

Theron's Quest

Dungeon Master

© 1992 SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL GAMES. LICENSED THROUGH AN AFFILIATION WITH J.P. INTERNATIONAL. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

JCCD2010

videogameden

HE system
PC Engine

SUPER CD-ROM² SYSTEM

Theron's Quest

Dungeon Master

FTL

このたびは、ビクター音楽産業株のCD-ROMディスクをお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用の前に、この「取扱い説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。

●SUPER CD・ROM² ソフト使用上の注意

❶ PCエンジン、CD-ROM² などハードの接続及び動作方法に関しましては、各機器に付属の「取扱説明書」を必ずご熟読の上ご使用ください。
❷ CD-ROMディスクには、表と裏があります。必ず、レーベル面（ゲームタイトル等が印刷されている面）を上にしてセッティングしてください。
❸ ゲームプレイ中に、CD-ROM² プレーヤーのふたを開けることは絶対にお止めください。正常なプレイが出来なくなり本体を痛める場合があります。
❹ また、ゲームプレイ中に、CD-ROM² 本体に振動を与えることは、お止めください。正常にデータが読み込みでなくなり、誤動作する場合があります。

このCD-ROM² ディスクは、「SUPER CD-ROM²」専用ソフトです。従来の「CD-ROM² SYSTEM」では動作いたしませんのでご注意ください。動作させるためには、「SUPER SYSTEM CARD」が必要です。

※CD-ROMディスクは、音楽用CDプレーヤーでは、使用しないでください。コンピュータ用データがオーディオ機器に悪影響を及ぼす場合があります。
※万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取り替えいたします。

●CD-ROMディスク保管上の注意

❶ 信号の読み取り面（レーベル面の反対側の光った面）を汚さないように注意してください。汚れた場合は、やわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭きとってください。
❷ CD-ROMディスクにキズをつけないようにしてください。ケースからの出し入れの際は、こすりキズをつけないよう、特に注意してください。
❸ レーベル面に、鉛筆やボールペンなどで文字を書いたり、シール等を貼らないでください。読み取り面にキズをつける恐れがあります。CD-ROMディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。
❹ プレイ後は元のケースに入れて保管してください。CD-ROMディスクは、高温、高湿の場所には保管しないでください。

※このディスクを無断で複製すること、及び賃貸業に使用することを禁じます。

INDEX

■プロローグ ……1
■7つのシナリオ ……3
■ゲームの目的 ……4
■ゲームの起動 ……5
■コントローラーの使い方 ……6
■画面の説明
(1) ダンジョン画面 ……7
(2) インフォメーション画面 ……7
■勇者の選択
(1) 勇者の選択手順 ……9
(2) 勇者の能力 ……10
■勇者のコントロール
(1) 勇者の個人データ ……11
(2) リーダーのできること ……12
(3) 勇者の攻撃 ……13
(4) 呪文を唱える ……14
(5) 隊列について ……15
■セロンと7人の勇者 ……16
■呪文について
(1) 呪文のシンボル ……18
(2) 呪文 ……19
■武器／防具 ……21
■アイテム ……23
■マップの紹介 ……25
■モンスター ……26
■ゲームの助言 ……27

はじめに

「ダンジョン・マスター」は米国FTL社により1987年に発表され、米国、日本をはじめ全世界で絶賛された傑作リアルタイムRPGです。

このオリジナル版「ダンジョン・マスター」は、大魔道士グレイロードの弟子である主人公セロンが、この世の秩序を取り戻し平和な世界にするためにファイアースタッフを探し出し、ロードカオスを倒すというストーリーでした。

その後、前作で倒したはずのロードカオスが実は生きていて、セロンとグレイロードに再び襲いかかるという「続ダンジョン・マスター〜カオスの逆襲」が発表され、ダンマス・ファンに歓迎されました。

今回の「ダンジョン・マスター／セロンズ・クエスト」は、PCエンジン スーパーCD-ROM² のために新たに作られたオリジナルシナリオとなっています。セロンズ・クエストでは、セロンはまだ普通の青年で、そのセロンがグレイロードの弟子となるための7つの試練に挑みます。オリジナル版ダンジョン・マスター以前の話となります。

開発元のFTL社では「ダンジョン・マスターII」の構想も出来つつあり、ますます広がるダンジョンマスターの世界をお楽しみください。

videogameden

■プロローグ

ビボーグの村に収穫の祭りの季節がやってきた。この日、村の若者は成人の儀式として守り神であるカーナの像をかつぎ、村じゅうを練り歩く。一生に一度の晴れ舞台として……神の御加護と娘たちの祝福を受けながら……しかし、そこにセロンの姿はなかった。村はずれに住む羊飼いのセロンだ。彼は沼に落ちた羊を助けていて、儀式に遅れてしまったのだ。セロンの落胆はいうまでもなかった。今年のこの儀式に出ないと、この村では一人前の男として、もう一生認められないのだ。

その夜。

祭りの夜にはいつも、もうひとつの儀式がおこなわれた。大魔道士の中でも特に身分の高いハイ・ロードの一人であるグレイロードが、天界からこの村へ降りて来るのだ。アナニア地方の方々からビボーグの村に集まった人々の頭上から、グレイロードが白い輝きとともに降りてきた。

人々の前に立ち、皆からの祝福のことばにひとつひとつ答えてから、グレイロードは静かに、そして威厳に満ちた声で言った。

「勇者を探している。肉体と魔術の戦いの手助けをしてくれる者を探している」

この申し出は、もう何百年も続いていた。毎年、毎年グレイロード様は何故同じことをお尋ねになるのだろう。村の人々が首をすくめるように、じっとしている中、一人の若者が進み出た。セロンである。村人はもちろん、グレイロードさえ軽く驚きの表情を見せた。無理もないことだ。当の本人であるセロンでさえもが、当惑しているのだから……。しかし、昼の儀式に遅れたことで、一人前の男として認められるチャンスを逃したセロンは必死だった。一人前の男として認められるために、いや、何よりもセロン自身が、未知なる未来へのチャンスだと感じたからであろう。

その後、何がどうなったのか分からないままに、セロンはグレイロードとともに空高く舞い上がるクリスタルの球体の中にいた。眼下には雲の隙間から村の明りが見え、上空には月が輝いていた。

グレイロードは言った。

「これから話すことを良く聞くのだ」

「遠い昔、まだ私が若かりし頃、ヤー・ブロディンと呼ばれる古代の街があった。そこは学問の中心地で、魔術の修道士、すなわち啓蒙の士たちの暮らす場所だった。私たちハイ・ロードは、彼らと非常に親しくつき合い、双方の力で地球上の平和は保たれていた」

