

公式 DOOM サバイバルガイド

Jonathan Mendoza 著  
インプレス編集部 監訳

BOOKS

インプレス

# 公式 DOOM™

## サバイバルガイド

Jonathan Mendoza 著  
インプレス編集部 監訳

すべての謎がここにある！

全27面完全攻略！  
シークレット100%をめざせ！  
id Software 公認 イマジニア協力

PC-98版  
&  
DOS/V版対応

インプレス

# DOOM エキサイティングシーン

エピソード2のボス  
サイバーデーモンとの戦い！



エピソード3のボス  
スパイダーマスターマインドとの戦い！



スパイダーマスターマインドの最期。  
君はこの画面が見られるか！？

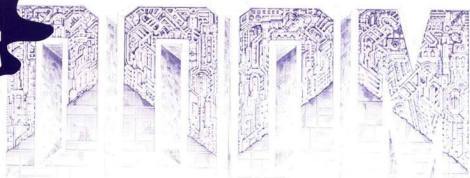
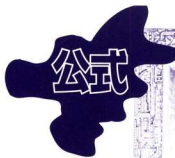


ネットワークを使った  
マルチプレイヤーモードにも挑戦しよう！



近づく敵は容赦なく撃ち倒せ！  
コーナーにはモンスターがひそんで  
いる。油断は禁物だ！





# サバイバルガイド

PC-98版  
&  
DOS/V版対応

Jonathan Mendoza 著  
インプレス編集部 監訳

インプレス



# 0000™

# サバイバルガイド

Jonathan Mendoza 著  
インプレス編集部 監訳

インプレス

Authorized translation from English Language Edition.

Original copyright © SYBEX, Inc., 1994.

Translation © Impress Corporation, 1995.

本書は、株式会社インプレスが米国SYBEX社との契約により翻訳したもので、日本語版に対する権利・責任は株式会社インプレスが保有します。

# 日本語版製作にあたって

1994年、全世界のゲーム大賞を総なめした3Dアクションゲームの傑作DOOM。本書は、DOOMの唯一の公式ガイドブック、米国SYBEX社刊の書籍『The Official DOOM Survivor's Strategies & Secrets』（Jonathan Mendoza 著）の翻訳書です。本書を読むにあたって、以下の点にご注意ください。

## DOOMのバージョンについて

正式リリースされたDOOMのバージョン構成は次の表のようになっています。

バージョン番号	PC-98用	IBM PC用
1.0	—	○
1.1	—	○
1.2	○	○
1.666	—	○

日本のイマジニア社から発売されているDOS/V対応DOOMのバージョンは1.1です。IBM PC用DOOMに限り、バージョン1.0→1.1、バージョン1.1→1.2、バージョン1.2→1.666のアップデートができます。アップデート用パッチプログラムは、パソコン通信BBSやInternetなどのネットワーク上で入手できます（NIFTY-ServeのIBM HOBBYフォーラム「FIBMHBB」など）。

バージョン1.2以降のDOOMは、バグフィックスや一部機能の追加があった以外には大きな変更が行われていません。そのため、本書の内容は基本となるバージョン1.2をもとに解説されています。

## デモ版、シェアウェア版について

PC-98用にはイマジニア社からDOOMのデモ版が提供されています。またIBM PC用にはid Softwareからシェアウェア版が提供されています。PC-98用のデモ版は、NIFTY-ServeのPCベンダーフォーラム（FPCVB）のイマジニア会議室内で入手でき、またIBM PC用シェアウェア版は、各種ネットワーク上で入手できます（NIFTY-ServeのIBM HOBBYフォーラム「FIBMHBB」など）。デモ版やシェアウェア版では、DOOMの3つのエピソードの内、最初のエピソード1だけプレイできます。エピソード2以降は、製品版でしかプレイできません。本書では、製品版でプレイできる全部のエピソードについて解説しています。

# まえがき

DOOMについて語るとしたら、どんな言葉がふさわしいだろう。

暗黒と未来、死と神話、魔力と脅威。

かつて誰も体験したことのない悪夢、どれだけ想像を飛躍させても思いもよらなかった無限の恐怖。それがパーチャルリアリティアクションゲームのDOOMだ。DOOMは、ホラー、サイエンスフィクション、そして息詰まるアクションの数々を、時空を超えたスピードでつなぎ合わせた未知の世界の物語である。では、さっそく足を踏み入れてみよう。

## DOOMを始める前に——システム条件

DOOMをプレイするには、CPUにi386SX以上を搭載したパソコンに、約4MバイトのRAM、PC-98では256色が表示できるグラフィックアクセラレータ／IBM PCではVGAグラフィックカード、ハードディスクドライブの装備が必要だ。できれば、i486以上のCPUに、マウスまたはジョイスティック、PC-9801-86やSound Blasterなどのサウンドボード（カード）を装備したマシンが望ましい。ネットワークでプレイする場合は、NetWareなどのIPXプロトコルを使用できるとよい。

DOOMで冒険を開始するには、上記のシステム条件を満たした上で、さらにプレイヤー自身の精神力が要求される。勇気と忍耐力、すぐれた洞察力、柔軟な発想、さらに絶対に生き残るという強い意志を持たない限り、ゲームを攻略することはできない。

## DOOMのストーリー

いくぶん任務に飽きていた屈強な海兵隊員が、あるきっかけから想像もつかない世界に入り込み、未知の敵との戦いに追い込まれていくというのがストーリーの背景だ。そのほかにも、惑星間に君臨する巨大企業、軍隊、放射能物質の廃棄処理プラント、そして空間移動装置などが登場する。この空間移動装置からは、幽霊のようなクリーチャーが出没する。我がアンチヒーローの冒険は火星から始まる。上官に対する反抗的な態度が災いし、火星に再度赴任することになったのだ。全身ギブスに覆われてベッドに横たわる上官にとって、彼の態度は反抗以上のものだったらしい。

ユニオンエアロスペース社（UAC）は、軍の協力を得て火星の双子衛星フォボスとダイモスに研究基地を設立した。UACの研究開発は、それぞれの衛星で発見されたアノマリーと呼ばれる奇怪な構造物を拠点にしていた。調査の結果、アノマリーには時空を超えた移動を可能にするテレポートゲートが存在することが判明した。UACは、このゲートを利用してさまざまな物体を一方の衛星からもう一方の衛星へテレポートさせ、空間移動についての研究を行っていた。しかし、自然の摂理に反する行為に対して運命の神は容赦しなかった。テレポートゲートは徐々に安定を失い、実験は失敗を繰り返すようになった。ついには予想もつかない恐怖を呼び覚ますことになる。人類の輝かしい未来を約束するはずだったテレポートゲートは、闇に潜む悪魔の部下達が徘徊する地獄の通路と化していく。

救援を求める悲痛な声に応じて軍隊がフォボスへ到着したときは、すでに遅かった。基地のいたるところに悪魔の化身が徘徊し、足を踏み入れた者は悪夢のような迷路の中で恐怖と直面するしかなかった。過去に優れたホラーを創作したポー、ダンテ、H.P.ラブクラフトがDOOMの世界を知ったなら、必ずや賞賛を惜しまなかったにちがいない。



ネットワークでDOOMをプレイする場合、最大4名までゲームに参加できる。マルチプレイヤーモードを選択し、友人同士（敵でもかまわない）がチームを組んで冒険すると、異なった局面でゲームを楽しむ。より激しい戦闘を望むなら、複数のプレイヤーが敵と味方に分かれてデスマッチを繰り広げるのもおもしろい。モデムを使ってマルチプレイヤーモードを楽しむこともできる。

## 本書の目的

本書を購入したプレイヤーは、DOOMについてもっと詳しく知りたいと願う熱狂的なDOOMフリークにちがいない。DOOMはプレイヤーの忍耐強さ、競争心、論理的な頭脳を証明するゲームだ。数あるゲームの中からよい選択をしたことはまちがいない。本書は、ゲームをより深く楽しむことができるよう、施設やアイテムの秘密、製作者からのヒント、必勝テクニック、レベル別マップ、その他価値ある情報を満載したDOOMの公式ガイドブックだ。

