術師 オーヴェン、オーユーラー、オーユーサー、フルイル

僧侶 ゴーブローラー

### パターン4の魔法

魔術師 オーキャスラ、オーイルラー、ゾーヴェン

僧侶 秘薬(ク、ネタ、ロス、テイン)、火炎防御、オートマッピングの魔法

mana消費量を、パターン1は1、パターン2は1.5、パターン3は2、パターン4は2.5で割ったとき(小数が面倒な人は30、20、15、12をかけても同じ結果が得られる。)かけたとき、最も小さいものが最も効率よくレベルを上げる呪文ということになります。

もちろん同じ呪文でもレベルが高いものを唱えた方がレベルアップは早くなります。

これを実際に計算すると、僧侶の呪文のベスト3はヤー、ヴィー、秘薬テイン。魔術師の呪文のベスト3はオーヴェン、ゾーヴェン、フルになりました。(ゾーヴェンはフラスコがなくなるから使わない方がよいが)。

逆に最も効率が悪いのは僧侶はデスイルサー、魔術師はゾーキャスラーでした。

### まとめ

僧侶の呪文のベスト3：ヤー、ヴィー、秘薬テイン。

魔術師の呪文のベスト3：オーヴェン、ゾーヴェン、フル

## こらむ：レベルアップ型ひとりダンジョンは可能か

結論からいうと可能です。とにかく最初を堪えに堪えて越えてしまえばなんとかなります。4人でゆく場合と違って途中から楽にはなりません。全ての面で非常に強力なキャラクターが作れます。時間と気力のあるあなたは挑戦してみてください。





### こらむ：悪魔の四次元ワザ

勇者とモンスターが同じブロックに入ったらどうなるんだろう？

4次元空間なら可能だが、3次元空間ではできない。もしそうなったら実はモンスターはいくら体力が残っていようと一瞬で死んでしまうんだ。










これを悪用して、やたら体力のある奴とか、やたら堅い奴も一瞬でやっつけることができる。

で、どうしたらモンスターと勇者が同じブロックに入れるのだろうかということだけど、まず一つはピットに落ちてその真下にたまたまモンスターがいたとき。もう一つはテレポートしたときにたまたまモンスターがいたときだ。

例えばピットから落ちた先がもしレッドドラゴンの頭の上だったら、レッドドラゴンも一瞬で死んでしまっているというわけ。ただし、ピットから下をのぞき込むことはできないからそこら辺は完全に運任せ、下に落ちた瞬間に丸虫に袋だたきにあった末にドラゴンのプレスで全滅しても責任はとれません。

# 封印の章

## マップの記号

-  テレポータ
-  扇
-  泉
-  祭壇
-  踏み石
-  落とし穴
-  幻の壁
-  下り階段
-  昇り階段



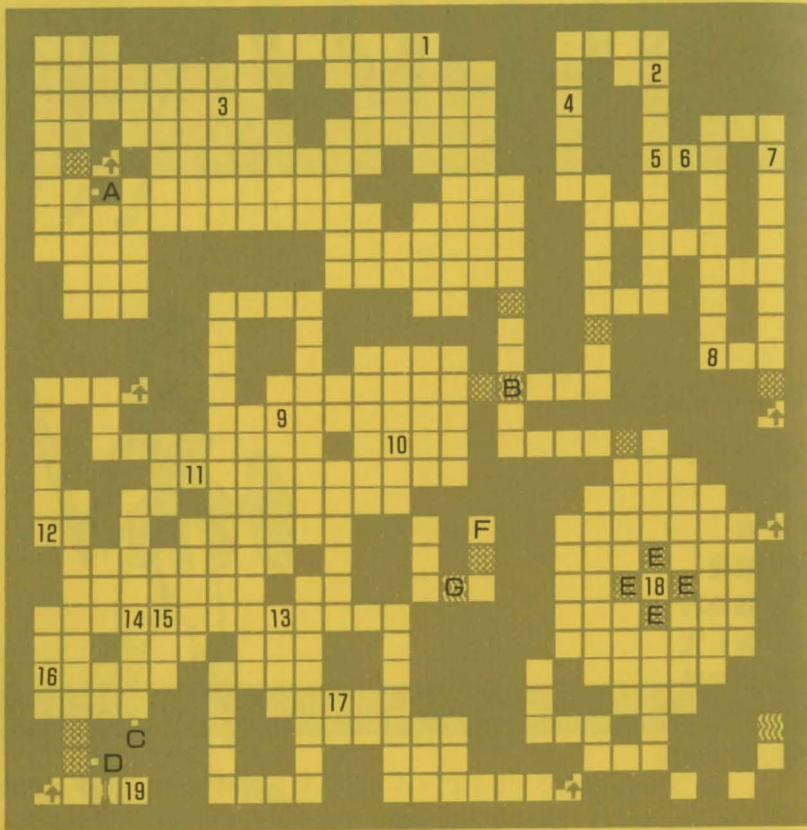
ここはパズルの解答とアイテムのデータが載っている。どうしてもつまって先に進めないとき、開いてみればたちどころに先に進めることになるだろう。

しかし、安易に見てはならないページだ。

注：3、2、1階はゲーム制作者の依頼により掲載しておりません。



# 10階



## 解答

- A 壁のボタンを押すと、階段が現れる。
- B 青い霧に入ると、ジャンクションにテレポート。
- C このボタンを押すと、近くの壁が抜けられ、南に行ける。
- D 暗黒の鍵で、扉が開く。
- E このブロックから中に入ると、周りに壁が現れる。ホード・ワームを倒せば、出られる。

- F 全アイテムを放棄すれば、ジャンクションへの道が開ける。
- G 青い霧に入ると、ジャンクションにテレポート。

## アイテム

- |  |          |
|--|----------|
| 1 鉄の鍵  | 2 ドラゴンの弓 |
| 3 皮ズボン   | 4 石      |
| 5 石  | 6 皮チョッキ  |
| 7 玉石   | 8 投石器    |
| 9 石  | 10 骨     |
| 11 石   | 12 石     |
| 13 玉石  | 14 ラピエの剣 |
| 15 玉石  | 16 鉄の鍵   |
| 17 骨   |          |
| 18 ゴーの金貨                                       |          |
| 宝箱 (秘薬ヴィー、カリスタの王冠、ムーン・ストーン、すね肉)                |          |
| 19 魔法の箱 (青)、魔法の箱 (緑)、ランダムアイテム、毒矢2、秘薬ヴェン4、フル爆弾4 |          |

## モンスターズアイテム

- レッドドラゴン：鉄兜、ミスリル胴着、ミスリルズボン、金属ブーツ  
銀の鍵
- ギグラール：ランダムアイテム

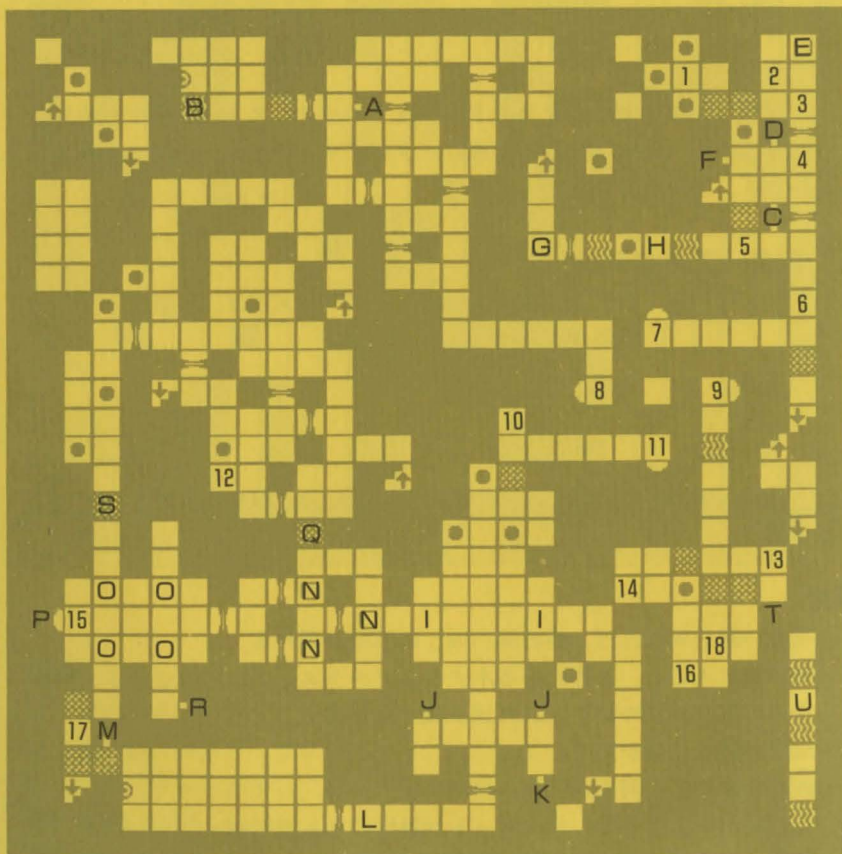
# 9階

## 解答

- A 四角い鍵を入れれば、西の扉の向うに部屋が現れる。
- B 青い霧に入ると、8階にあるネタのスタートエリアにテレポート。
- C 片方の鍵穴に鉄の鍵を入れれば、横の扉が開く。
- D 暗黒の鍵で、扉が開く。
- E 踏石を踏むと、西の小部屋に行ける。
- F このレバーによって、北のピットが操作できる。
- G 踏石を踏めば、扉が開く。
- H ここから、青い霧の中にアイテムを投込めば、ピットが閉じる。