グレイロードは遠くを見るような目つきで話した。

「だが、そこに死の教団が現れた。死の教団とは、混乱と欲望と悪意から、まるで湧き出すように現れた烏合の衆なのだ。そして、あろうことか奴らはヤー・ブロディンを襲撃した。その目的は、啓蒙の士の修道院にある7つの至宝を手に入れることだった。全ての啓蒙の士は殺害され、至宝は全て略奪された。悪血の者たちの欲望は、取り返しのつかないことをしてのけたのだ」

グレイロードの目に涙が光った。

「おまえに、死の教団に奪われた7つの至宝を取り戻し、修道院を蘇らせてもらいたいのだ」

「何ですって?」

セロンは我が耳を疑って聞き返した。

「セロン、おまえはまだ自分の本当の能力に気付いていないが、おまえこそ私の後継者となり得る勇者なのだ。だが、おまえを一人で旅立たせるわけではない。私に仕える7人の魂の勇者の中から3人までを選ぶことができる」

「若き勇者、セロンよ。おまえこそ我々の期待だ。試練の旅に出よ。そして、自らの運命を切り開いてみよ」

videogameden

■7つのシナリオ

アク・ツ・バ

その昔、強大なパワーを持つ魔術師アルファロンは、岩でできた巨大な空中要塞を造った。これがアク・ツ・バである。
アルファロンの死後、永い年月が過ぎ去った今もアク・ツ・バはバクソン平野の上空に浮かんでいるが、今やこの地はミイラたちの住処となっていた。彼らは、啓蒙の士たちとの戦いに直接関与してはいないが、混乱に紛れてデフィアント・シールドを奪い去っている。デフィアント・シールドは、雲の上の太陽から直接エネルギーを取り入れることができると言われているが、ミイラたちの本当の目的は分からない。

フォーミシアの街

この街はブルー・トロールの棲む、複雑で広大な地底都市である。ブルー・トロールは修道院の至宝の略奪行為に、最初に手を貸した者たちで、その報酬としてタザ・グリーブを手に入れた。
タザ・グリーブは、これを身に付ける者に大きな力を与えると言われ、その力で彼らは地底都市を造ったばかりか、地上の世界の支配を企んでいる。

盗賊の村

ノルダー沼地の西の地下に、イガヒオという名の盗賊の村がある。この村の住人は皆、生まれながらの盗賊でキグラーと呼ばれる。
最初に、修道院の至宝を略奪しようと計画したのが、このギグラーである。彼らの最も欲しがった至宝が、タザ・ヘルメットであった。この至宝は、これを身に付けた者を俊敏にするという、盗族にとっては最も欲しい能力が得られる物である。

ドレーターの塔

ドレーターは、かつて戦士であり魔術師であった。死の教団は、彼が創設した殺人傭兵集団であり、金さえ貰えば誰にでも雇われた。ハイ・ロードたちによって駆逐された後、彼は自分の塔に引きこもって次の時代が来るまで眠りについた。そして、啓蒙の士の殺りくの際ギグラーに雇われ、ドレーター率いる死の教団は再び姿を現した。
その報酬として、彼はタザ・ブーツを要求した。タザ・ブーツを身に付けた者には、非常なスピードを得ることができる。

サーモンの墓

サーモンは、啓蒙の士の殺りくに手を貸した邪悪な魔術師である。後年、年老いた彼の肉体は滅びたが、その強力な魔力は魂の形で生き続け、今だ修道院から盗んだソウル・ケージを守っている。

シャドーダンの巣窟

シャドーダンの本当の姿は、数百年前の昔、魔女によってドラゴンに姿を変えられた魔術師のポンダーである。
ギグラーは彼にタザ・アーマーを与えることを約束に啓蒙の士を襲撃させた。彼はどうしてもタザ・アーマーが欲しかったのだ。何故なら、シャドーダンの火炎を防ぐことができるのは、この至宝だけだからである。タザ・アーマーを手中に収めて以来、彼は自分の無敵を確信している。

悪霊の門

邪悪な魔術によって創り出された悪霊たちの住処が、世界のどこかにあるといわれ、悪霊の門と呼ばれている。ここに住む悪霊たちは、特に攻撃的な意図を持っていないが、蛾が蠟燭の炎に飛び込むように、邪悪な意志に引き込まれ、啓蒙の士を滅ぼす行為に加わって行った。そして、彼らの一人、サーゴスが啓蒙の士が注意深く隠しておいた復讐の剣を発見し、悪霊の門に持ち去った。

■ゲームの目的

あなたはセロンとなり、3人の勇者と共に、死の教団によって略奪されたヤー・プロディンの修道院の7つの至宝を取り戻さなくてはなりません。
1つのシナリオで1つの至宝を手に入れ、そのシナリオのスタート地点にある祭壇に至宝を置きます。7つの至宝全てを祭壇に置くと、ゲームクリアです。そして、その時こそ、セロンは若きハイ・ロードとなり得るのです。

7つの至宝	 デフィアント・シールド	 タザ・グリーブ	 タザ・ヘルメット
 タザ・ブーツ	 ソウル・ケージ	 タザ・アーマー	 復讐の剣

videogameden

■ゲームの起動

❶本体に「セロンズ・クエスト」のCDを正しくセットし、電源を入れてください。CD-ROM² SYSTEM画面で RUN ボタンを押すとゲームが始まります。



『注意』
ゲームを起動した際、バックアップRAMに空き容量が無い場合にはメッセージが表示されます。このゲームに必要な空き容量が確保されないと、ゲームをスタートすることができません。不用なファイルを削除してください。削除するファイルを✣キーで選び、①ボタンで決定します。

❷オープニング・アニメーションが始まります。
RUN ボタンか SELECT ボタンを押すとアニメーションをキャンセルできます。

❸「NEW GAME/LOAD GAME」の選択



NEW GAME：新たにゲームを始めます。
セーブファイルは3つまで作ることができ、これから始めるゲームをセーブするファイルを✣キーで撰び、①ボタンで決定します。すでに、そのファイルを使っている場合には、その旨のメッセージが表示され、セーブデータは選択したファイルに上書きされます。
LOAD GAME：セーブデータをロードして、ゲームを再び始めます。
セーブは、ひとつのシナリオをクリアすると自動的に行われます。続きをしたいゲームのセーブファイルを✣キーで選び、①ボタンで決定します。

『注意』 シナリオの途中でゲームを止めると、データはセーブされません。そのセーブデータをロードしても、シナリオの最初からプレイすることとなります。
ゲームの途中でセーブすることは出来ません。