誰かがプレイしているのを肩越しに見ただけだったり、デモ版やシェアウェア版しかプレイしたことがない、といってもしりごみする必要はない。本書では、パート1で初心者向けの基本トレーニングを解説している。施設の構造を大まかに把握したら、回廊やシークレットドアを探索してみよう。M.C.エッシャーが納得するほどの平面図でも理解できるようになるはずだ（不可解な施設の謎を解き明かしていくスリルは、このゲームの大きな魅力の1つである）。その後は、実際に冒険中に遭遇するモンスターたちを紹介する。

本書は、パソコンゲームの初心者から本格的なフリークまで、幅広い読者を対象に、DOOMの世界で時空を超えた冒険を続けるための知識やテクニック、そしてあらたな楽しみを提供する。

## ★ 本書の構成

本文では、シングルプレイヤーによるゲームをはじめ、ネットワークを使ってマルチプレイヤーモードでプレイするための必要事項を順に解説する。付録では、DOOMのセットアップ、チートコードの使い方について解説する。本書を読めば、DOOMを攻略するために必要な知識がすべて取得できる。

本書は、次の3つのパートに分かれている。

- ・パート1 基本トレーニング
- ・パート2 レベル別攻略法
- ・パート3 上級者へのヒント

### ▶ パート1 基本トレーニング

第1章から第2章まででは、DOOMの基本事項について解説する。第1章では、主人公（プレイヤー）の紹介と状況設定、冒険の目的について解説する。さらに、エピソード1の最初のレベルを実際に体験する。次の章に進む前に、少しの間、そのままプレイを続けてゲームの操作方法に慣れるといいだろう。第2章では、DOOMのメニューの使い方、モンスターの特徵、武器や道具、戦略について詳しく解説する。すでにDOOMをプレイしたことのある読者にとっても、新たな戦闘テクニックや攻略テクニックを発見するきっかけとなるかもしれない。さらに、マルチプレイヤーモードでプレイする場合のヒントも提供する。

### ▶ パート2 レベル別攻略方法

第3章から第6章まででは、レベル別攻略方法を解説する。まず、DOOMの施設全体のコンセプトを学び、次に3つのエピソードの各レベルを探索する。プレイ中にわからないことがあっても、パート2を参照するとほ





とんど解決できるはずだ。第3章ではマップの全般的な見方を解説し、第4章から6章ではエピソードごとにレベルマップを示し、その詳細と攻略方法を解説する。

### ▶ パート3 上級者へのヒント

第7章ではマルチプレイヤーモードの設定方法について解説する。第8章では、優れたDOOMの3Dエンジン、そのプログラム、開発の背景など、これまで公表されていなかったDOOMに関する技術的な情報を紹介する。第9章では、3Dの分野で新しい技術を開拓したid Softwareの作者たちが、DOOMの発案から設計までの裏話を語る。

### ▶ 付録

付録Aでは、DOOMの環境設定について解説する。付録Bでは、プレイヤー待望のチートコード（壁のすり抜け、無敵モード、武器と弾薬をすべて獲得する方法など）とコマンドラインオプションについて解説する。付録Cはリファレンスである。本書に記載されているアイテムマップの記号の見方、モンスターの耐久力、キー操作、チートコードの一覧がまとめてある。

本書はDOOMの公式ガイドブックであり、DOOMのすべてに対して責任を持つid Softwareが公認した唯一の出版物である。つまり、ファンがDOOMを熱狂的に支持してくれることを願い、DOOMの製作スタッフが心をこめて作成したのが本書である。つまらない解説はこれぐらいにしよう。我々の前には地獄が待ち受けている。

## 暴力描写について

DOOMはバイオレンスゲームである。それを認めた上で読者に理解してもらいたいのは、DOOMはすべての人を対象として作られたゲームではないということだ。特に、罪のない単純な娯楽性だけがゲームの要素であると信じている人々は対象からはずしている。ここ数年間、評論家、政治家、宗教家など、道徳の規範であると自称する人々は、米国のモラルが急速に低下しているが、その主な原因がメディアとエンターテインメントビジネスにあるとさかんに攻撃をしかけてくる。彼らの主張によると、マスメディアは、暴力や過激なアクションを、まるで賞賛に値する行為のように取り上げているという。

DOOMの製作者たちはバイオレンスが好きだ。「我々は、アクションゲームが好きなのだ。そして世間には、実際に生きた小動物を撃つのが好きな人々もいる」。DOOMの脚本家のKevin Cloudの意見である。彼は、id SoftwareのWolfenstein 3Dが大ヒットしたときの批判を思い出す。「このゲームでは主人公が残酷なナチスと死闘を繰り広げる。途中、ジャーマンシェパードが主人公の喉めがけて襲いかかってくる場面がある。プレイヤーはもちろん犬を撃ち殺さなければならない。ところが驚いたことに、犬を撃つという行為に対して、大勢の人が激しい非難の手紙を送ってきたのだ。彼らの非難をいいかえると、人間を撃つのはかまわないが犬を撃つのはモラルに反するというこらしい。私は、ペットを愛する人々の気持ちを理解しているつもりだ。しかし、このような過剰反応は、極端なキャンペーンによって洗脳された結果というほかにない。これらの人々は、メディアが悪であると思込まされているのだ」。

DOOMを批判する人々にとってもう1つの争点は、グラフィックに悪魔的なクリーチャーや象徴を使っているということだ。ある投書を紹介しよう。「DOOMのすばらしい画像には大変驚いた。これまで見たゲームの中で最も優れたグラフィックだと思う。しかし、技術的に優れているからこそ、このような超自然的な象徴を軽々しく扱うべきではない」。

我々はこの投書者の意見を尊重する。彼または彼女は、不快に感じるゲームをあえてプレイする必要はない

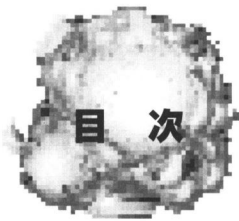


のだ。DOOMは彼らのために作られたゲームではない。「エクソシスト」、「オーメン」、「ドラキュラ」など悪霊が登場する映画や、極端にいうと「ハローウィン」や「お化けのキャスパー」のような映画でさえ彼らにはふさわしくないのだ。現実を目に向けてみよう。サタンは聖書の時代から誰もが知っている地獄の魔王だ。何も目新しいものはないはずだ。サタンの話を聴くのがいやなら、教会に行くときはどうするのだろうか。特にDOOMが、現実の世界では許されないことをコンピュータゲームの世界に取り入れているわけではない。果てしなく続く善と悪との戦いは、エンターテインメントビジネス（映画、コンピュータゲーム、ブロードウェイのショーなど）を成功へ導く永遠のテーマなのだ。id Softwareのシナリオライター兼デザイナーであるSandy Petersenは、「本当に恐ろしい悪魔は、DOOMに登場するような悪魔ではない」と明言した。

DOOMの基本は悪を退治することにある。エピソード3では、地獄へテレポートしたプレイヤーはさらに敵と戦い続けていく。地獄へ落ちた者達を崇めたり仲間に加わったりするわけではない。

暴力的な描写についての論争は、これからも続いていくことだろう。肝心なのは、我々は選択権を持っているということだ。id Softwareはエンターテインメントビジネスに携わる企業であり、最先端のテクノロジーを使ったコンピュータゲームを製作している。我々は現実の世界で暴力を礼讃するつもりはない。プレイヤー1人1人が真の暴力とは何かを理解し、ゲームをゲームとして楽しむことができると信じている。





日本語版製作にあたって 3

まえがき 4

## パート1 基本トレーニング

### 第1章 考える前に、まず敵を倒せ ————— 12

キャラクターと状況設定——主人公はどんなキャラクターか？なぜフォボスにいるのか？ 12

プレイヤーの任務——選択の余地はない 13

移動と攻撃——倒すか倒されるかの戦いが始まる 13

### 第2章 DOOMの基本——フォボスでは、叫んでも誰にも聞こえない ——— 20

メインメニューの使い方 21

敵の種類と強さ 25

武装 28

薬品、防具、魔法の小道具 31

ステータスバーの見方 33

DOOMの戦術——ゲームの操作方法と戦略 34

マルチプレイヤーモードでのヒント 37



## パート2 レベル別攻略方法

### 第3章 DOOMのエピソードとレベルマップ ————— 40

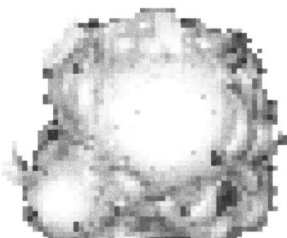
レベルマップ 41

ルートマップの見方 41

アイテムマップの見方 42

エピソードの構成 43

ゲームの達成度 44



## 第4章 エピソード1 KNEE-DEEP IN THE DEAD——死の縁 —— 46

- レベル1 HANGAR——格納庫 46
- レベル2 NUCLEAR PRANT——原子力発電所 50
- レベル3 TOXIN REFINERY——毒物精錬所 54
- レベル4 COMMAND CONTROL——指令管制塔 60
- レベル5 PHOBOS LAB——フォボス研究所 62
- レベル6 CENTRAL PROCESSING——中央処理施設 69
- レベル7 COMPUTER STATION——コンピュータステーション 74
- レベル8 PHOBOS ANOMALY——フォボスアノマリー 79
- レベル9 MILITARY BASE——軍事基地 84