- I この広間に入ると、マンチャーが何処からか現れる。
- J 十字ボタンを両方押せば、南の扉が開く。
- K この十字ボタンを押すと、後にデス・ナイトが現れる。
- L 叩き切れば、この扉は壊れる。
- M 鉄の鍵で、隠し通路が現れる。
- N 踏石を踏むと、直前の扉が閉りだす。
- O これらのブロックに入ると、奥のデス・ナイトが動きだす。
- P 首切りの斧を取ると、全てのデス・ナイトが動きだし、東の扉も閉る。
- R このボタンを押せば、東の扉が開く。
- S デス・ナイトを全て倒せば、壁が消え去る。
- T 壁の顔に手を触れると、マンチャーの大群の中に叩き込まれる。
- U 南の青い霧は、パーティーをここにテレポートさせる。この場所でしばらく待てば、邪魔な霧は無くなり、その先の新たな霧にたどり着ける。



## アイテム

- |                         |                  |
|-------------------------|------------------|
| 1 デックス兜                 | 2 ランダムアイテム       |
| 3 矢3                    | 4 矢2             |
| 5 手裏剣                   | 6 手裏剣            |
| 7 鉄の鍵                   | 8 鉄の鍵            |
| 9 鉄の鍵                   | 10 小型盾           |
| 11 鉄の鍵                  | 12 ファルチオンの剣、ホルター |
| 13 石                    | 14 ドラゴンスターキ      |
| 15 首切りの斧                | 16 ドラゴンスターキ      |
| 17 箱 (スクロール、虫眼鏡、ゴーの金貨3) |                  |
| 18 タブレット、緑のズボン          |                  |

## モンスターズアイテム

- ヴェクサーク：四角い鍵、マント、皮袋、魔法の箱 (緑)、兎の足  
 パン、チーズ、リンゴ、首飾り、魔法の護符、黄金の鍵、  
 鉄の鍵、暗黒の鍵、秘薬ク、秘薬ヴェン、ゴー金貨、フル爆弾
- マミー：ゴーの金貨  
 ギグラー：ランダムアイテム

## 8 階

### 解答

- A 踏石を踏むと、オイトユが現れる。
- B この踏石を踏むと、全ての扉が開く。
- C この先に、抜けられるのと抜けられないのとの、2種類の青い霧がある。
- D 素速く抜けないと、南の壁から短剣が飛んでくる。
- E レバーを引けば、北東の広間のピット全てがリセットされる。
- F ピットと青い霧の奥にある3つの踏石にアイテムを投込めば、アイテムと近道が現れる。
- G 鉄の鍵を使う、あるいは暗黒のマントを取ることによって、扉が開く。
- H 青い霧の中に消えたり、近くの扉の前に置かれたアイテムが、ここに現れる。

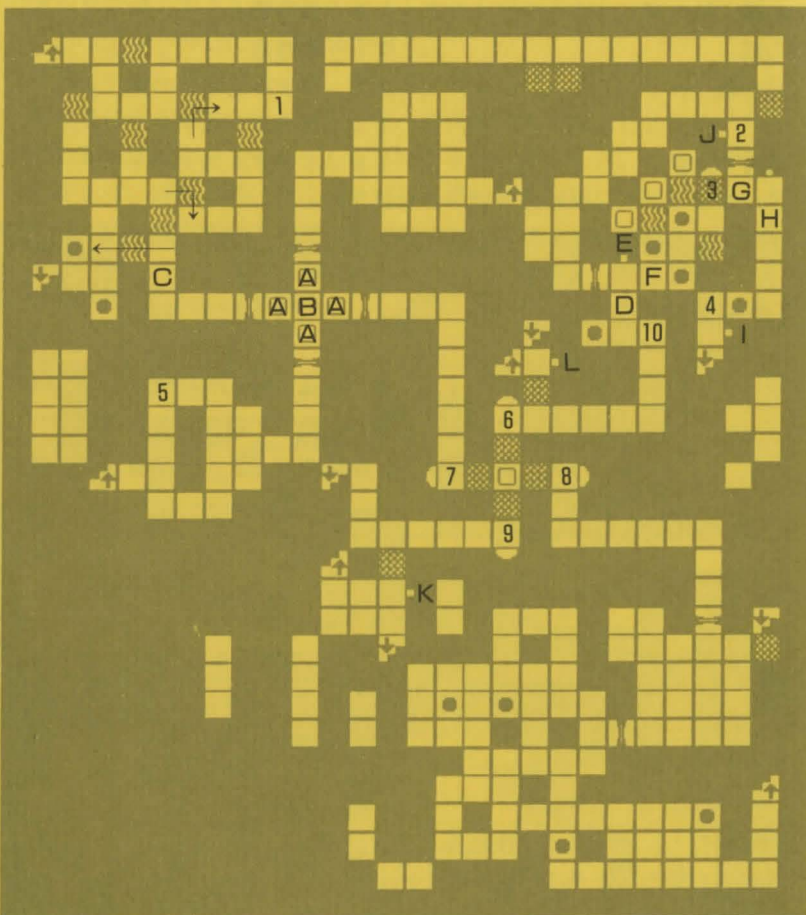


I 2歩先にあるピットを、操作するレバー。

J 南の扉を開け閉めするレバー。

K ドクロの鍵で、壁が無くなる。

L 同じく、ドクロの鍵で壁が無くなる。



### アイテム

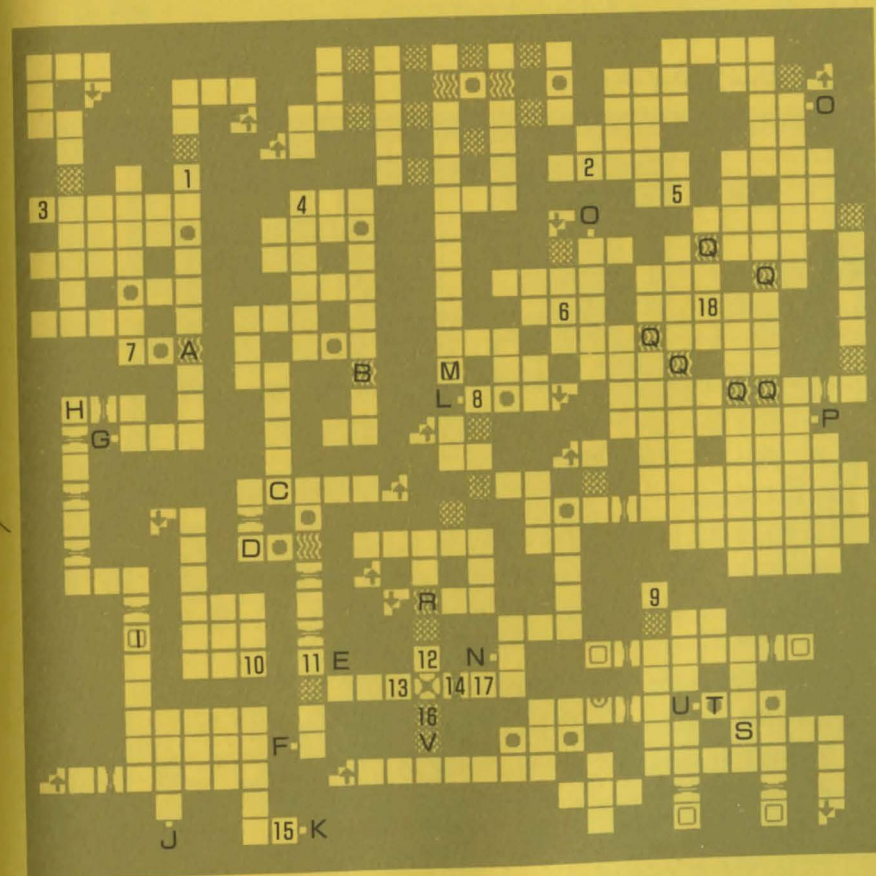
- |          |                   |
|----------|-------------------|
| 1 上着、長衣  | 2 クロスボウ           |
| 3 暗黒のマント | 4 鉄の鍵             |
| 5 すね肉    | 6 毒投げ矢3           |
| 7 ユーの杖   | 8 恐怖の角笛           |
| 9 闇の剣    | 10 石3 (2つは、割れ目の中) |

### モンスターズアイテム

デス・ナイト：暗黒の鍵、黄金の鍵

ギグラール：ランダムアイテム

### 7階





## アイテム

- |                      |                  |
|----------------------|------------------|
| 1 魔法の箱 (青)           | 2 リンゴ            |
| 3 魔法の箱 (青)           | 4 チーズ            |
| 5 羅針盤                | 6 鉄の鍵            |
| 7 魔法の箱 (青)           | 8 松明             |
| 9 ネタの十字架、スクロール       | 10 皮袋            |
| 11 黄宝玉               | 12 灯りの護符         |
| 13 秘薬ヴェン             | 14 フル爆弾、ランダムアイテム |
| 15 フェラル              | 16 フル爆弾、フラスコ     |
| 17 武道ズボン、日本刀         |                  |
| 18 骨、つの兜、ホルター、ホロのズボン |                  |