❹シナリオの選択

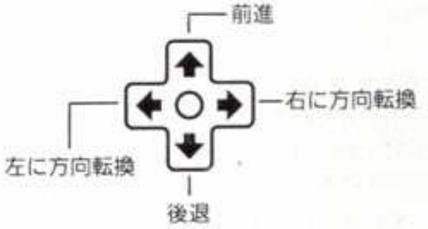


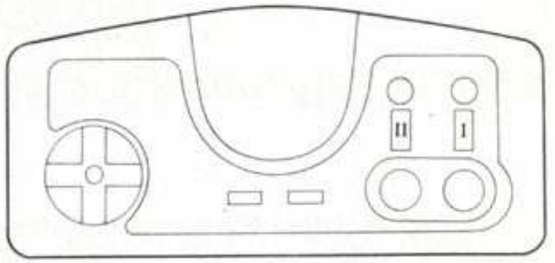
青色文字：選択可能なシナリオ
薄い文字：選択できないシナリオ
赤色文字：すでにクリアしたシナリオ
✣キーでシナリオを選び、①ボタンで決定します。
最初は、「アク・ツ・パ」のシナリオしか選ぶことができません。また、「悪霊の門」は他の6つのシナリオをクリアしてからでないと選ぶことができません。

❺ゲームスタート
シナリオの説明が始まりますので①ボタンでメッセージを送ってください。
（この先の操作は「勇者の選択1 勇者を選ぶ」を参照してください。）
ひとつのシナリオをクリアして、次のシナリオを行う場合には、必ず勇者を選び直さなければなりません。この時、セロンの能力は引き続くことができますが、セロンの持ち物や、他の勇者の能力を引き続いて、次のシナリオを行うことはできません。

■コントローラーの使い方

ポインター移動 ： ✣キー
ダンジョン内移動： ⑪ボタン＋ ✣キー

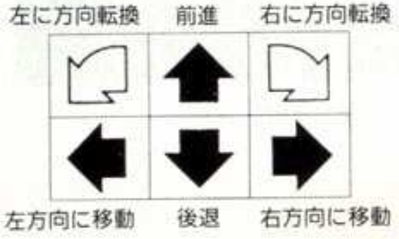




SELECT ボタン： ダンジョン画面←→インフォメーション画面のきりかえ
①ボタン ： 決定／物をとる
⑪ボタン ： キャンセル
＊リセット ： RUN ボタン＋SELECT ボタン＋①ボタン＋⑪ボタン
（ただしゲーム中以外は RUN ボタン＋SELECT ボタン）

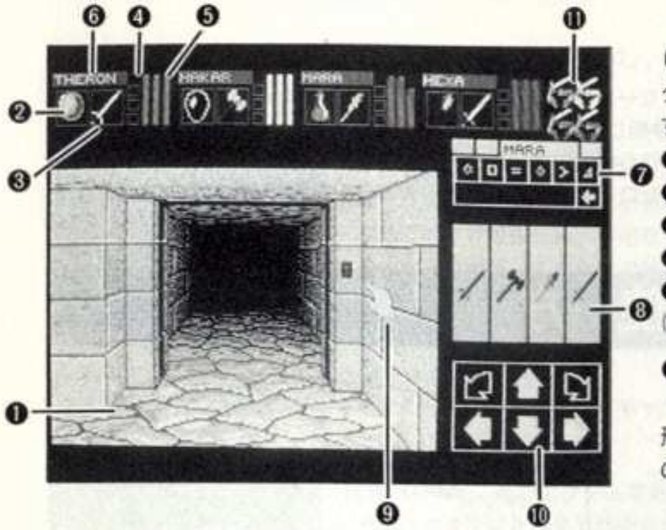
［ムーブメニューの使い方］

ポインターを✣キーでムーブメニューに合わせ、
①ボタンで決定します。



videogameden

■画面の説明



(1) ダンジョン画面

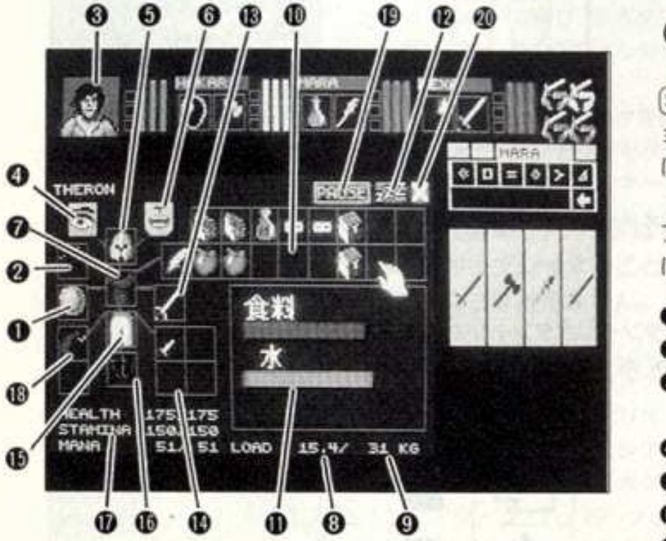
ダンジョン内のようすは、3Dで表現されています。この通常の画面をダンジョン画面とよびます。

❶ダンジョン内
❷レディハンド
❸アクションハンド
❹防御表示
❺体力グラフ
(左からヘルス、スタミナ、マナ)
❻勇者の名前
❼呪文メニュー
❽攻撃メニュー
❾ポインター
❿ムーブメニュー
⓫隊列メニュー

●ポインター

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

手のポインターはリーダーの手を表します。



(2) インフォメーション画面

画面上部の勇者のところにポインターを合わせ SELECT ボタンで、その勇者のインフォメーション画面を見ることができます。ダンジョン画面にもどるときにも SELECT ボタンです。

また、SELECT ボタンだけでリーダーのインフォーメーション画面を出し、RUN ボタンで順に他の勇者の画面を出すことができます。

❶レディハンド
❷首
❸現在、選ばれている勇者の顔
❹目アイコン
❺頭
❻口アイコン
❼胸
❽もちものの総重量
❾制限重量
❿バックパック
⓫食料グラフ
⓬スリープアイコン
⓭アクションハンド
⓮矢筒
⓯腰
⓰足
⓱体力値
⓲ポーチ
⓳ポーズ
⓴画面きりかえ