## 第5章 エピソード2 THE SHORES OF HELL——地獄の入り口 ——90

- エピソード2のヒント 90
- レベル1 DEIMOS ANOMALY——ダイモスアノマリー 91
- レベル2 CONTAINMENT AREA——コンテナ室 95
- レベル3 REFINERY——精錬所 101
- レベル4 DEIMOS LAB——ダイモス研究所 104
- レベル5 COMMAND CENTER——司令センター 110
- レベル6 HALLS OF THE DAMNED——亡者達の館 117
- レベル7 SPAWNING VATS——悪魔の巣窟 122
- レベル8 TOWER OF BABEL——バベルの塔 127
- レベル9 FORTRESS OF MYSTERY——神秘の要塞 130

## 第6章 エピソード3 INFERNO——インフェルノ ——134

- レベル1 HELL KEEP——地獄の牢獄 134
- レベル2 SLOUGH OF DESPAIR——絶望の淵 138
- レベル3 PANDEMONIUM——伏魔殿 143



レベル4	HOUSE OF PAIN——苦痛の館	148
レベル5	UNHOLY CATHEDRAL——邪悪の大聖堂	154
レベル6	MOUNT EREBUS——エレボスの山	159
レベル7	LIMBO——古聖所	165
レベル8	DIS——黄泉の国	171
レベル9	WARRENS——狩獵地	174



## パート3 上級者へのヒント

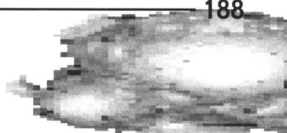
### 第7章 DOOMのマルチプレイヤーモード————— 182

敵か味方か——デスマッチモード対コオペラティブモード	182
ゲームの基本操作	183
マルチプレイヤーモードのプラットフォーム	184
マルチプレイヤーモードの設定	185



### 第8章 技術的な情報————— 188

プログラミング目標	188
インプリメント	188
補足	190



### 第9章 DOOMの製作者へのインタビュー————— 192

DOOMのレベルデザイナー兼脚本家、John RomeroとSandy Petersenとの対談	192
とがげの頭脳を持つSandy Petersenが明かすDOOMの製作に関する裏話	195
DOOMのアートワークを担当したKevin Cloud	197

### 付録A DOOMのセットアップ————— 200

### 付録B チートコードとコマンドラインオプションの使い方 208

### 付録C リファレンス————— 212



# 基本トレーニング

Part



# 1

## 考える前に、まず敵を倒せ

DOOMの初心者にとっては、ゲームの詳細を学ぶ前に実際に遊んでみるとわかりやすいだろう。本章では、実際にDOOMをプレイするために最低限必要な知識を、以下の項目ごとに解説する。

- ・キャラクターと状況設定
- ・到達目標
- ・移動と攻撃

ゲームの予備知識よりとにかくプレイしたいなら、三番目の「移動と攻撃」から読み始めること。

### キャラクターと状況設定——主人公はどんなキャラクターか？ なぜフォボスにいるのか？



主人公は屈強な海兵隊員である。上官への反抗的な態度が災いして、火星の有毒廃棄処理プラントへ配属されてしまった。彼の反抗心はいつも問題を引き起こす。今回の部隊長の命令は、武器を持たない民間人を攻撃することだった。主人公はもちろん命令に従わなかった。その結果、部隊長はギブスに覆われた全身をベットに横たえ、主人公は赤茶けた火星の砂ぼこりを吸いながら真の敵との戦いを待ちかまえている。

廃棄処理プラントを経営するのは、太陽系に君臨する巨大企業のユニオンエアロスペース社（UAC）である。UACは、スペースアノマリーと呼ばれる奇妙な構造物が発見された火星の衛星フォボスとダイモスの両方に研究基地を有している。この荒涼とした衛星では、UACと軍が共同で、アノマリーを利用した空間移動の実験を繰り返していた。彼らは、フォボスとダイモス間の特殊なゲートを通じ、有機物を含めさまざまな物体をテレポートさせていたのだ。

ところが最近では、テレポートゲートが正しく機能しなくなってきた。テレポートした人間の身体に不思議な変化が起きたり、テレポートの途中で消えてしまった「物体」もある。最も不幸なケースでは、テレポート後数時間以内に突然破裂し、跡形もなくなってしまった。

事態はどんどん悪化する。フォボスの研究基地から非常事態発生連絡が入ってきた。フォボス側のテレポートゲートに正体不明の敵が出現しているらしい。



主人公が所属する部隊は、基地を守るためにフォボスへ乗り込んだ。主人公以外の隊員は、強力な兵器を携えて基地の中へ進入していった。主人公は、唯一の武器であるハンドガンを手にも、最悪の事態に備えて基地の外に待機している。戦闘が始まってから数時間が経過し、内部は静まり返っている。味方からの応答は途絶えたままだ。フォボスから脱出するには基地に進入するしかない。主人公はヘルメットをかぶり、ハンドガンを取りしめて扉に近づいていく。DOOMの世界をその目で確かめるときが近いやってきたのだ。



## プレイヤーの任務——選択の余地はない

任務を簡単に述べよう。フォボスの研究基地に進入し、それぞれの施設を効率よく探索しながら戦いに必要な武器、防具、弾薬を手に入れ、隠された扉や通路を見つけ出していく。次元を超えて襲いかかってくる敵を倒すには、手に入れた武器や防具をどんどん使うことが大切だ。敵がテレポートゲートから出現するたびにこれらのアイテムを使用しないと、任務を達成せずに死んでしまうことはまちがいない。戦いに役立つ電子装置や魔法の小道具も手に入れられるはずだ。

地獄のような悪夢から脱出して地球に帰還することが最終目標だ。しかし、いつでもへいいたらその方法がわかるのだろう。答はプレイヤーのすぐそばに存在するのか、あるいは地球と火星の距離ほどはるか彼方にあるのかもしれない。ヒントはテレポートゲートに隠されているようだが……。

## 移動と攻撃——倒すか倒されるかの戦いが始まる

この項では、実際にプレイするための操作方法について解説する。画面の移動方法、武器や防具の使い方、貴重なヒントの捜し方、一般的な戦略を学び、DOOMの世界に踏み出してみよう。

ゲームを開始するには、次のようにすればよい（DOOMのユーザーズマニュアルを参照のこと）。

### ・ハードディスクから起動する場合（PC-98、IBM PCの場合）

1. まずハードディスクからDOSを起動する。
2. プロンプトから、CDコマンドを使いDOOMをインストールしたディレクトリ（通常はDOOMディレクトリ）に移動する。
3. DOSプロンプトからDOOMと入力して[Enter]キーを押す。

### ・フロッピーディスクから起動する場合（PC-98の場合）

1. フロッピードライブに起動ディスクを入れてパソコンを起動する。

DOOMが起動されるとデモ画面が表示される。ビギナーは、ゲームを開始する前に、デモ画面を見てゲームの流れをつかむとよいだろう。

❗注意 PC-98版では、DOS付属のEMM386.EXEを組み込んでいるとDOOMが起動しない。ハードディスクからDOOMを始める場合は注意が必要だ。詳しくはDOOMのユーザーズマニュアルを参照すること。