## モンスターズアイテム

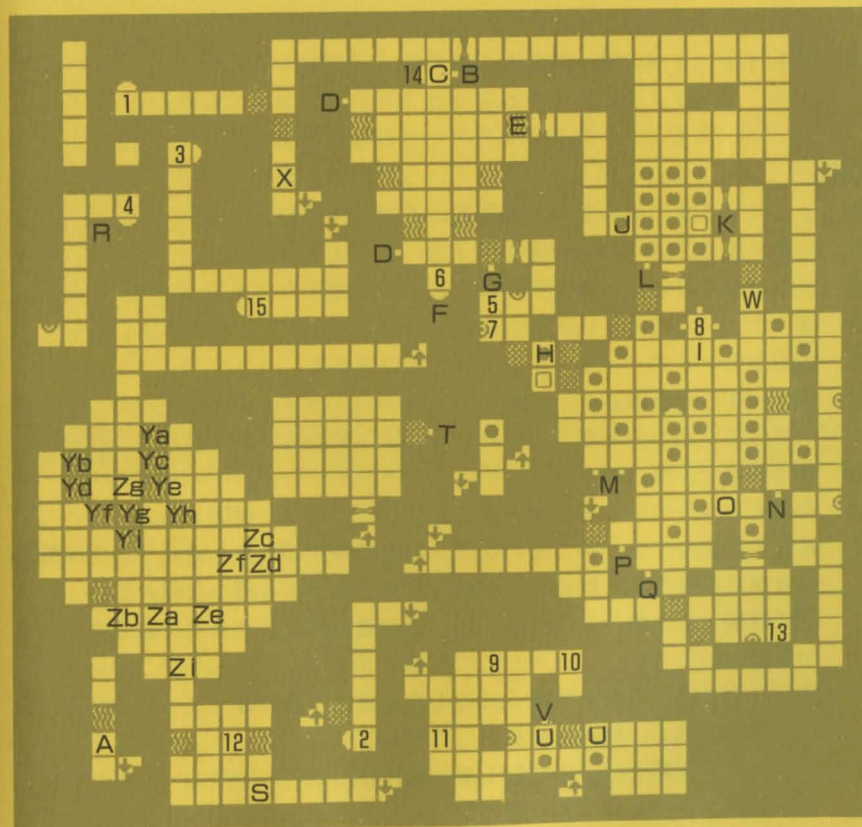
- ギグラー : ランダムアイテム  
 アント・マン : 黄金の鍵、皮袋

## 解答

- A 下の階段からRに入るとここに飛ぶ。  
 B 青い霧に入ると、Aのそばにテレポート。  
 C 青い霧に向かってファイアー・ボールあるいは毒の霧をかませば、扉の後にいるアント・マンが死に、扉が開く。  
 D 霧に向かってドア開けの魔法を唱えて、アント・マンを解放すれば、ピットは閉じる。  
 E 黄宝玉を拾えば、南への道が開ける。  
 F 壁のボタンを押すと、向う側に対アンデッド魔法が掛けられる。  
 G 黄金の鍵で、横の扉が開く。  
 H ファイアー・ボールで、ドアは溶ける。  
 I 踏石を踏むと扉が閉り、退路が断たれる。  
 J このボタンを押せば、以前通った所にテレポートする。  
 K レバーを引くと、扉が開き階段が現れる。  
 L 燭台の松明を取ると、壁が無くなり、ピットがあらわれる。戻すと、ピットが閉じる。  
 M 踏石に乗ると、この先のピットが閉じる。  
 N 黄金の鍵が、前方の扉を開ける。  
 O 壁のボタンを押せば、階段が現れる。  
 P 暗黒の鍵で、扉が開く。

- Q 青い霧に入ると、この広間の何処かにテレポートする。霧が消えてる時が、抜けるチャンス。  
 R 階段からこのブロックに入る物は何であろうと、北の小部屋にテレポートさせられる。  
 S 4つの小部屋全てにマミーを閉じ込めれば、西の扉が開く。  
 T 西の扉が開くのと同時に、このピットは閉じる。  
 U このボタンを押すと、北西に隠し部屋が現れる。  
 V 壁に突き当たったら少し待つ。すると、目の前の壁が無くなる。

## 6階





## アイテム

- |                                       |                  |
|---------------------------------------|------------------|
| 1 Bの鍵                                 | 2 Bの鍵            |
| 3 Bの鍵                                 | 4 Bの鍵、スクロール      |
| 5 ランダムアイテム                            | 6 ボーパルの剣、暗黒の鍵    |
| 7 黄金の鍵                                | 8 スクロール          |
| 9 鉄の鍵                                 | 10 ランダムアイテム      |
| 11 鉄の鍵                                | 12 スクロール、ターコイズの鍵 |
| 13 箱(ルビーの鍵、魔法の箱(緑)、秘薬ヴェン、フル爆弾、ゴアの金貨2) |                  |
| 14 スクロール                              | 15 スクロール         |

## モンスターズアイテム

カウアトゥル：ラーの鍵、黄宝玉、兎の足  
ギグラー：ランダムアイテム

## 解答

- A ここに来ると、知らないうちにXにテレポートしている。  
B 暗黒の鍵で、近くの扉が開く。  
C ここを通るごとに、ライブが現れる。  
D 壁のボタンを押すと、広間の中央にスライム・デビルが現れる。  
E 強力なファイアー・ボールで、扉は溶け落ちる。  
F ボーパルの剣を取ると、広間のファイアー・ボールが大きくなり、ライブが襲ってくる。代りのアイテムを置けば、東の方に扉が現れる。  
G 暗黒の鍵で、扉は開く。  
H カウアトゥルの持つ黄宝玉を手に入れば、ピットは閉じる。  
I 黄宝玉を使って来た時、壁のボタンを全て押せば、少し逆戻りして広間の南東部に行けるようになる。だが、カウアトゥルも続々と現れる。  
J この部屋に足を踏み入れれば、ピットに追いかけて回される。入らないほうがいい。  
K 踏石に乗ると、扉が全て開く。ここから脱出するには、ゾー・キャス・ラーの魔法を唱え、壁の目にかざしてやればいい。  
L このボタンを押せば、出て行く道が開ける。  
M 右のボタンを押せば、翼の鍵の前のピットが閉じる。左を押してもそのピットは閉じるが、別にピットができ、鍵を手に入れるには遠回りしなければならない。

- N 壁のボタンを押し、素速く3歩戻ればWにテレポートする。  
O 踏石に乗れば、Nにテレポートする。  
P 壁のボタンを押すと、壁が消えて階段が現れる。  
R ヴィーの祭壇で祈れば、9階にテレポートする。  
S 広間の中を飛んでいる鍵とスクロールは、体当たりによって手に入れられる。スクロールの忠告には、従わねばならない。  
T ダミー壁の後のボタンを押すと、扉が開き階段が現れる。  
U どちらかの踏石を踏むと、ジャンクションにテレポートさせる、青い霧が現れる。  
V 鉄の鍵を入れれば、青い霧は消え去る。  
Y a パーティーは180度回転し、Z aにテレポートします。  
Y b パーティーは90度左に回転し、Z bにテレポートします。  
Y c パーティーは90度右に回転し、Z cにテレポートします。  
Y d パーティーは180度回転し、Z dにテレポートします。  
Y e パーティーはZ eにテレポートします。  
Y f パーティーは90度右に回転し、Z fにテレポートします。  
Y g パーティーは90度右に回転し、Z gにテレポートします。  
Y h パーティーは90度左に回転し、Z hにテレポートします。  
Y i パーティーは180度回転し、Z iにテレポートします。  
Y j パーティーは180度回転し、Z cにテレポートします。

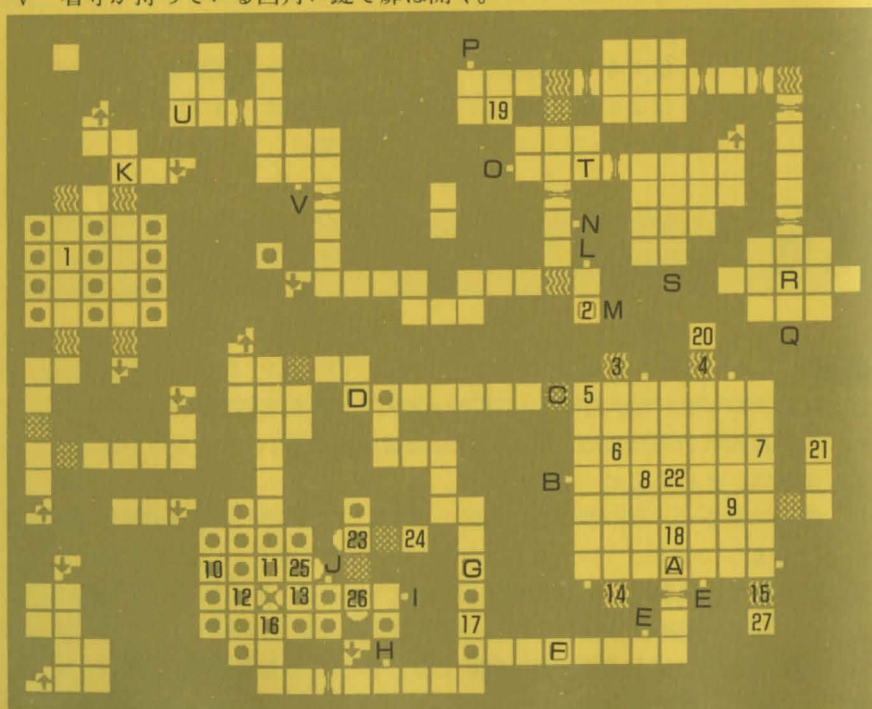
## 5階

## 解答

- A このブロックに侵入すると、ホーンド・ワームが2匹現れる。  
B 燭台に松明を差込めば、北西に隠し通路が現れる。  
C 走れば、先にあるピットは閉じる。  
D 踏石に乗ると、東の壁が無くなる。また、すぐ西のピットも閉じ、南に行けるようになる。  
E 鉄の鍵で、広間唯一の扉が開く。  
F この踏石を踏めば、正面のピットが閉じる。  
G 踏石の上でしばらく待てば、南のピットが2つとも閉じる。  
H 鉄の鍵で、西の扉が開く。  
I 鉄の鍵で、南のピットが閉じる。



- J 同じく鉄の鍵で、南のピットが閉じる。  
 K 南に行くと、毒の霧が飛回る広間に入る。4つ角は全部、ターン・テーブルである。  
 レバーを引くと、ファイアー・ボールを曲げる青い霧が、少しの間現れる。  
 M 踏石を踏むと、ファイアー・ボールが飛んでくるようになる。  
 N 鉄の鍵で、扉は開く。  
 O 壁のボタンを押すと、新しい道が開ける。  
 P ボタンを押せば、東の扉が開く。  
 Q 緑宝玉を取ると、ファイアー・ボールが飛んでくる。  
 R ここを通ることによって、西の壁が1ブロック消え去る。  
 S 曲がり鍵のみ、この鍵穴に適合する。  
 T 緑宝玉を持っていれば、扉が開く。  
 U もし、このエリアに落ちてしまったら。一番いいのは、リセットすること。どうしても続けるならば、ストーン・ゴーレムに運命を託して、ただ待つのみ。ただし、ストーン・ゴーレムが気付かないと、永久に出れない。  
 V 看守が持っている四角い鍵で扉は開く。