❶レディハンド	控え手
⓭アクションハンド	攻撃手
❷首、❺頭、❼胸、⓯腰、⓰足	防具などを身に着けます。もちろん、その箇所に合ったものしか着けられません。ケガをすると、その箇所がケガの表示に変わります。
❹目アイコン	物を詳しく知りたいときは、物をポインターに取って、この目アイコンに 重ね、①ボタンを押します。重さや、何か特別なことがあれば、その内容を表示します。 素手のまま目アイコンのところで①ボタンを押すと、その勇者の能力値、技術レベルが表示されます。①ボタンを離すと表示が消えます。
❻口アイコン	物をポインターに取って、この口アイコンに重ね、①ボタンを押すと、物を食べたり、水を飲むことができます。もちろん、食べることができる物しか食べられません。
❽もちものの総重量、❾制限重量	もちものの総重量が、制限重量に近付いてくると、文字の色が黄から赤へと変化します。制限重量に近づくと、当然パーティの移動するスピードがだんだんと遅くなり、また、スタミナも消費します。
❿バックパック	大小に係わらず、17個の物が、何でも収められるバックです。
⓫食料グラフ	食料、水が不足するとグラフの色が黄から赤へと変化します。そのままにしておくと死にいたりますので、早めに物をたべたり、水を飲んだほうが良いでしょう。
⓬スリープアイコン	ここにポインターを合わせて①ボタンを押すとパーティの全員が眠りにつきます。眠ることによって、ヘルス、スタミナ、マナを回復することができます。 再度①ボタンで目をさまします。また、睡眠中、敵におそわれると自動的に目をさまし、画面はダンジョン画面に変わります。
⓮矢筒	短剣、矢などの飛び道具を収めるところです。ここに入れておくと、戦闘時には自動的に必要な手に補充されます。
⓱体力値	画面上部の棒グラフよりも詳しく体力がわかります。“／”の左が現在の値、右が最高値です。最高値は、レベルによって変化します。
⓲ポーチ	細かいものを、しまうのに便利です。
⓳ポーズ	ポインターを合わせて①ボタンを押すとゲームが一時停止（ポーズ）します。もう一度①ボタンを押すとポーズを解除します。
⓴画面きりかえ	ポインターを合わせて①ボタンを押すとダンジョン画面になります。

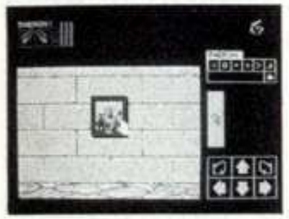
videogameden

■勇者の選択

(1) 勇者を選ぶ手順

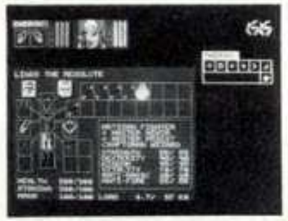
このゲームはプレイヤーであるセロンと勇者が、4人までのパーティーを組んで進んでいく形式のゲームです。各シナリオを始める度に、まずパーティを組まないことには何も始まりません。手順に従ってパーティーを編成してください。

【手順】



❶"魂の部屋"に行く

7人の勇者の魂が鏡に閉じ込められているところがあります。この7人の中から勇者を選択します。



❷勇者を見極める

鏡の前に立ち、鏡にポインターを合わせてボタンを押すと、勇者の持ち物、体力値を見ることができます。この画面上で、ポインターを目アイコンに合わせて①ボタンを押すと、能力値とレベルを見ることができます。



❸勇者を選ぶ

勇者の見極めが終わったら、その勇者をパーティーに加えるかどうかを決めます。パーティーに加えたい場合には **RESURRECT**(生き返らせる)を、そうでない場合には **CANCEL**(キャンセル)にポインターを合わせて①ボタンを押します。

❹パーティーの人数分勇者を選ぶ

❷～❸の方法で、3人までの勇者を選びます。必ず3人選ぶ必要はありません。

❺さあ、これからがほんとうの出発です！

パーティーの編成ができたら、いよいよダンジョンの奥深くわけ入り、冒険の開始です。
部屋の中央にフォース・フィールド（青い霧）が発生しますので、その中に入ってください。各シナリオのスタート地点にワープして、ゲームが始まります。

(2) 勇者の能力



●勇者の体力値

勇者は、"ヘルス""スタミナ""マナ"の3つの体力値によって特徴付けられています。それぞれの値は、ダンジョン画面では棒グラフで、また、インフォメーション画面では数値で表されます。

HEALTH(ヘルス)	肉体的な強さを示します。この値が0になると、勇者は死んでしまいます。
STAMINA(スタミナ)	精神的な強さを示します。この値が最大値の半分以下になると、勇者の全体的な能力が低下します。
MANA(マナ)	魔法を使うために必要なエネルギーの値を示します。この値が小さくなると、使える魔法も限定されます。

●勇者の能力値

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

STRENGTH(強さ)	値が高いほど、武器による攻撃力が高くなります。また、重い鎧など、身に着けられる物も増えます。
DEXTERITY(機敏さ)	値が高いほど武器などの取り扱いがうまく、また、敵の攻撃をかわすことも、うまくなります。忍者は、他の職業の勇者よりも、器用さが高くなっています。
WISDOM(賢さ)	値が高いほど呪文の修得が早く、マナの回復も早くなります。
VITALITY(生命力)	値が高いほど怪我の治りが早く、また、傷つきにくくなります。
ANTI-MAGIC (耐魔法力)	魔法の攻撃に対する抵抗力を表わします。
ANTI-FIRE(耐火力)	火に対する抵抗力を表わします。

videogameden

●勇者の特殊能力レベル

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

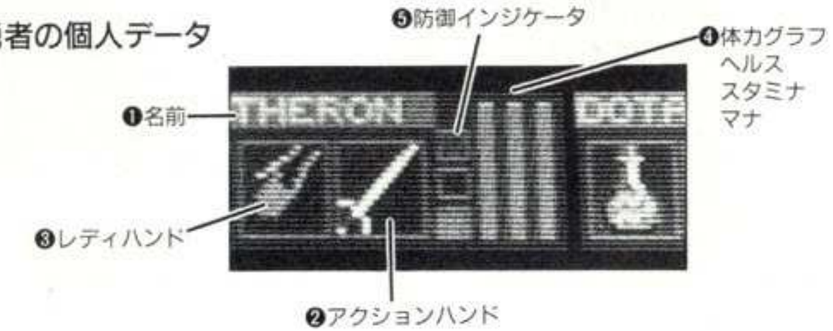
FIGHTER（ファイター/戦士）	大型の武器を操る能力に優れ、一般に、他の職業の者よりも体力があります。
NINJA（ニンジャ/忍者）	正確さを要する武器の使用に優れ、手先が大変に器用であるとされています。
WIZARD（ウィザード/魔法使い）	戦闘において魔法の力を自在に操ることができます。
PRIEST（プリースト/僧侶）	治療の専門家です。魔法の力によって体力の回復や、その他様々な治療を行ないます。