## ★基本操作

エピソード1の最初のレベルはHANGER（格納庫）から始まる。中へ入る前に、移動や攻撃に必要な基本操作を学ぼう。操作方法には次の4とおりある。

- ・キーボードのみ
- ・キーボードとマウスの組み合わせ
- ・ジョイスティックのみ
- ・ジョイスティックとキーボードの組み合わせ

本文では触れないが、上記以外にも、パッドやトラックボールで操作することができる。





## ★ キーボードのみ

キーボード入力に慣れているプレイヤーなら、キーボードだけで十分にプレイできる。操作に使用するキーは次のとおり。

- [↑] .....前進する
  - [↓] .....後退する
  - [←] .....左へ方向転換する
  - [→] .....右へ方向転換する
  - [CTRL] .....銃を発射する。
  - [GRAPH] (または [ALT]) + [←]、[→] .....左右どちらからにサイドステップする。同時に [CTRL] キーを押すと、サイドステップしながら攻撃できる
  - [SHIFT] + 矢印キー .....移動、方向転換、攻撃の速度を上げる
  - [スペース] .....扉を開ける (特定のキーを持っていないと開かない扉もある)
- [←] または [→] キーを押すと、左または右方向にサイドステップできる (ほとんどのキーボードでは、これらのキーに左右の矢印キーと同じ機能を持つ [↶] と [↷] キーが割り当てられている)。

❖ 注意 キーボードしか使わない場合、マウスやトラックボールのように位置を細かく指定できない。

## ★ マウスとキーボードの組み合わせ

上級者向けの操作方法である。キーボードを使って一定の速度と方向をコントロールし、方向転換するときにはマウスを使ってすばやく向きを変える。マウスだけで操作するときは、マウスの右ボタンまたは左ボタン (設定によって異なる) を押しながら進行方向にマウスを移動する。もう一方の (移動ボタンに設定されていない方) のボタンをクリックすると銃を発射できる。マウスボタンの設定は、DOOM の Setup メニュー (付録A 参照) で行う。

	PC-98 版	IBM PC 版
左ボタン	銃を撃つ	銃を撃つ
中央ボタン	(なし)	サイドステップ
右ボタン	サイドステップ (ダブルクリックで扉を開ける)	前進 (ダブルクリックで扉を開ける)

キーボードとマウスを組み合わせれば、複雑なコントロールが可能となる。ただし、この組み合わせに慣れていないと、スムーズに操作できるようになるには時間がかかるかもしれない。また、マウスは簡単に動くため転換する角度が大きくなり過ぎることもある。しかし、いったん使い慣れると、敵の攻撃を回避するには最も適した操作方法となる。日頃から左手でマウスを使っているプレイヤーなら、右手でカーソルキーを押すことができるためさらに便利だろう。次に、キーボードとマウスによるクイックターンの例を示す。

## ★ 180度のクイックターン

背後の様子を見るためすばやく180度方向転換するには、マウスとキーボードを組み合わせる。片方の手で [SHIFT] キーと左右いずれかの矢印キー (回転方向を示すキー) を同時に押しながら、もう一方の手でマウスをすばやく動かす。右から180度のクイックターンを行うには、12時の位置から時計回りに6時の位置まで半円を描くようにマウスを動かす。同様に、左から180度のクイックターンを行うには、12時の位置から時計と反対回りに6時の位置までマウスを動かす。方向転換を終えると同時にキーを放す。



## ★ ショートツアー

手始めに、キーボードを使ってショートツアーに出てみよう。マウスやジョイスティックを組み合わせて操作するときは、付録Aの「DOOMのセットアップ」を参照して必要な設定を行うこと。[Enter]キーを押すと、デモ画面が消えてメインメニューが表示される(図1.1)。



図1.1 DOOMのメインメニュー

メニューコマンドの左側には、どくろ型のカーソルが表示されている。キーボード、マウス、またはジョイスティックを使ってカーソルを [NEW GAME] メニューコマンドに移動してリターンキーを押す。

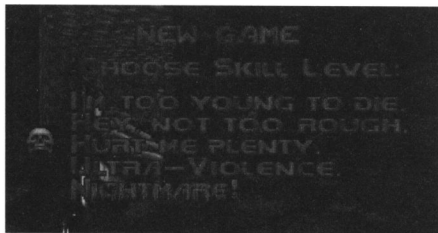


図1.2 ゲームの難易度を選ぶ

次に3つのエピソードから1つを選択する。ここではエピソード1を選択して[Enter]キーを押す(デモ版やシェアウェア版ではエピソード1しか選択できない)。次の画面では、5つのモードからゲームの難易度を選択する(図1.2)。3番目のモードを選択すると、プレイヤーから見た格納庫の内部が立体的に表示される(図1.3)。プレイヤーは中央に水没した床のある大きな部屋にいる。画面が暗すぎるときは、[F11]キー(または[F1]キー)を押して4段階の明るさの調整をして(ガンマ補正と呼ばれる)



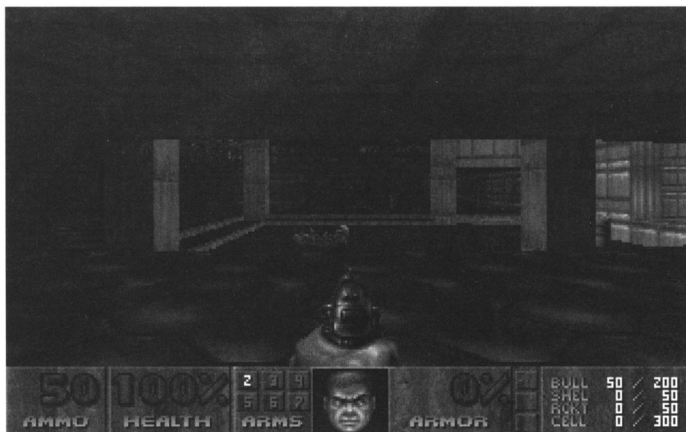


図1.3 プレイヤーの視界

[ESC] キーを押して選択する。

画面下端のステータスバーでは、体力 (HEALTH) や弾薬 (AMMO) の数を確認することができる。ステータスバーについての詳細は、第2章で解説する。

[↑] キーを押すと前へ進む。実際の歩行と同じように、キーを押すタイミングをはかりながら移動してみよう。[→] キーを押して右へ方向転換すると、広々とした中庭を見渡す大きな窓が2つ見える。中庭には緑色をした有毒な貯水池が見えるはずだ。貯水池の真ん中には青い鎧が置かれている (ある時点になると、貯水池を渡ってこの鎧を手に入れて防御力を上げることができる)。

矢印キーを押して部屋の中を移動してみよう。走ったりクイックターンを行うには、[SHIFT] キーを押しながらいずれかの矢印キーを押す (後ろ向きに走ることもできる)。サイドステップにも慣れてみよう。マウスの場合はPC-98版なら右ボタン、IBM PC版なら中央ボタン (初期設定) を押すか、[GRPN] (または[ALT]) キーを押しながら[←]または[→]キーを押す。

通路で方向転換を行うときもサイドステップが便利だ。前進する方向を1回づつ変えるよりも、サイドステップの方が周囲の状況をすばやく確認できる。特に、どの方向に何が潜んでいるかわからないときは、サイドステップで視界を広げることが大切だ。また、敵を視界に入れたまま砲撃から身をかわしたり、敵の集団に向かって連続射撃を行うときはサイドステップが非常に有効だ。

部屋の中を歩き回ってみると、青い葉びん、ドラム缶、奇妙なヘルメットを見つけることができる。葉びんには体力をわずかながら回復させる薬が入っている。ヘルメットはスピリチュアル・アーマーと呼ばれる魔法の小道具で、手に入れると敵の砲撃や格闘に対する防御力がいくらか高くなる。それぞれのアイテムの上へ移動すると、自動的に手に入れることができる。ヘルメットや葉びんを手に入れるごとにステ

ータスバーの体力や防御力の値が高くなる。次に、ハンドガンの使い方を練習してみよう。ターゲットに狙いを定めて **CTRL** キーを押すと弾丸を発射できる。正確な射撃を行うには、射程距離や銃撃角度を覚えなければならない。ドラム缶から少し離れてハンドガン撃てみよう。弾丸が何回か命中するとドラム缶は爆発する。

● ヒント モンスターの集団が迫ってきたとき、近くにドラム缶があったらぜひ利用しよう。1人づつ倒すより、ドラム缶を爆発させて敵を一気に吹き飛ばす方が効率的だ。

入り口の左側を壁つたいに移動すると階段のある小部屋が視界に入ってくる(図1.4)。階段を上ってみよう(1段上るごとにスクロールする視界に注目しよう)。階段を上り詰めると円柱が立っている。回転する円柱の上には