## アイテム

- |  |           |
|--|-----------|
| 1 防火胴着   | 2 鉄の鍵     |
| 3 羅針盤、ロープ、スクロール  | 4 秘薬ヴェン   |
| 5 皮ブーツ   | 6 ゴーの金貨   |
| 7 松明   | 8 松明      |
| 9 ゴー金貨   | 10 鉾、斧    |
| 11 つるぎ   | 12 イラーの杖  |
| 13 コブラの杖   | 14 嵐の剣    |
| 15 魔法の箱 (緑)  | 16 ドラゴンの弓 |
| 17 フラスコ  | 18 短剣、松明2 |
| 19 箱 (フラスコ、魔法の箱 (緑)、秘薬ヴェン、ゴーの金貨)                       |           |
| 20 フル爆弾2、秘薬ヴェン3  |           |
| 21 銀兜、胴着、金属ズボン、金属ブーツ                                   |           |
| 22 箱 (ボロのシャツ、ボロのズボン、チュニック、青のズボン、絹のシャツ、騎士のマント、サンダル、ガウン) |           |
| 23 ボーバルの剣、チーズ、フル爆弾、秘薬ヴェン、秘薬ヴィー                         |           |
| 24 鉄の鍵、秘薬ヴェン   |           |
| 25 リンゴ、トウモロコシ、パン、チーズ、すね肉、ドラゴンステーキ                      |           |
| 26 フル爆弾、銀の杖、チーズ、皮袋                                     |           |
| 27 魔法の箱 (青)、魔法の箱 (緑) 2                                 |           |

## モンスターズアイテム

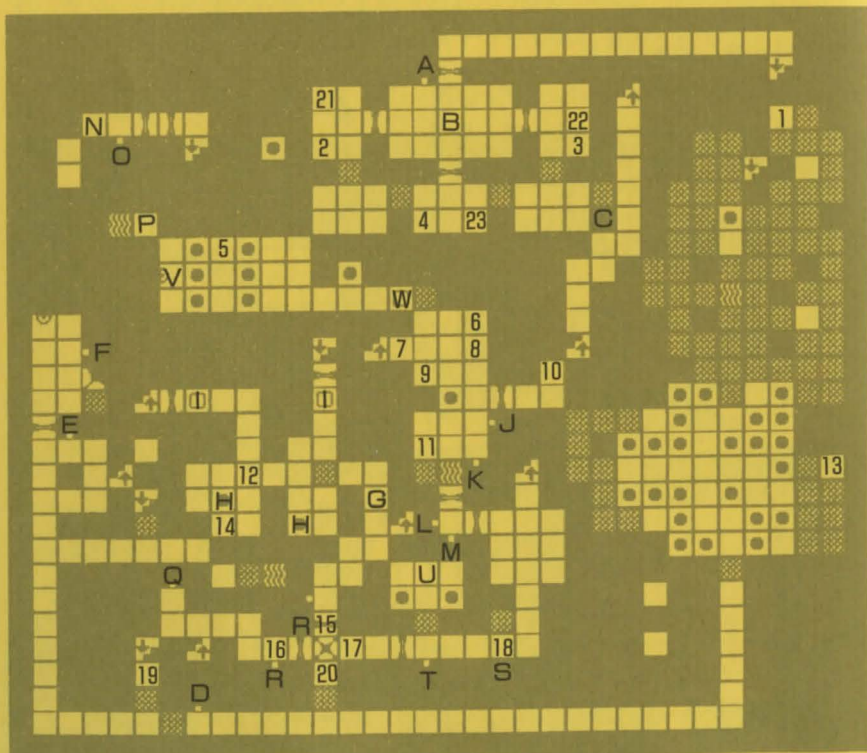
- |               |                |
|---------------|----------------|
| ストーン・ゴーレム     | : 四角い鍵、ムーンストーン |
| ホーンド・ワーム      | : 鉄の鍵、ゴーの金貨2   |
| ジャイアント・スコーピオン | : 鉄棒           |



# 4階

## 解答

- A 四角い鍵で、扉は開く。
- B この場にいると、レッド・ドラゴンに襲われる。
- C 目の様な物に、力の脚絆を見せれば、壁が無くなる。
- D 黄金の鍵を入れれば、4歩東に行った所の壁が無くなる。
- E サファイアの鍵で、扉は開く。
- F 壁の穴にコインを入れれば、すぐ近くの隠し部屋にアイテムが現れる。
- G 踏石から離れた直後、西への道が開ける。
- H この2つのピットは、ランダムに開く。
- I 踏石に乗ると、前の扉が開く。ただし、離れると閉り始めるので、注意すること。



- J 黄金の鍵で、扉は開く。
- K 壁のボタンを押せば、スケルトンを扉の向うにテレポートさせる、青い霧が現れる。
- L 壁の目に何かアイテムを見せれば、ピットが閉じ、ロス後半部への道が開ける。
- M 扉はターコイズの鍵で開く。
- N ここから出るには、スケルトンを倒さねばならない。
- O 四角い鍵で、扉は開く。
- P 青い霧に入ると、ジャンクションにテレポートする。
- Q 十字の鍵を使えば、デイン後半部への近道が、3階の十字の鍵穴の近くに現れる。
- R 黄金の鍵で、扉は開く。
- S ラーの盾を拾い上げると、強力なファイアー・ボールが飛んでくる。横に、隠し部屋あり。
- T 黄金の鍵で、扉は開く。たまに、反対側の壁から、ギグラが現れ悪さをする。
- U ここに入ってしまったら、即リセット。ピットは両方とも10階まで落ちる。西のテレポーターは9階へ、東のテレポーターは6階へ。
- V 真ん中でレッド・ドラゴンを倒せば正面のピットが閉じ、それ以外の場所では、反対側のピットが閉じて、広間の奥に行ける。
- W 踏石へ乗れば、東の壁が無くなる。

## アイテム

- |                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| 1 エメラルドの鍵         | 2 四角い鍵            |
| 3 四角い鍵            | 4 四角い鍵            |
| 5 ドラゴンステーキ        | 6 石               |
| 7 石2              | 8 石               |
| 9 石               | 10 ランダムアイテム       |
| 11 石              | 12 骨              |
| 13 黄金の鍵           | 14 骨              |
| 15 ゴーの金貨、ランダムアイテム | 16 ゴーの金貨、ランダムアイテム |
| 17 ゴーの金貨、ランダムアイテム | 18 ラーの盾           |
| 19 スクロール          | 20 ゴーの金貨、ランダムアイテム |
| 21 箱(力の脚絆)        | 22 箱(時の目)         |
| 23 箱(黄金の鍵、フル爆弾)   |                   |