▶15段階の等級

低	NEOPHYTE	ネオファイト
↑	NOVICE	ノービス
	APPRENTICE	アプレンディス
	JOURNEYMAN	ジャニーマン
	CRAFTSMAN	クラフトマン
	ARTISAN	アーティザン
	ADEPT	アデプト
	EXPERT	エキスパート
	MASTER	ロー・マスター
	MASTER	ウム・マスター
	MASTER	オン・マスター
	MASTER	イー・マスター
	MASTER	バル・マスター
	MASTER	モン・マスター
↓ 高	ARCHMASTER	アーク・マスター

■勇者のコントロール

(1) 勇者の個人データ



❶名前 勇者の名前

❷アクションハンド

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

❸レディーハンド

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

❹体力グラフ

３本の棒グラフは、左から“ヘルス”“スタミナ”“マナ”を表わしています。体が傷つくとヘルスが下がり、０になると死んでしまいます。スタミナが半分以下になると、持ち運べる装備の量が減ります。魔法を使うとマナが下がります。

❺防御インジケータ

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

緑	対炎	火炎防御（ファイアーボールなどの火や熱から防御する）
水色	対呪	呪文防御（呪文から防御する）
青	対攻	攻撃シールド（攻撃から防御する）

(2) リーダーのできること

リーダーは、あなたの意志を、直接受け取ってくれる人物です。リーダーは、パーティが発見した物を拾ったり、ドアを開けたり閉めたり、そのほか、さまざまな直接行動をとることができます。リーダーを変更するときは、新しくリーダーにしたいメンバーの名前にポインターを合わせて、①ボタンを押してください。

物を拾う

物を拾ったり捨てたりするときは、ポインターをその物に合わせて①ボタンを押します。
ダンジョン内に見えているすべての物が、その場で拾えるわけではありません。遠くにあるものは、そこまで行かなければ、取ることができません。

物を置く

物を拾うと反対に、物を置くことができます。ポインターに物を持ち、置きたい場所に移動させて①ボタンを押します。

物を投げる

リーダーはまた、物を投げることもできます。投げ方は、物を拾い、ダンジョン画面の上の方まで持ち上げて、①ボタンを押すだけです。これを繰り返すことによって、投げ方が次第にうまくなっていきます。

videogameden

器具を操作する

リーダーは、レバーを動かしたり、ボタンを押したりといった、ダンジョンの中で要求される、さまざまな器具の操作が行なます。
壁に取り付けられた器具を操作するときは、その器具の前に立って、器具にポインターを合わせ、①ボタンを押します。離れた位置からは操作できません。
また、鍵のような特別な道具を必要とする場合もあります。そのときは、手に鍵を持ち、それを器具のところへ持っていって①ボタンを押します。

水をくむ

水は、冒険を続けるための必須アイテムです。水は、フラスコか皮袋に入れて持ち運びますが、補給が必要です。水の補給は泉でおこないます。フラスコや皮袋をポインターに持ち、泉のところで①ボタンを押すと、水をくむことができます。

(3) 勇者の攻撃

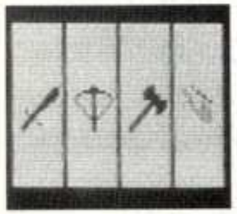
攻撃は攻撃メニューの中から攻撃する勇者と攻撃方法を選びます。

攻撃はひとりの勇者が続けて何度もすることができます。また、一人の攻撃に続いて別の勇者がすることも可能です。そうしないと、敵の攻撃を次々と受けることになってしまいます。

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

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

【攻撃の手順】



❶攻撃メニューから勇者を選ぶ



❷攻撃方法を選ぶ

攻撃メニューは、メンバーのアクションハンドに持っている道具が表示されています。並びは、上部の個人情報の同じ並び方をしています。

攻撃メニュー上の、攻撃をさせたい勇者にポインターを合わせて①ボタンを押します。

そのメンバーが、今アクションハンドに持っている武器／道具ですることのできる攻撃方法が表示されます。攻撃方法のひとつにポインターを合わせて①ボタンを押します。

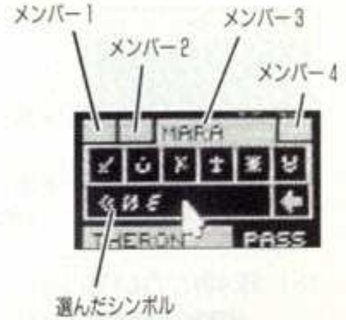
⑪ボタンを押すと、もとの攻撃メニューに戻ります。

(4) 呪文の唱え方

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

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

どのメンバーも、呪文を覚えることができますが、呪文を唱えられるようになるには、修行を積まなければなりません。
マナの量が少ない初心者は、低いレベルの呪文しか唱えることができません。修行を積むことによって、次第に高いレベルの呪文が使えるようになっていくのです。



【呪文の手順】



❶まず、誰が唱えるのかを決める

メニュー上部の四角い部分（上記写真のメンバー1～4）にポインターを合わせて①ボタンを押すと、名前が表示されます。

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



❷はじめにパワー・シンボルを選ぶ

最初に表示されている6つのシンボルは、パワー・シンボルと呼ばれ、呪文の力の大きさを決めるシンボルです。まずは、このパワー・シンボルを選びます。必要なシンボルに、ポインターを合わせて①ボタンを押して選ぶと、そのすぐ下の枠の中にシンボルが表示されます。



❸他のシンボルを選ぶ

パワー・シンボルを選ぶと、次にエレメント・シンボルの6つが表示されます。パワー・シンボルと同じ要領でシンボルを選びます。選ばれたシンボルは、下の枠の中に並んでいきます。

エレメント・シンボルを選ぶと、次にフォーム・シンボルが、そして最後にクラス／アライメント・シンボルが6つづつ表示され、選べるようになります。

※もし、呪文の構成を間違えたときは、⬅にポインターを合わせて①ボタンを押してください。ただし、これを選んだときに使ったマナは、戻りません。

Videogameden



❹呪文を唱える

シンボルを並べ終わったら、その枠にポインターを合わせて①ボタンを押します。これで、ここに書かれた呪文が唱えられます。

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

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

(5) 隊列について



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

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

メンバーの配置を移動するときは、移動させたいメンバーにポインターを合わせて①ボタンを押します。すると、ポインターは移動する人の形に変わりますから、それを新しく配置させたい場所に合わせて再び①ボタンを押してください。

※モンスターは、いつも前方から襲ってくるとは限りません。横や後方から襲われた時には、モンスターに近いメンバーがその方向を向き、隊列メニューでその状態を確認することができます。しかし、そのままの隊列では、攻撃するのにふさわしくないない場合もあるでしょう。そんな時には、メンバーの配置を移動させてください。戦闘の後でもメンバーの配置、向きはそのままです。当初進んでいた方向にパーティー全体を戻します。