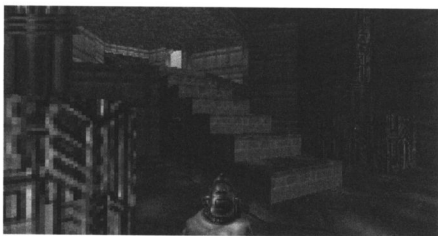


図1.4 この階段を上るとセキュリティアーマーが手に入る

は緑色のセキュリティアーマーが置いてある。円柱まで移動してこの鎧を手に入れよう。円柱を上することも可能だ。

敵と戦うための装備がひとつおぼろぼろ揃ったら、階段を降りて開いた窓を右手に見ながら左の方向へ移動する。メタルゲートまで来たら **スペース** キーを押してゲートを開ける。

周囲の様子に注意しながら中に入り、部屋の向こう側にいる兵士に狙いを定めよう。敵もこちらに気がつき銃を向けてくる。 **CTRL** キーを押してハンドガンを発射する。正しく狙い定めていれ

ば、敵は血を吹き出して倒れるはずだ。部屋の中をすみずみまで点検して、役に立つアイテムを探し出そう。サイドステップで視界を広げることを忘れないように。

● ヒント 敵を倒した後は必ず死体のそばまで移動すること。未使用の弾薬類を発見することもできる。ときには敵の武器を奪うこともできる。

ショートツアーはこれで終了。ここから先はプレイヤー自身の判断にゆだねる。冒険を開始する前に重要な知識を提供しよう。DOOMには、シークレットドア、スイッチと呼ばれるものがたくさん存在する。普通の扉はスペースキーを押すと開くが、中にはスイッチをオンにしないと開かない扉もある。スイッチをオンにしたときは、施設に隠された秘密の装置(扉、プラットフォーム、通路など)に変化が起こる。

## ★シークレットドアとスイッチについて



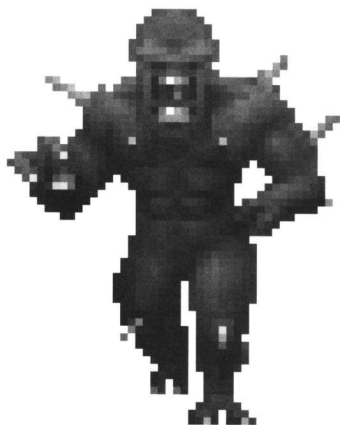
シークレットドアは、色と材質が壁の他の部分と異なるため発見しやすい。照明の近くで見分けがつかない場合は、壁の前まで移動して **スペース** キーを押してみよう。首尾よくシークレットドアに出くわしたときは壁が開く。ただし、あまり喜んでばかりはいられない。シークレットドアの向こう側には

思いがけない発見もあるが、醜悪なモンスターが待ちかまえていることも多い。スイッチを見つけたら必ずオンにしてみよう。スイッチをオンにするには、シークレットドアを開くときと同様に **スペース** キーを押す。



DOOMをここまで理解したら、独自に動き回っていろいろ体験してみるのもよいだろう。ただし、今のレベルでは敵の攻撃にあうとすぐに負けてしまうはずだ。ある程度操作になれたら、第2章を読んでゲーム全体の知識を得ることが必要だ。さまざまな疑問点もここで解決できるはずだ。次章では、ゲームの保存、別のエピソードの遊び方、ゲームの中断や再開、防御力のアップなどについて解説する。パート2では各エピソードのレベルごとに、高度な戦略や有効なヒント、未知の恐怖につつまれたDOOMを探検するためのテクニックを詳細に解説する。





# 2

## DOOMの基本

——フォボスでは、叫んでも誰にも聞こえない

プレイヤーが到着したフォボスは正真正銘の地獄と化している。DOOMの世界で生き残るためには、まず本章で基本を学ぶ必要がある。DOOMのセットアップオプションやメニューコマンドを理解し、敵やアイテムについての十分な知識があるプレイヤーは、本章を省略して第3章の「DOOMのエピソードとレベルマップ」を読み、各レベルの詳細なマップや戦略を学ぶとよい。

本章ではDOOMの基本を次の順序で解説する

- ・メインメニューの使い方
- ・敵の種類と強さ
- ・装備できる武器と道具
- ・ステータスバーの表示
- ・基本的なテクニックと戦略

サウンドカードやジョイスティックの選択、またはマルチプレイヤーモードの設定など、セットアップオプションについての詳細は、付録Aの「DOOMのセットアップ」を参照のこと。



図 2.1 オープニング画面



## メインメニューの使い方

DOOMを起動すると、起動画面に続いてデモ画面が自動的に表示される。初めてプレイするときは、このデモ画面でゲームの展開を把握するといいたいだろう。エピソードとレベルはランダムに選択されている。デモ画面の主人公は窮地に追い込まれすぐに死んでしまうかもしれない。あるいは、ハンディを克服してモンスターの集団を一掃できるかもしれない。DOOMには、「KNEE-DEEP IN THE DEAD (死の縁)」、「THE SHORES OF HELL (地獄の入り口)」、「INFERNO (インフェルノ)」の3つのエピソードがあり、各エピソードごとに9つのレベルを選択できる。ただし、デモ版やシェアウェア版ではエピソード1しか選択できない。

デモ画面を終了してメインメニュー（DOOMメニュー）を表示するには、キーボードの[スペース]キーを押す（ゲームの途中でメインメニューを呼び出すときは[ESC]キーを押す）。図2.2にDOOMのメインメニューを示す。

メインメニューでは、左側に表示されているどくろ型カーソルを使ってメニューコマンドを選択する。上下の矢印キー、マウス、ジョイスティックを使ってカーソルをいずれかのメニューコマンドに移動し、[Enter]キー、マウスの第1ボタン、ジョイスティックの発射ボタンを押すとコマンドを選択できる（ファンクションキーで実行する操作もある。詳しくは後述する）。

メニューコマンドを選択すると、オプションを選択するためのサブメニューが表示される。メインメニューに戻るには[BS]（または[BACKSPACE]）キーを押す。メインメニューを閉じるときは[ESC]キーを押す。

次に、各メニューコマンドについて解説する。

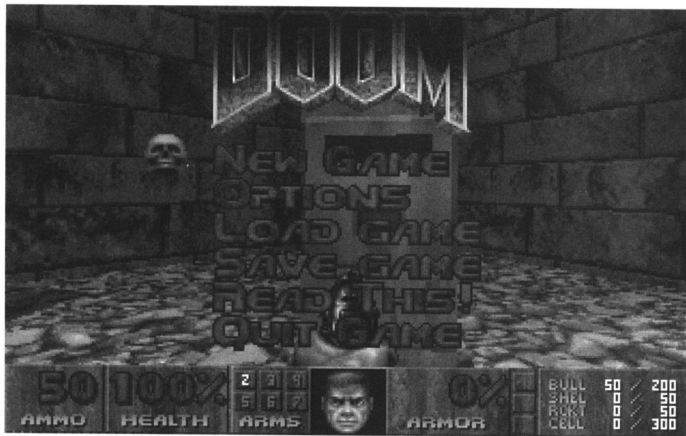


図2.2 DOOMのメインメニュー





## ★ [NEW GAME] メニューコマンド

[NEW GAME] メニューコマンドを選択し、次にエピソードと難易度を選択するとゲームを開始できる。図2.3に示すとおり、サブメニューに表示された3つのエピソードから1つを選択する。

エピソードを選択したら（デモ版やシェアウェア版ではエピソード1しか選択できない）、次にゲームの難易度を選択する。DOOMでは次の5つのモードがある。

1. 「I'M TOO YOUNG TO DIE. (死ぬには若すぎる)」
2. 「HEY, NOT TOO ROUGH. (そんなに手荒くしないで)」
3. 「HURT ME PLENTY. (たっぷりと痛めつけてくれ)」
4. 「ULTRA-VIOLENCE. (ウルトラバイオレンス)」
5. 「NIGHTMARE! (ナイトメア)」