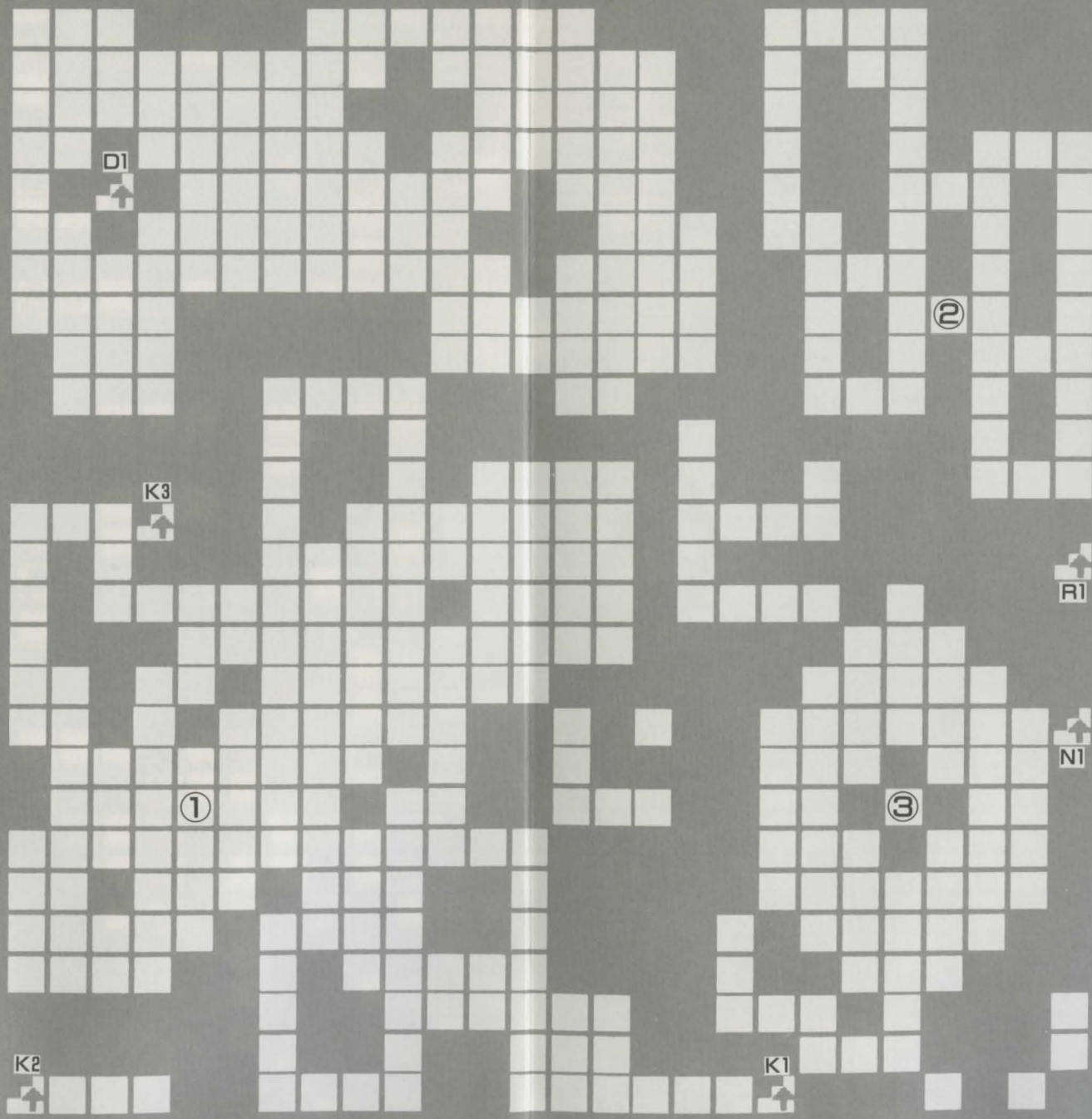


# 封印の章



Level  
7

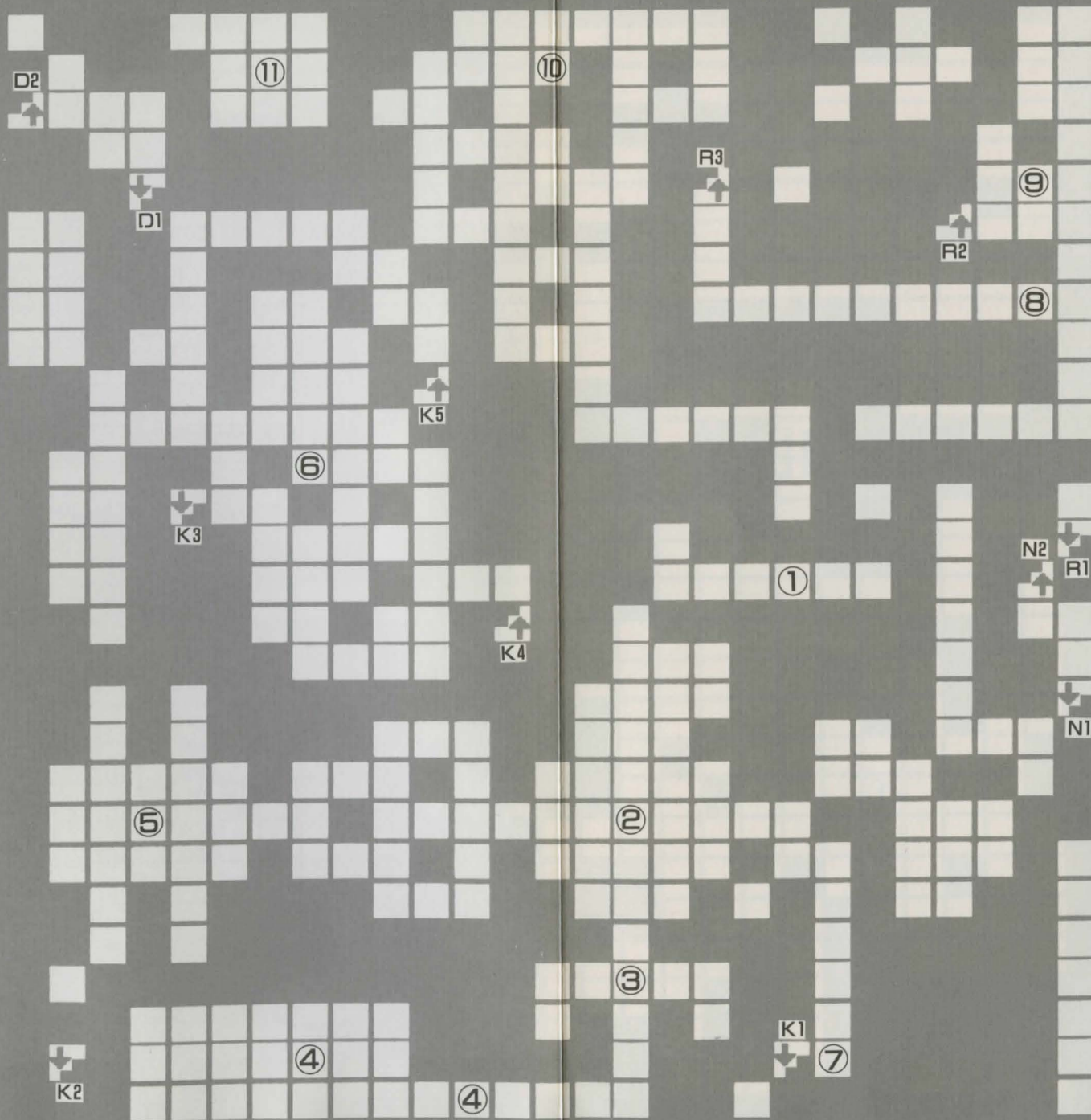
Level  
**10**



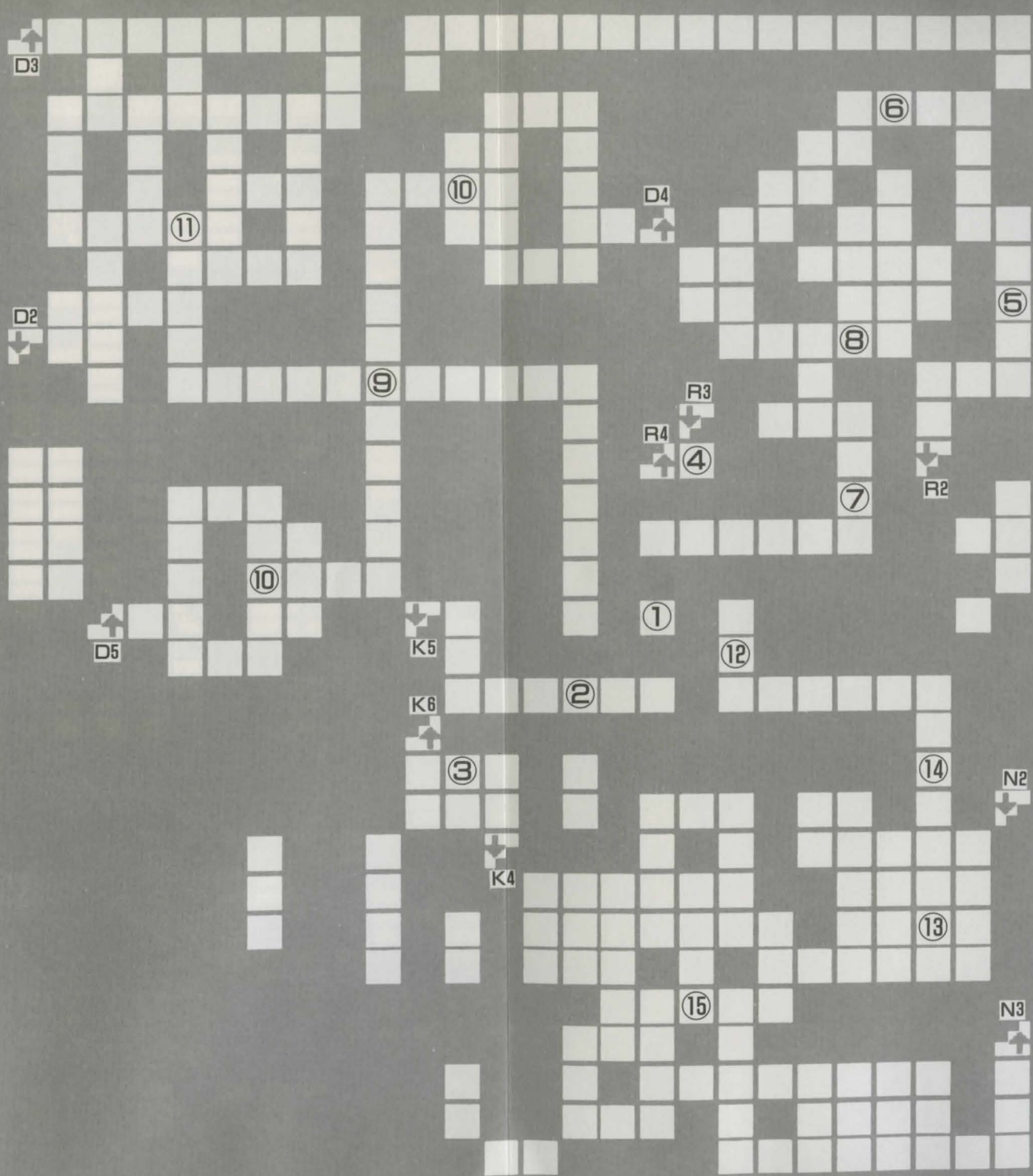


Level

9



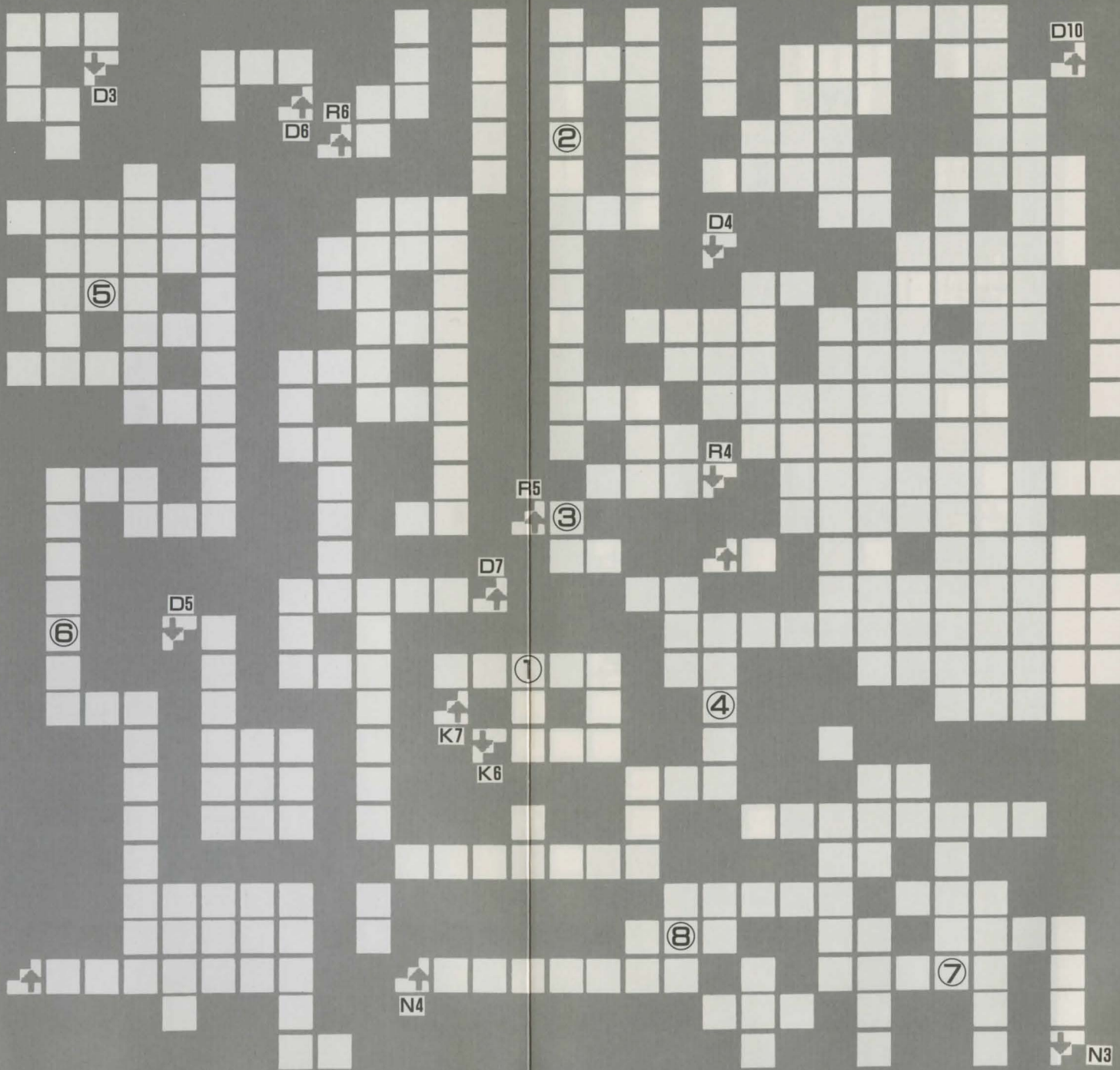




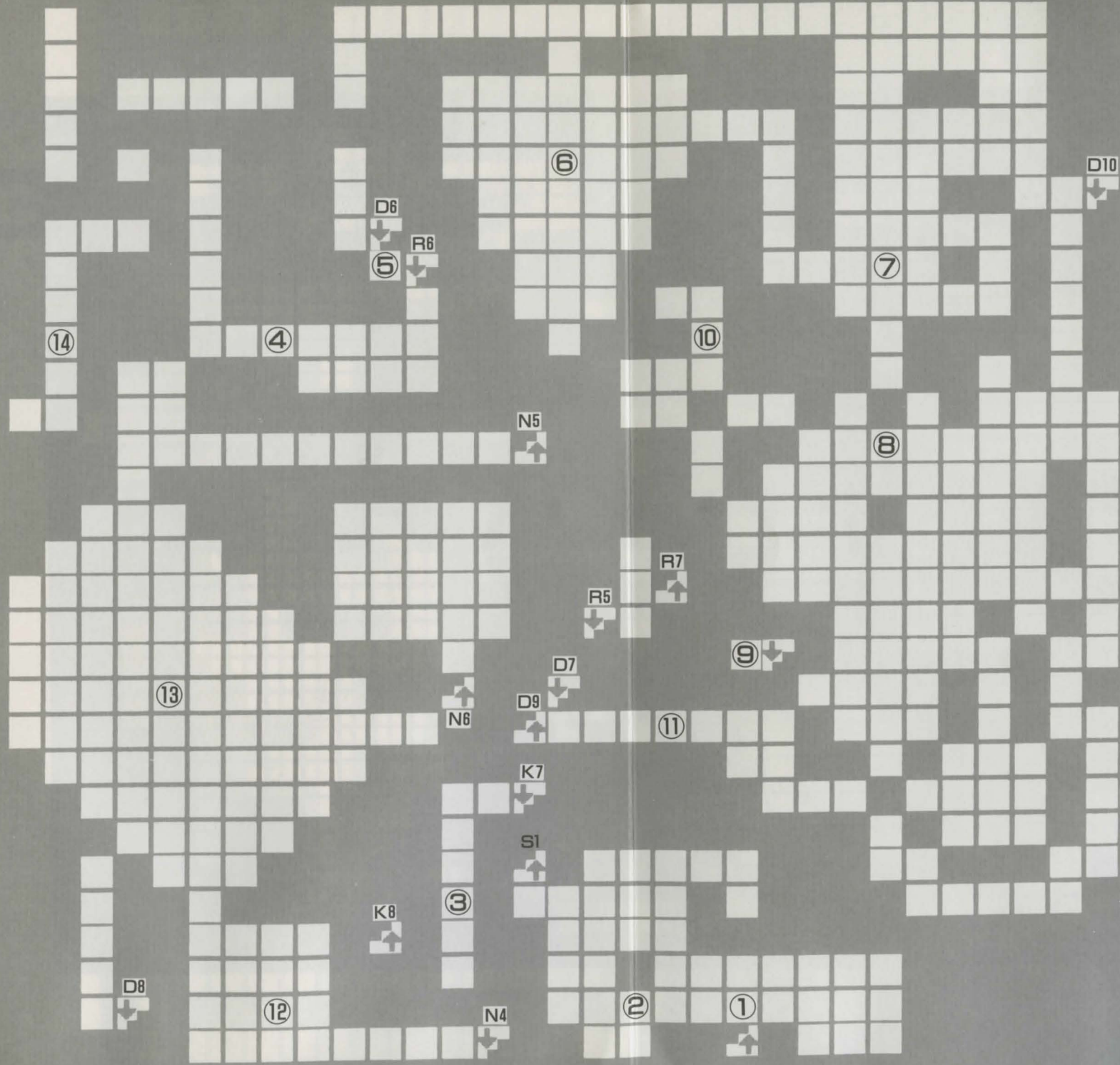