セロンと7人の勇者

Theron セロン



HEALTH	175	APPRENTICE FIGHTER		STRENGTH	50	VITALITY	45
STAMINA	150	APPRENTICE NINJA		DEXTERITY	40	ANTI-MAGIC	40
MANA	50	APPRENTICE PRIEST		WISDOM	40	ANTI-FIRE	45
LOAD	50kg	APPRENTICE WIZRD		レザーチョッキ、武道ズボン、レザーブーツ			

Mara メイラ



賢明なる衛兵：小柄だが頑丈で快活な女性。人々を治療することに人生を捧げている優しい人。戦闘能力は0。

HEALTH	250	EXPERT PRIEST		STRENGTH	30	VITALITY	40
STAMINA	150	EXPERT WIZARD		DEXTERITY	45	ANTI-MAGIC	40
MANA	205			WISDOM	70	ANTI-FIRE	30
LOAD	34kg			上着、長衣、レザーブーツ、生命の杖			

Hakar ヘイカー



勇者：普段はおおらかで気さくな男だが、不正に対しては恐ろしい男にかわる。戦いは非常に強いが、魔術の力はほとんどない。

HEALTH	400	LOMASTER FIGHTER		STRENGTH	60	VITALITY	45
STAMINA	200	EXPERT NINJA		DEXTERITY	35	ANTI-MAGIC	70
MANA	50	APPRENTICE PRIEST		WISDOM	40	ANTI-FIRE	60
LOAD	58kg	APPRENTICE WIZARD		バーバリアンのズボン、サンダル、斧			

Tiran タイラン



力の騎士：非常にハンサムだが、やや自信過剰ぎみ。剣の達人で接近戦に強い、最強の勇者。

HEALTH	450	LOMASTER FIGHTER		STRENGTH	70	VITALITY	55
STAMINA	275			DEXTERITY	30	ANTI-MAGIC	45
MANA	0			WISDOM	35	ANTI-FIRE	45
LOAD	66kg			鉄兜、胴着、金属ズボン、金属ブーツ、モーニングスター			

videogameden

Linos
リノス



意志の堅い男：ひとたび目標を決めると諦めない、目的意識に燃える男。オールラウンドな勇者だが、特に飛び道具を得意とするため毒をもつモンスターに強い。 疲れを知らず、けがの回復も早い。

HEALTH	300	ARTISAN FIGHTER		STRENGTH	55	VITALITY	70
STAMINA	300	LOMASTER NINJA		DEXTERITY	40	ANTI-MAGIC	60
MANA	100	LOMASTER PRIEST		WISDOM	45	ANTI-FIRE	55
LOAD	54kg	CRAFTMAN WIZARD	レザーチョッキ、青色ズボン、レザーブーツ、クロスボウ、毒矢＊5、コンパス				

DOTAN
ドータン



風のマスター：すぐれた魔法使いで、か細い炎と風の魔術の専門家。 泥棒としての技術にも長けている。敏捷で攻撃をかわすことを得意とし、また素手の戦いに強いが、前面に立つほどの体力は持っていない。

HEALTH	200	ADEPT FIGHTER		STRENGTH	35	VITALITY	20
STAMINA	100	LOMAS TERNINJA		DEXTERITY	70	ANTI-MAGIC	55
MANA	196	EXPER TWIZARD		WISDOM	60	ANTI-FIRE	40
LOAD	38kg		礼服、礼服、稲妻の杖				

Hexa
ヘクサ



忠誠の兵士：規律を守るドワーフ。 王の衛兵長として王の為なら命をも投げ出す。どのような任務もこなせる。

HEALTH	350	ARTISAN FIGHTER		STRENGTH	50	VITALITY	50
STAMINA	250	ARTISAN NINJA		DEXTERITY	50	ANTI-MAGIC	50
MANA	151	ARTISAN PRIEST		WISDOM	50	ANTI-FIRE	50
LOAD	50kg	ARTISAN WIZARD	兜、チュニック、レザーズボン、レザーブーツ、スモールシールド、デルタの剣				

PENTAI
ペンタイ



生き残り:困難な過去を生き抜いてきた 美しい女性。孤児として生き抜くために全ての技術を身につけてきた。ダメージを軽減させる特殊能力もその一つである。もっとも高いヒットポイントを持つのもそのためである。火にたいして非常に強い。

HEALTH	550	ARTISAN FIGHTER		STRENGTH	40	VITALITY	60
STAMINA	225	ADEPT NINJA		DEXTERITY	20	ANTI-MAGIC	30
MANA	120	ADEPT PRIEST		WISDOM	30	ANTI-FIRE	70
LOAD	42kg	CRAFTMAN WIZARD	シルクのシャツ、騎士のマント、スウェードブーツ、灯の護符、手裏剣＊4、ローブ、短剣				

呪文について

(1) 呪文のシンボル

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

〈Ⅰ〉パワーのシンボル

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


ロー　縮小


オン　同等


バル　強調


ウム　鎮静


イー　拡大


モン　最強

〈Ⅱ〉エレメント・シンボル

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


ヤー　大地の働き


オー　空気の働き


デス　欠乏、荒廃、虚無の要素


ヴィー　水の働き


フル　火の働き


ゾー　火よりも危険な作用

〈Ⅲ〉フォーム・シンボル

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


ヴェン　あらゆる毒性を制御する


キャス　衝撃波を発する


ブロー　友情と助け合い


ユー　狙った怪物にだけ作用


イル　浮遊、飛行


ゴー　敵の特性を呼び出す

videogameden

〈IV〉クラス／アライメント・シンボル

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


クー　戦闘


デイン　魔法


ラー　太陽


ロス　盗みの技

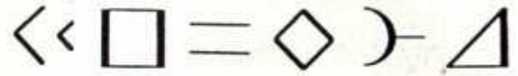

ネタ　神


サー　月

(2) 呪文

魔法（呪文＝シンボルの組合せ）は、ダンジョン内にある巻物によって知ることができます。ここにその一部を紹介します。

▶パワー・シンボル◀



ロー　ウム　オン　イー　パル　モン

弱い ◀――――――▶ 強い

★あらゆる呪文の冒頭には、パワー・シンボルが置かれ、その後ろに続くシンボルによって創られる呪文の強さを決定する。パワーが強くなると消費するマナの量も増える。消費されたマナは、時がたつにつれて、回復する。