モードを選択するとすぐにゲームが始まる。今後の好運を祈る。

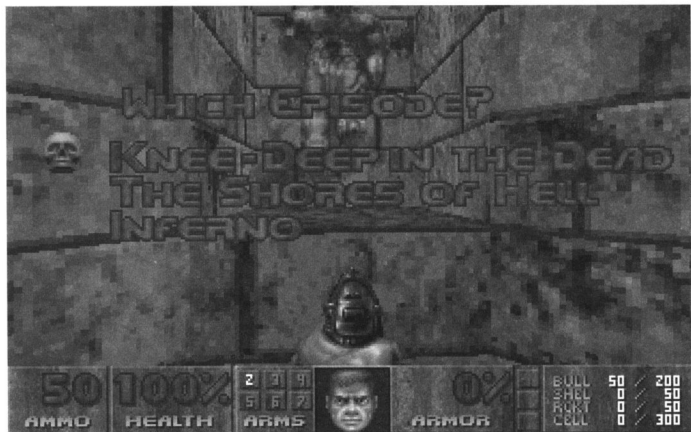


図2.3 エピソードを選択するためのサブメニュー

## ★ [OPTIONS] メニューコマンド

[OPTIONS] メニューコマンドを選択すると、サブメニューが表示される。これらのオプション設定は、ゲームの途中で必要に応じて変更することもできる（[ESC] キーを押してメインメニューを表示させ [OPTIONS] メニューコマンドを選択する）。

[End Game] オプション（[F7] キー）

[End Game] オプションを選択するかまたは[F7] キーを押すと、ゲームを中止することができる。DOSに





図2.4 [OPTIONS] メニューコマンド

表示される。[Messages] オプションを選択するかまたは[F8] キーを押すと、この表示をオンまたはオフに切り替えるといふ。

#### [Graphic Detail] オプション ([F5] キー)

DOOMでは、[High] と [Low] の2とおりのグラフィック表示を選択できる。デフォルト設定では [High] に設定されている。遅いマシンや遅いビデオカードを使用している場合、動作がスムーズに表示されない場合はグラフィックを [Low] に切り替え则表示が改善される。

#### [Screen Size] オプション ([↑] と [↓] キー)

[Screen Size] オプションを選択し、矢印キーを押すかまたはマウスを使ってスイッチをスライドさせると、画面の表示サイズを変更できる。ゲームの途中で[↑] または [↓] キーを押すと、同様に表示サイズを変更できる。遅いマシンを使用している場合、表示サイズを小さくしたほうが動作がよりスムーズになる。

#### [Mouse Sensitivity] オプション

[Mouse Sensitivity] オプションを選択し、矢印キーを押すかまたはマウスを使ってスイッチをスライドさせると、マウスの動きを微調整できる。

#### [Sound Volume] オプション ([F4] キー)

このオプションを選択するとサブメニューが表示され、音楽と効果音 (SFX) のボリュームを調節できる。

### ★ [SAVE GAME] メニューコマンド ([F2] キー)

メインメニューを表示させて [SAVE GAME] メニューコマンドを選択するか、または[F2] キーを押すと、プレイ中のゲームをセーブできる。この時点で装備している武器、鎧、弾薬、体力、プレイヤーの位置など、すべてのデータが保存されるので、次にゲームを再開するときははじめからやり直す必要がない。

[SAVE GAME] メニューコマンドを選択したら、ゲーム名を入力しなければならない。画面にはゲーム名を入力するための6つのスロットが表示される。つまりセーブできるゲームの数は6つまでだ。エピソードやモードを組み合わせて異なったゲームをセーブするか、あるいは1つのゲームをそれぞれ違った時点 (危険な回廊に入ったとき、回廊を通過したとき、次の地点へ移動したときなど) でセーブしてもよいだろう。

ゲームをセーブするには、いずれかのスロットを選択して[↵] キーを押す。次に独自のゲーム名を入力する。入力した文字を訂正するには、[BS] (または [BACKSPACE]) キーを押して訂正する文字まで戻り、新たに





図2.5 セーブスロット

文字を入力する。[Enter] キーを押すと、入力したゲーム名でデータがセーブされる。[BS] (または[BACKSPACE]) キーを押すとメインメニューに戻る。[ESC] キーを押すとゲーム画面に戻る。

🕒 ヒント 次の移動または戦闘で大きなダメージを受ける可能性が高いときは、その直前にあらかじめゲームを保存しておくとうい。最悪の場合でも、同じゲームをロードしてセーブした時点から再開することができる。

#### [F6] キー：クイックセーブ

[F6] キーを押すと、すでにセーブされているゲームを同じ名前で再度セーブできる。[F6] キーを押した後は、前のデータが上書きされてしまうため、たとえば「E11M2」に上書きしてもよろしいですか? または「QUICK SAVE OVER YOUR GAME 'E11M2'?」という確認メッセージが表示される。ゲームの変更内容をセーブするには、[Y] と入力し、変更内容をセーブしないときは、[N] と入力する。メッセージに答えた後はゲーム画面に戻る。

#### ★ [LOAD GAME] メニューコマンド

セーブ済みのゲームをロードするときは、[LOAD GAME] メニューコマンドを選択する。[F3] キーを押すと、ゲーム画面から他のゲームをロードできる。画面にはセーブ済みのゲーム名が最大6つまで表示される。

いずれかのゲーム名を選択して[BS] (または[BACKSPACE]) キーを押すとメインメニューに戻る。メインメニューを閉じるときは[ESC] キーを押す。

#### ★ [READ THIS!] メニューコマンド

[READ THIS!] メニューコマンドを選択すると、id Software からDOOMを購入する方法、ゲームの簡単な操作方法などの情報が表示される。

#### ★ [QUIT GAME] メニューコマンド (F10 キー)

このメニューコマンドを選択すると、DOOMを終了してDOSプロンプトに戻る。ゲーム中は[F10] キーを押すと終了できる。



## 敵の種類と強さ

DOOMに登場するモンスターの強さをことばで表現するのはむずかしい。プレイヤーが対決するのは尋常な敵ではない。彼らは別の次元からやってきたスペースアノマリーのモンスターだ。奈落の底から追い出され、広い宇宙の中でどこにも行き場のないエイリアン。醜く、卑劣で、残忍で、殺戮しか考えられない不気味な敵だ。

このような恐ろしい敵を前にして、戦いの準備をするとき思い浮かぶのが古代中国の戦略家孫子の書いた『兵法の書』（約紀元前2500年頃）だ。

「故に曰く、彼を知り己を知れば、百戦して殆（あや）うからず。彼を知らずして己を知れば、一勝一負す。彼を知らず己を知らざれば、戦う毎に必ず敗る」

この論理はいつの場合でも当てはまる。たとえ時代が移り、戦いの舞台がフォボスの研究基地に変わっても。次に個々のモンスターについて解説する。

### 兵士 (Former Human)



海兵隊員が地獄から戻ってきた。テレポットゲートから消滅してしまった仲間たちだ。金を貸したままで行方不明になってしまった戦友もいるに違いない。しかし、もはや話し合いなど不可能だ。兵士はやみくもに攻撃をしかけてくる。連続して撃たれるとかなりのダメージを受ける。こちらが攻撃するときは、急に当たると1発で倒すことができる。敵の中では一番動きが鈍く、パワーも少ない相手だ。しかし、あなどってはいけない。彼らの銃はなかなか威力がある。射たれた部所によって体力と防御力が1～15%下がる。

### 軍曹 (Former Human Sergeant)



兵士よりはるかに手ごわい敵だ。かつては人間だったはずだが、いまや残忍な野獣のように強靱で残酷なモンスターと化している。それでも、あの憎らしい上官の顔つきに似ているところがおもしろい。見るたびに彼に対する怒りがわきあがってくる。ショットガンで胸や頭を狙うとたいいては1回で倒すことができる。ただし、この軍曹は階級が上の分だけ兵士より動きが速く、射撃の腕もよい。敵のショットガンの砲弾をあびるとダメージが大きく、射たれた部所によって体力と防御力が9～45%下がる。

### インプ (Imp)



フォークを片手に持ち、尖った尻尾が特徴のいたずら好きな小鬼をイメージすると大まちがいた。インプは厄介な敵だ。特に複数で出現したら苦しい戦いとなる。近づくとナイフのようにするどい爪で八つ裂きにされてしまい、体力と防御力が3～24%下がる。さらに、熱い炎で相手を焼きつくすファイヤーボールを投げつけてくる。ファイヤーボールに触れると体力と防御力が3～24%下がる。この攻撃から身を守るにはサイドステップのテクニックが必要だ。ショットガンでインプの四角い口に砲弾を打ち込むと1回で倒すことができる。離れた距離から攻撃するときは、ショットガンなら2回から3回、ハンドガンでは約5回命中させなければ倒れない。インプの動きは速くないが、かえってその緩慢な動作とファイヤーボールにわずらわされて戦いづらい敵といえる。