Level

7



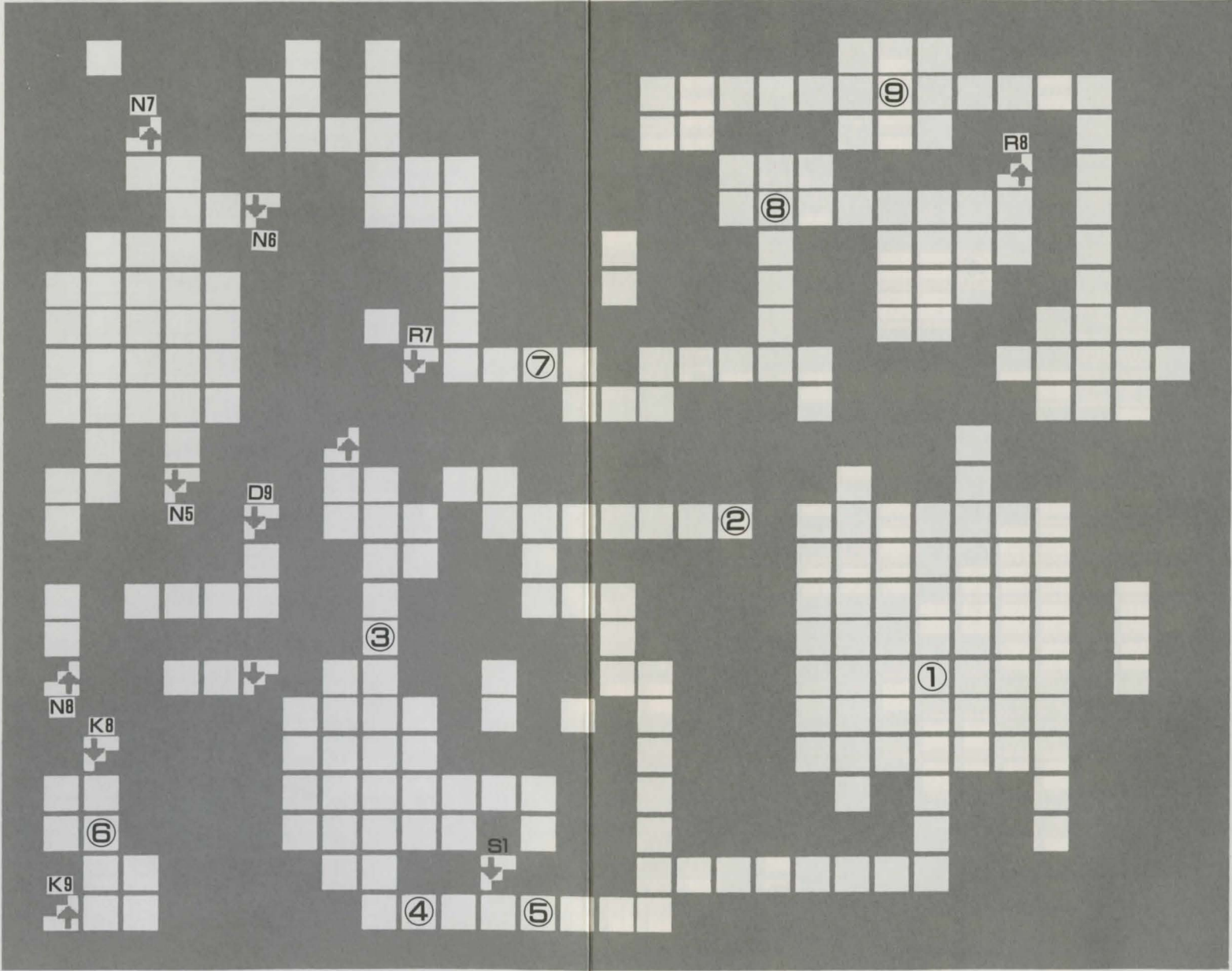






Level

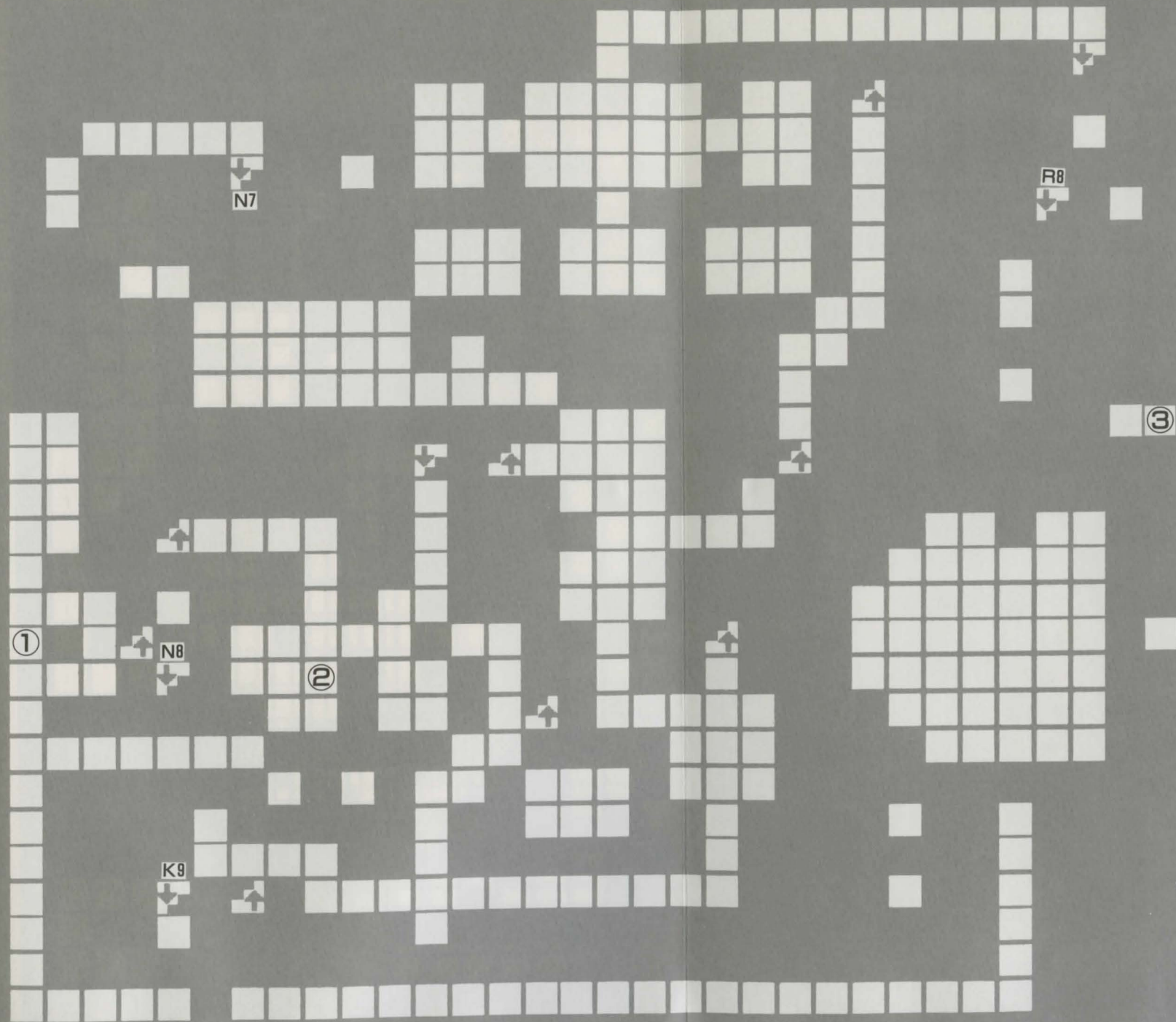
# 5





Level

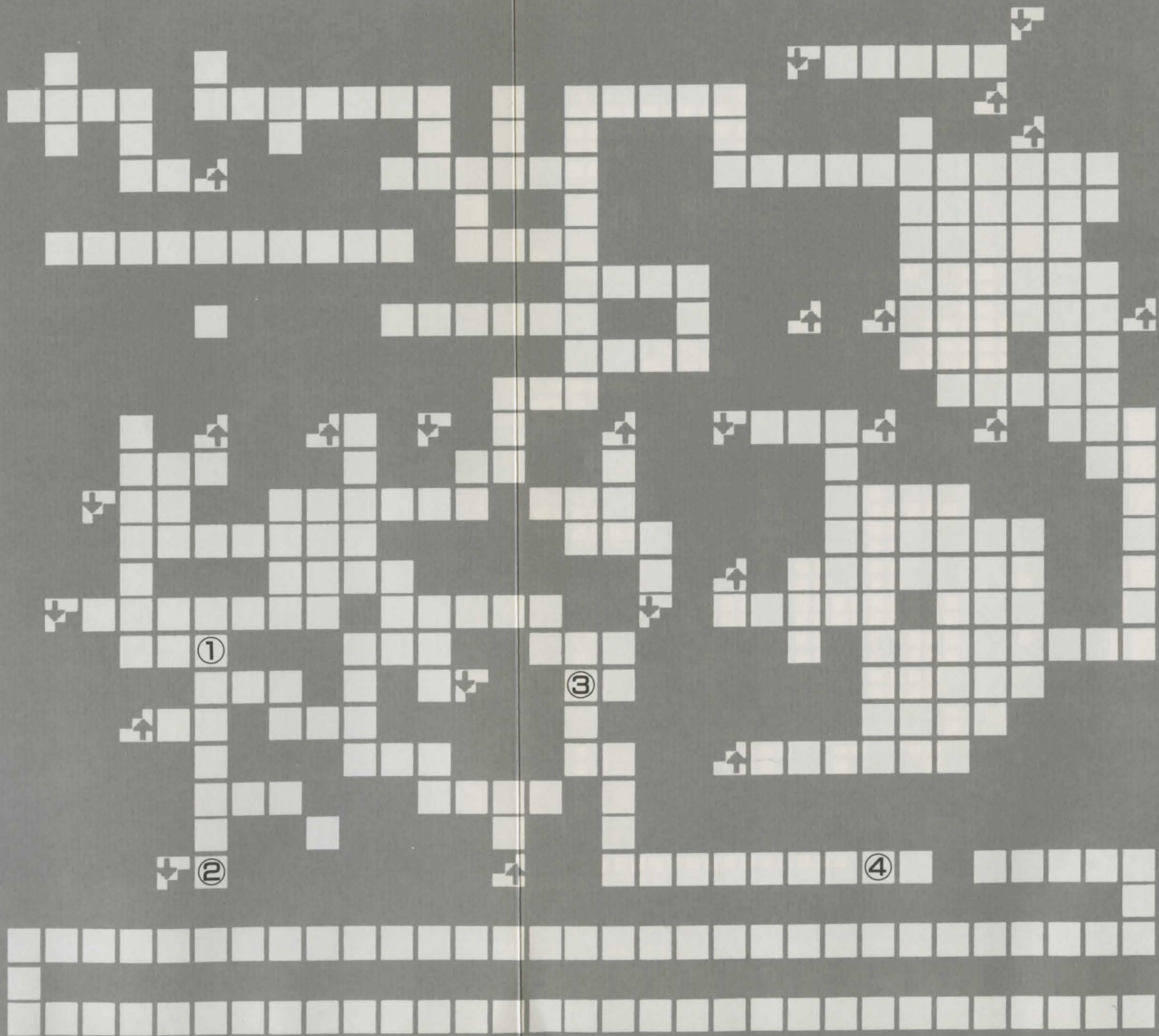
4



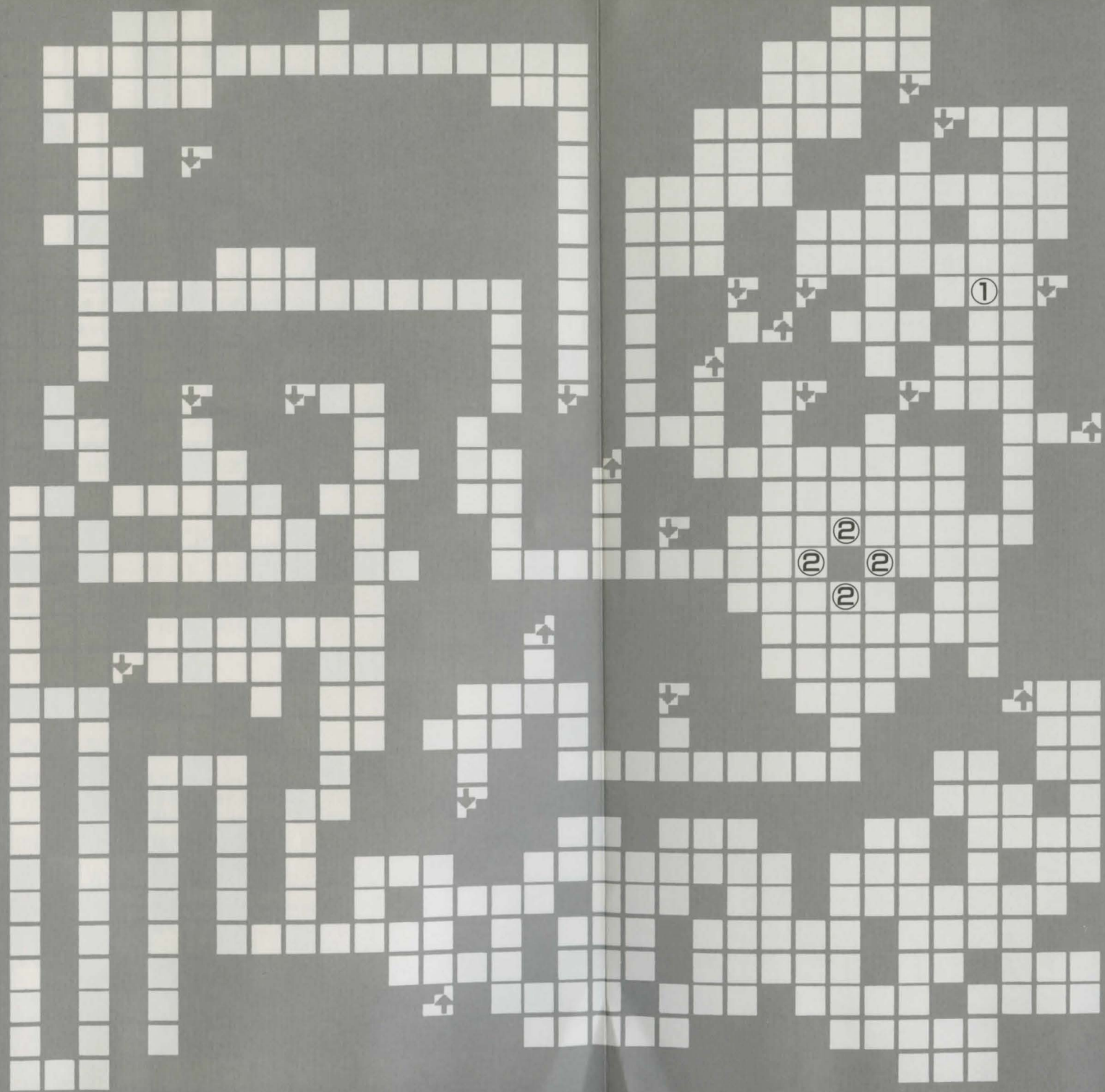


Level

# 3



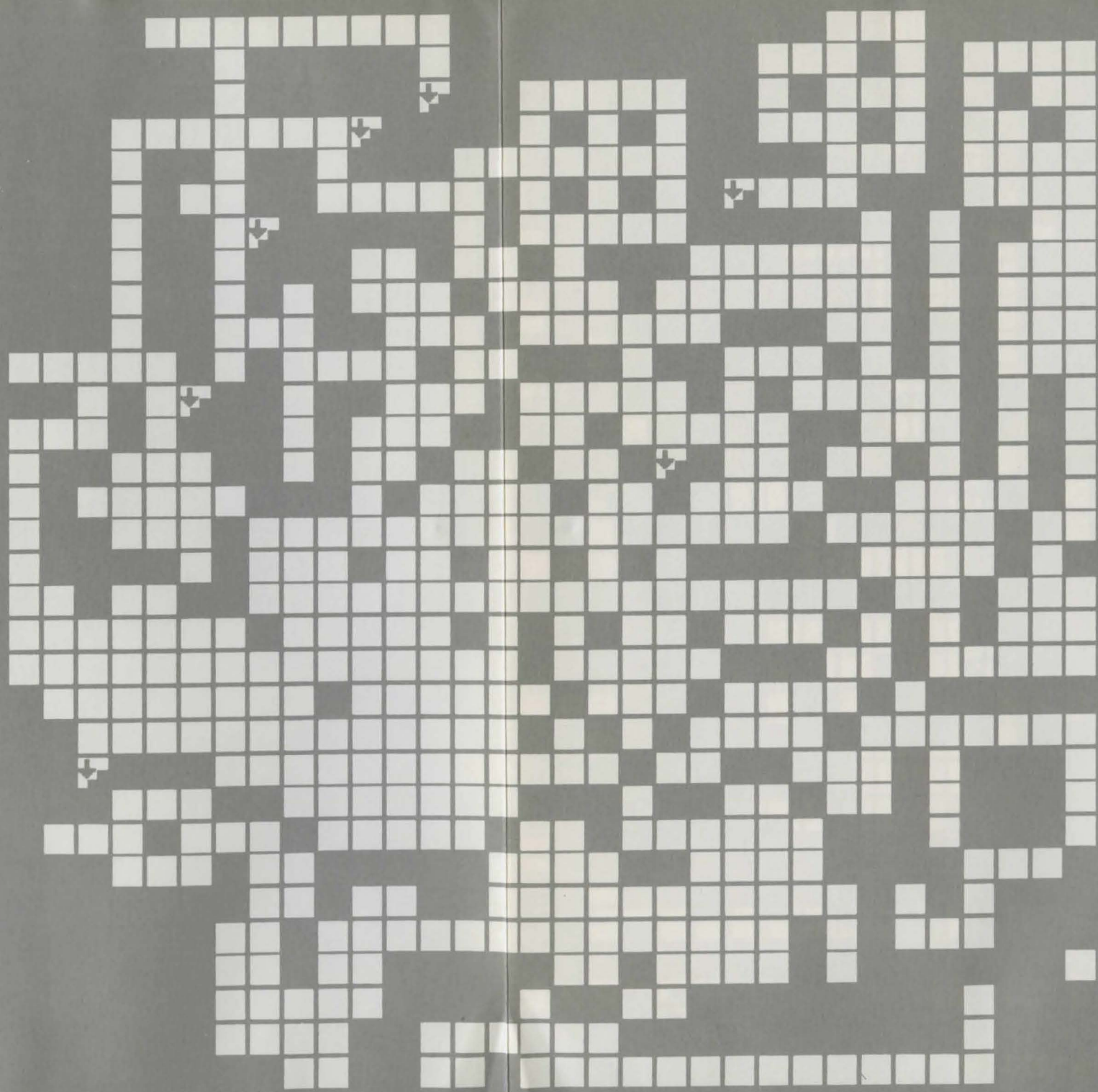