主な呪文

▶僧侶の呪文◀			
 ヤー			スタミナ・ポーション スタミナを回復させる秘薬モンを作る
 ヤー	 イル		シールド・スペル モンスターによる攻撃に対するシールドを作り、ダメージを軽減させる
ヤー	ブロー		シールド・ポーション モンスターの攻撃から身を守る、秘薬ヤーを作る
 ヴィー			ヘルス・ポーション ヘルスを回復せさる秘薬ヴィーを作る
ヴィー	 ブロー		キュア・ポーション 毒消しの薬、対ヴェン秘薬を作る
ゾー	ブロー	 ラー	マナ・ポーション 消費したマナを回復させる秘薬イーを作る
フル	ブロー	ネタ	ファイアー・シールド 炎や熱から防御するシールドを作る

▶魔法使いの呪文◀			
 オー	 ヴェン		ポイゾン・クラウド 毒の霧でモンスターにダメージを与える
 オー	 キャス	 ラー	ライトニング・ボルト 稲妻を発生させ、モンスターにダメージを与える
 フル			マジック・トーチ 回りを明るく照らす
 フル	イル		ファイアー・ボール 炎のエネルギーをぶつける攻撃呪文
 デス	 ヴェン		ポイゾン・フォウ 毒の矢でモンスターにダメージを与える
 デス	 ユー		ハーム・ノンマテリアル 実体を持たない相手に対する攻撃呪文
 ゾー			ドア・オープン ドアを開ける

videogameden

■主な武器/防具

武器 アクションハンドに持ち、攻撃メニューで選択する	短剣	威力は小さいが、遠距離から敵に投げつけダメージを与えることができる	
	ファルチオンの剣	片刃の刃剣であり、剣の重量を利用して敵をたたき切る	
	ボーバルの剣	実体を持たない敵を攻撃できる唯一の剣である	
	斧	非常に重く連続して攻撃はできないが、そのぶん破壊力はある	
	火の剣	剣先から火炎弾(ファイアーボール)を放つことができる	

鎧 上半身につけると防御の役割をはたす	武道着	名前のわりには防御効果はない	
	レザーチョッキ	皮でつくられた服、衣服類としては一番防御効果がある	
	暗黒のマント	これを着用するとDEXTERITY(す速さ)が8上がる。首につけることもできる。	
	ミスリル胴着	ミスリルという魔法金属を用いて造られた胴着。軽く、防御効果にも優れている	
	黒かねの鎧	最強の鎧。防御効果は鎧中最大だか重量が重いのが欠点	

鎧 下半身につけると防御の役割をはたす	長衣	女性専用の衣服。防御効果は極めて低い普通の衣服である	
	ミスリルズボン	ミスリル胴着と同様に軽く、防御効果も高い	
	プラチナグリーブ	いわゆる白金でできた脚絆。重いがその分、防御力もある。	

ブーツ 足に履くと防御の役割をはたす	サンダル	軟らかい皮で作られたサンダル。防御効果は低い	
	レザーブーツ	獣の皮で作られたブーツ。防御効果を上げるために厚い皮でできているために重い	
	金属ブーツ	鎖で編んだブーツ。金属でできている割には軽く防御効果も高い。	

盾 レディハンドに持つことで、防御の役割をはたす	ウッドシールド	木で作られた盾。防御効果は低いが手に入りやすい盾でもある	
	黒がねシールド	最大の防御力をもつシールド。重量もそれほどでもないので、ぜひ装備したい。	

兜 頭にかぶると防御の役割をはたす	鉄兜	重さの割には防御効果は低い	
	プラチナの兜	軽く、防御効果も高い。前列の勇者に装備させたい。	

杖	稲妻の杖	杖の先から稲妻がほとばしり敵に大ダメージを与えることができる。数回使うとただの棒になってしまう	

videogameden

■主なアイテム

アイテム

たいまつ	手に持てばダンジョンを明るく照らしてくれる	
皮袋	水を持ち運ぶ道具。空になったら泉で補給すれば何度でも使える	
フラスコ	水や秘薬を入れておくための道具	
毒矢	矢の先に毒が塗ってあり、敵にダメージを与える	
巻物	ヒントや魔法に関する情報が書かれている	
炎の手袋	魔法の手袋。比較的ウィザードレベルの高い勇者がこれを使うと最大級の火炎弾を数回にわたり撃てる。	
魔法の箱	一定時間、時の流れ止めてしまう。その間はモンスターの動きは全て止まってしまう	
恐怖の角笛	不気味な音を響かせ敵に恐怖心を与える	
フル爆弾	敵に投げつけ、その衝撃で爆発を起こし、敵にダメージを与える	

＊魔法の箱、恐怖の角笛、炎の手袋、フル爆弾は、アクションハンドに持ち、攻撃メニューで選択して使用する

食料

リンゴ	たいして満腹感がえられないが貴重な食料	
スクリーマーの肉	スクリーマーは食料になる。栄養価はリンゴよりはマシな程度	
ドラゴンステーキ	レットドラゴンの肉で最も栄養価が高く、満腹感もえられる	

薬

秘薬ヴィー	傷をいやし、ヘルスの値を回復する薬	
対ヴェン秘薬	体内の毒を中和する薬	
秘薬ヤー	物理的な攻撃に対する抵抗力を増す薬	
秘薬モン	スタミナを回復するための薬	
秘薬イー	一定量だけマナを回復する薬	

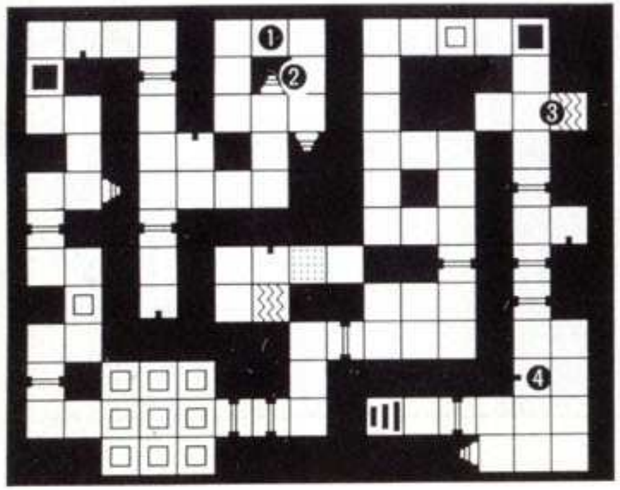
videogameden

■マップの紹介

ゲームをスタートしたばかりなのに、どうしても先に進むことのできない人のために、ここでは特別に、「アクツ・パ」のマップを紹介しましょう。

記号	名前	説明
	ドア	開ける方法はいろいろある。鍵が必要だったり、プレッシャー・プレートにのったり……。
	階段	つながりを必ずチェックしておこう
	泉	ここで皮袋やフラスコに水を補給する
	ピット(穴)	こうした落とし穴がいくつもあり、中にはスイッチで閉められるものもある
	プレッシャー・プレート	この上にのったり、物をおいたりすることで、スイッチの働きをするのが多い