## デーモン (Demon)



毛を剃り落としたゴリラを思わせるモンスターだ。頭の両側に角を生やし、鋸のような歯で襲いかかる。重戦車のような強力なパワーがデーモンの特徴だ。デーモンに体当たりされたり噛みつかれると、手痛いダメージを受ける。1回噛まれると、体力と防御力が4~40%下がる。この不快なモンスターと間近で対決するときは、よく切れるチェーンソーを装備しているのが一番だ。ただし、どのような状況でも近寄りすぎるのは自殺行為だ。適当な距離からショットガンで十分に狙いを定めることができれば、2、3発で倒すこともできる。ハンドガンで攻撃するのは無謀だ。かえって相手を怒らせるだけだろう。2本足のモンスターの中で最も動きが速く、出会った瞬間、瞬きする間もなく襲いかかってくる。チェーンソーを装備していないときは、すばやく後退してショットガンを2、3発撃ち込むのがよい戦い方だ。

## スペクター (Specter)



半透明な体を持ちデーモンと同じ速さで移動するスペクターは、いつどこから襲ってくるのか予測がつかない。DOOMに登場するモンスターの中でも特に厄介な敵だ。噛みつかれると体力と防御力が4~40%下がる。常に周囲に目を凝らし、スペクターの出現に備えていないと、生きながら喰い殺されてしまう。ぼんやりと視界を遮る「もの」を認めたら戦闘体制に入ろう。ある程度距離が離れている場合は、ショットガンを2、3発撃ち込むと倒れるはずだ。ただし、すばやく移動する半透明な標的を射ち倒すには、すぐれた射撃の腕が要求される。チェーンガンがあるとより効果的だ。場合によっては、目前に迫るまで姿を確認できないことがある。接近戦になったらチェーンソーを使う。

## ロストソール (Lost Soul)



角を生やしたどくろが、炎とともに空中に漂いながらゆっくりと獲物を探している。それがロストソールだ。いったん獲物を見つけると、猛スピードで急降下し襲いかかってくる。焼けつく牙で噛みつかれると、体力と防御力が3~24%下がる。ロストソールと戦うには常に距離をおくことが大切だ。射撃の腕に自身があるなら、眉間を狙ってショットガンを2、3回射つと倒すことができる。弾丸を十分に装備しているときは、チェーンガンで連射するのも効果がある。

## カコデーモン (Cacodemon)



カコデーモンは、頭の四方八方に角を生やした1つ目の奇怪な魔物だ。空中に浮かびながら獲物に向かってサンダーボールを吐き出す。サンダーボールは恐ろしい光の玉で、直撃されたら命はないものと覚悟すべきだ。カコデーモンはロストソールほど速くはないが、それなりの速度で移動する。サンダーボールから逃れても、人間を一呑みにできる大きな口で襲いかかってくる。噛みつかれると体力と防御力が6~60%下がる。この醜悪なモンスターを倒すには、チェーンガンと十分な弾丸が必要だ。より強力な武器で倒すこともできるが、チェーンガンを連射してカコデーモンの頭に弾丸をあびせ、サンダーボールを吐き出せないようにすると有効だ。ロケット弾を2、3発撃ち込むと倒れるが、正確に命中させるのはむずかしい。プラズマ・ガンを3~5回発射して消滅させることもできる。

## バロン (Baron of Hell)

バロンは、真正正銘の地獄の使いだ。神話に登場するミノタウルスとそっくりで、変異により異常に発達した筋肉と野獣のように強靭な体を持っている。単純な性格で激高しやすいため非常に危険だ。DOOMでも最も





充填して1回で倒すことができる。パロンの動きは非常に速い。万一すぐ近くまで迫られたら、神に祈る間もなく倒されてしまうかもしれない。

### サイバーデーモン (Cyberdemon)



先へ進めば進むほど強力な敵が出現する。このおそろべき敵、サイバーデーモンがはじめて出現するのは、エピソード2の「レベル8 TOWER OF BABEL (バベルの塔)」だ。一度でもサイバーデーモンに出会ったら、その強さは忘れられない。まず、体の大きさだけで十分震え上がるだろう (足で踏みつけられたら、ぶどうのように潰されてしまう)。サイバーデーモンは、有機体と戦闘機器で合成された強靱なロボットだ。左腕にはハイパワーロケットランチャーが取り付けられ、際限なくロケット弾を発射する。1回被弾すると、体力と防御力が20～160%も下がる。

サイバーデーモンを倒す最上の方法は、他のモンスター (パロンやスパイダーマスターマインドなど) をけしかけて同士討ちにさせることだ。直接対決するのは避けたほうが賢明だ。サイバーデーモンの攻略に関する詳細は、第5章「THE SHORES OF HELL」の「レベル8 TOWER OF BABEL (バベルの塔)」を参照のこと。対決させるモンスターがいけないときは、強力な武器を組み合わせて戦うしかない。プラズマ・ガンなら約200回の射撃で倒すことができる。BFG 9000ならば急に5回命中させると倒れる。ロケット弾なら20発撃ち込むと倒すことができる。問題は、サイバーデーモンのロケット攻撃を浴びながら、続けて20回ロケットランチャーを撃つ時間があるかどうかだ。サイバーデーモンから逃げ出すことができたならラッキーだ。ただし、行く手にはさらに強力な敵が待ちかまえている。

### スパイダーマスターマインド (Spider Mastermind)



地をはい進むこのグロテスクな頭脳を初めて見た者は途方にくれるだろう。すべてのモンスターを背後で操っていたのだろうか？ アノマリーの発見は単なる偶然だったのか？ さらに深い陰謀が隠されているのだろうか？ 今すぐこれらの疑問を解決することはできない。スパイダーマスターマインドと対決するとき、初めてその答えが見つかるはずだ。超高速マシンガンを装備したこの奇怪なモンスターを倒すことはほとんど不可能に思える。このときばかりは、カコデーモンの集団や恐怖のサイバーデーモンにめぐり会えることを願うだろう。彼らをスパイダーマスターマインドと戦わせるのが最善の方法だ (後記「敵同士を戦わせる」の項を参照のこと)。セルやロケットを最大限に装備し、かつ体力と防御力が最大値に達していない限り、スパイダーマスターマインドと単独で戦おうなどと考えるべきではない。それが真の勇者だ。敵を倒すには、BFG 9000なら3回、プラズマ・ガンなら150回、ロケット弾なら15回命中させなければならない。



## 武装

すでに解説したとおり、新しくゲームを開始したばかりのプレイヤーは、小型ながら性能のよいハンドガンを一丁装備している。DOOMの世界で生き抜くためには、迷宮のような回廊や摩訶不思議な施設の中を進んで行く過程で、より強力な武器、弾薬、鎧、薬品、その他アイテムを手に入れていかなければならない。これらのアイテムはプレイヤーの生と死にかかわるものばかりだ。見つけたら必ず手に入れること。次のレベルに移動するときそのまま身に付けていくことができる。

ゲームを進めるにしたがって、異次元の世界から送られてきた魔法の道具類も手に入れられる。超自然的な力を持つこれらのアイテムは、身に付けるだけで体力や防御力をただちに回復したり、一時的に姿を見えなくしたりできる。短い間だが不死身な体を与えてくれる道具もある。次項では、武器や弾薬などの各種アイテムを詳細に解説する。

### ✦ 武器

『ハイスクールクイーンなんか知らない。欲しいのはM16だけだ』

——海兵隊のかけ声

DOOMのプレイヤーならば、手軽なハンドガンから強力なBFG 9000まで、どんな武器でも見逃してはならない。自分が装備する武器の威力を知り、状況に応じて最も適切なものを選択することが大切だ。また、装備する弾薬によって武器の選択も異なってくることに注意しよう。ロケット弾を3発しか装備していないときに、ロケットランチャーでバロンに挑んでも勝ち目はない。DOOMでは、どの武器を装備できるかによってプレイヤーの次の行動が決まるといっても過言ではない。次に各武器の種類と威力について解説する。