Level

1



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。

## 続ダンジョンマスター ガイドブック

---

発行日 1991・3・25 初版第1刷

著者 <sup>ながたひろし</sup>永田浩史・<sup>こばやし</sup>小林たけし・<sup>いしづかなつお</sup>石塚辰郎・<sup>おくたけすなり</sup>奥田恭也  
まん画/カラーイラスト <sup>えなみ</sup>江波じょうじ  
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  
03-3470-4941

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

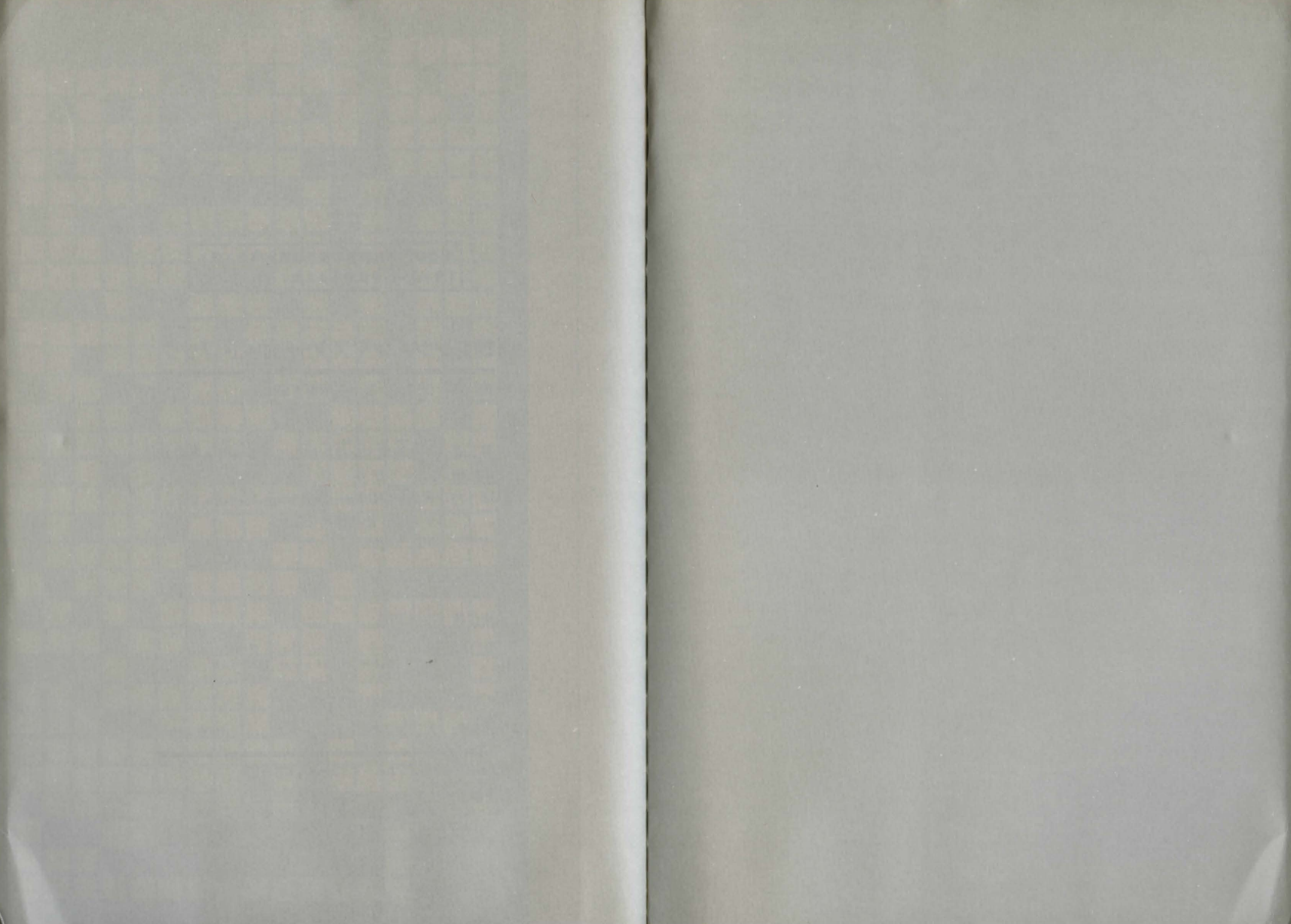
---

ISBN4-87966-233-X 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

ISBN4-87966-233-X C3055