記号	名前	説明
	フォース・フィールド	フォース・フィールドにはテレポート、バリア、回転などいろいろな動きがある
	消える壁	壁があるように見えるが実は通りぬけできたり、消えたりする
	ヴィーの祭壇	骨を置くと、死者を復活させる祭壇
	ボタン	壁に埋め込まれたものもあるので注意が必要



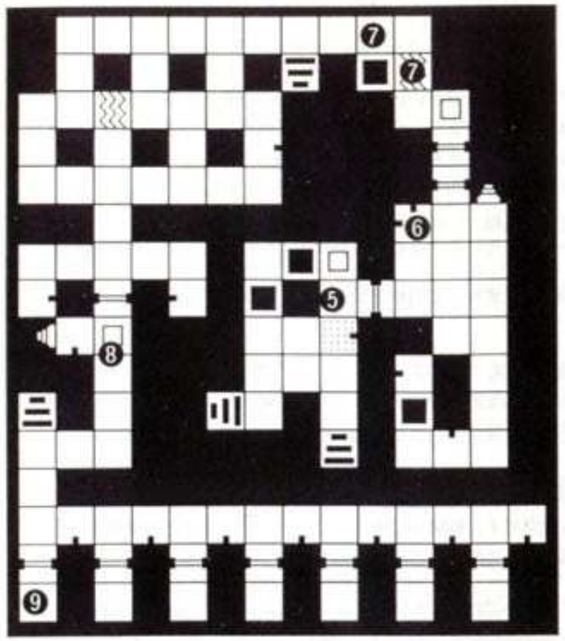
▶1F◀

❶スタート地点

❷デフィアント・シールドを取ってここにもどす

❸カギのあるところにワープする

❹ここを見逃さないこと



▶2F◀

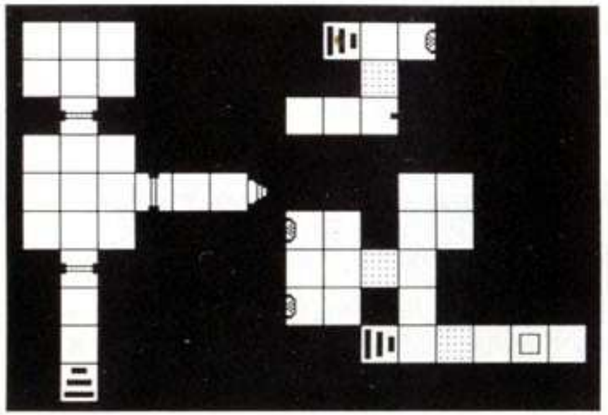
❺このたいまつは必ず取ること

❻2つのボタンの順序を考えて、押したらすばやく動くこと

❼あわてずゆっくり進もう

❽ここに乗るとファイアーボールが飛んでくる。すぐ横に逃げる

❾この宝箱を取るにはフォースフィールドを発生させて宝箱をワープさせる



▶3F◀

videogameden

■ゲームの助言

「セロンズ・クエスト」は、リアルタイムのロールプレイングゲームです。あなたがじっとしている間も、時間は経過していきます。周りの世界は、あなたを待っていてはくれません。

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

常に準備をしておく

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

呪文の練習をする

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

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

戦闘経験を積む

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

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

回りにも気を配る

敵は、いつも前方から来るとは限りません。後方や側方からの攻撃もありますから、十分に気を付けてください。また、逃げ道を確保しておくことも大切です。戦闘中に後退して、パーティの体力を回復させることができるからです。そして、どうしても危険な状態になったら、一目散に逃げましょう！

注意深く見る

とても大切なものが、足元に落ちていたり、なんでもないものの下に隠れていたりするかもしれません。床だけでなく、壁にはレバーや隠れたスイッチがあります。何物をも見逃さない目を、養っておきましょう。

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

地図を作る

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

節約する

たいまつのような消耗品は、節約するようにしましょう。きれいな水があるところでは、必ず水の補給をし、食糧を見つけたらなるべく拾うように心掛けます。

マナも、節約すべき消耗品です。マナが貯まっているときに、怪我や疲労を回復させる薬や、攻撃用の呪文を作っておきましょう。

至宝を手に入れた後

セロンの目的は、修道院から盗まれた至宝を取り戻すことですが、至宝を手に入れただけでは、そのシナリオは終わりません。ゲームのスタート地点にある祭壇(悪霊の門を除く)に至宝を置いてください。置くことによって初めてクエストをクリアしたことになります。至宝を置きに戻る途中にも、手ごわいモンスターがたくさん登場します。気を抜かないようにしましょう。

DUNGEON MASTER / Theron's Quest : Staff Credits

STAFF

Executive Producer	Satoshi Honda
Senior Producer	Harunobu Komori
Producer	Isamu Senda
Director	Toshiyuki Nagai
Director	Hisaki Yokoi
Assistant Director	Kazuya Tominaga
Programming	Beam Software Pty Ltd.
Producer	Philip Mitchell
Senior Producer	David Pentecost
Technical Director	Yoshiaki Iwasawa
System Programming	Yoshitada Iwasa
Music & Sound Effects	Tsukasa Tawada
Visual Director	Nobuyuki Ikigame
Graphics	Hiroki Ogawa/ Kenji Ishizaki/ Jun Matsuda
Art Design	Atsushi Takeuchi
Continuity	Itsurou Kawasaki
Key Animator	Takashi Hashimoto/Yoshiharu Ishihara
Narration	Katsunosuke Hori
Marketing	Katsumi Arai/ Harunobu Komori/ Toshimichi Kawamura/ Kouki Minami/ Kaku Maetani/ Katsura Iino/ Shunji Nishizawa/ Yae Uchida
Manual	Etsuko Matsuoka
Package & Manual Design	Comix Brand
Test Players	Takayuki Ando/ Teruyuki Yoneyama/ Nobuaki Horie/ Kenji Kikuchi

ORIGINAL STAFF

Executive Producer	Wayne Holder
Producer	Russ Boelhauf
Director	Doug Bell
Assistant Director	Dennis Walker
Second Unit Director	Mike Newton
Graphics	Andy Jaros
Graphics	David Simon

ORIGINAL GAME PRODUCED BY

FTL

© 1992 SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL GAMES
© 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC

もっと知りたい・・・・

リアルタイムRPGの傑作「ダンジョン・マスター／セロンズ・クエスト」の面白さを、もっと知りたい方に、ゲームスタートから全ダンジョンのマップまでを詳しく紹介した「ダンジョン・マスター／セロンズ・クエスト百科」が、小学館より発売中です。

videogameden