#### ショットガン



ショットガンは最もよく使われる銃だ。ハンドガンより射撃速度は劣るが、中距離からの攻撃に威力を発揮する。至近距離では、インプ、軍曹、兵士を一発で倒すことができる。デーモンには、2、3回命中させると倒れる。さらに、遠距離でも十分にダメージを与えることができる。ショットガンを見つけたら必ず手に入れること。頼りがいのある武器は大切に扱おう。軍曹はショットガンを持っていることが多いので、倒した後は必ず死体のそばへ行って確認すること。軍曹のショットガンを手に入ると砲弾も4つ増える。どこかに隠されているショットガンを見つけた場合は、砲弾が8つ増える。難易度の低いモード1を選択している場合は、ショットガンを手に入れるたびに装備している砲弾が2倍になる。

#### チェーンソー



火星を舞台にしたDOOMでチェーンソーが何の役に立つのだろう。とにかく、手に入れて実際に使ってみよう。この無骨な道具の持つ威力がわかるだろう。接近戦で、これほど効果的な武器は他にない。間近に襲いかかってきたデーモンやスペクターは、回転する鋭い刃で簡単に倒すことができる。

#### チェーンガン



敵の集団が待ちかまえている室内では、マシンガンと同じような速さのチェーンガンで装備していると便利だ。ショットガンほどの威力はないが、一度に複数の敵を倒すにはチェーンガンから連発される弾丸が有効だ。また、カコデーモンやロストソールとの戦いにも適している。カコデーモンは、雨のように降り注ぐ弾丸がじゃまになってサンダーボールを吐き出すことができ



なくなる。ロストソールの場合は、急降下の直前に一瞬空中で動きを止めた瞬間を狙ってチェーンガンを連射すると効果的だ。ただし、チェーンガンに頼りすぎていると弾丸が切れたときに危ない。常にステータスバーで弾丸の数をチェックしながら、正確な射撃を行うよう心がけよう。チェーンガンを1丁手に入れるたびに弾丸が20発増える。

#### ロケットランチャー



敵の集団を一掃するにはロケットランチャーほど効果的な武器はほかにない。狙った場所で炸裂するロケット弾は、「一掃する」という表現がぴったりだ。ロケットランチャーを獲得する前に比べたら、戦いはかなり楽になるはずだ。ロケットランチャーには、常にロケット弾が2発装填されている。ロケット弾は数が少ないので、絶対に必要な状況になるまで使わないこと。バロンを倒すには5発命中させなければならない。カコデーモンの場合は、目の中に直接撃ち込むと1発で倒せることもある（すでにある程度のダメージを与えていた場合に限る）。サイバーデーモンにいたっては、ダメージを受ける前にロケット弾を飲み込んでしまうことがある。サイバーデーモンを倒すには、ロケット弾が20発必要だ。だが、それまで敵の攻撃から身を守ることができるかどうか……。

#### プラズマ・ガン



プラズマ・ガンは、状況によってはのどから手が出るほど欲しくなる武器だ。このすばらしい武器は、プラズマを強力なエネルギーに変換するセルを装填して使う。プラズマ・ガンから発射されたプラズマエネルギーは、たとえ実体であろうと想像の産物であろうと、すべての標的を簡単に液化化してしまう。ロケット弾同様、貴重なセルをむだに消費しないよう考えて使うことが大切だ。他の武器で倒せる相手には決してプラズマ・ガンを使わないこと。バロンは、50プラズマの衝撃を受けると倒れる。

#### BFG 9000



ユニオンエアロスペース社が総力を挙げて開発したBFG 9000は、軍人が装備できる兵器の中で最高の性能を誇る銃だ。射程距離内にあるものはすべて消滅してしまう。後半のレベルになったら一刻も早くBFG 9000を手に入れなければならない。BFG 9000と十分なセルを装備できさえすれば、卑劣なバロン（1プラスト）、強大なサイバーデーモン（4プラスト）、そして不気味なスパイダーマスターマインド（3プラスト）との戦いにも光明を見い出せるだろう。

⚠ **警告** ロケットランチャーを使用するときは用心すること。強力な鎧を身に付けていない壁近くに立っていると、ロケット弾が炸裂したときにダメージを受ける可能性がある。

#### ★ 弾薬

分散する施設の中を注意深く探索すると、各種武器に必要な弾薬類を見つかることができる。一度に装備できる弾薬の数には限度があるため、常にステータスバーの弾薬の数をチェックして必要なものだけを手に入れること。装備できない弾薬を求めて貴重なエネルギーを浪費するのは避けること。反対に、弾薬が不足すると命取りになる。一番楽なモードを選択している場合は、弾薬を見つかるたびに装備している弾薬が2倍になる。次に各弾薬について解説する。





## バレットクリップ (Clip)



ハンドガンとチェーンガンには弾丸が必要だ。弾丸の入ったバレットクリップは、あちこちに落ちていて比較的手に入りやすい。特に、兵士の死体のそばでよく見つかる。バレットクリップを手に入れると弾丸が5個増える。銃弾箱 (ammo box) には50個の弾丸が入っている。見逃すのはもったいない。

## 砲弾 (Shell)



武器の扱いに慣れているプレイヤーなら、十分に準備してからショットガンを使うことだろう。フルに砲弾を装填することの重要性は、訓練所で学んでいるはずだ。砲弾の数が足りないときはショットガンを使わず、砲弾をまとめて4つ手に入れるチャンスを逃さないことだ。砲弾ケース (shell case) には20個の砲弾が入っている。

## ロケット弾 (Rocket)



バロンのように、通常の武器ではなかなか倒すことのできないモンスターと対決するときのために、ロケット弾を1発でも見つけたら保管しておくことが大切だ。バロンを一気に倒すには、ロケット弾が5発必要だ。ロケットケース (rocket case) には、ロケット弾が5個入っている。これだけあれば、ロケット弾の威力を十分に発揮できる。

## セル (Cell)



プラズマ・ガンにセルを充填すると、プラズマを強力なエネルギーに変換して、標的をいとも簡単に液体状に変えてしまう。セルはBFG 9000のエネルギーとしても必要だ。セル1個でプラズマ・ガンなら20回発射できる。BFG 9000はセル2個で1回しか発射できない。セルケース (bulk cell) には、プラズマ・ガンを100回発射できるだけのセルが入っている。

## ★ 電子装置

電子装置は手軽に使える便利な道具だが、簡単には見つからない。見逃さないように十分注意して移動しよう。次に各装置を解説する。

## 光拡大バイザ



このゴーグルを付けると、突然ライトが点灯したように周囲が明るくなる。この偉大なテクノロジーによって、いつでも自由に照明をコントロールできる。辺りが真っ暗なとき、こちら側からは敵がよく見えても相手はまぶしくて何も見えない。光増幅の効果は120秒間継続する。

## マップ



DOOMで手に入るマップには、簡易マップとコンピュータ・マップの2種類がある。簡易マップは、移動するにつれマップの内容も自動的に更新されるためオートマップとも呼ばれる。**[TAB]** キーを押してオートマップをオンにすると、プレイヤーが侵入している施設を上から見たマップが画面に表示される。マップ上の白い矢印はプレイヤーの位置を示し、矢印の方向でプレイヤーがどちらを向いているかがわかる。再度**[TAB]** キーを押すと、通常のゲーム画面に戻る。

オートマップでは進入している施設の一部しか表示されないが、コンピュータ・マップでは、**[TAB]** キーを押すごとにレベルの全体図を見ることができる。再度**[TAB]** キーを押すと通常のゲーム画面に戻る。コンピュータ・マップには、扉と通路が黄色で印されている。プレイヤーがまだ探検していない領域はグレーで表示される。

ゲームの途中でシークレットドアなどを探したり、移動のプランを立てるにはコンピュータ・マップが不可欠



だ。このマップは非常に便利な装置なので、表示操作や見方をしっかりマスターしておくこと。次にマップの表示操作について解説する。

#### フォローモード (Follow Mode) (F キー)

オートマップが画面に表示されている間も移動可能な状態をフォローモードという。通常はフォローモードをオンに設定し、コントローラ（キーボード、マウス、ジョイスティックなど）を使って移動を続ける。フォローモードのオン/オフを切り替えるには、F キーを押す。フォローモードがオフのときは、コントローラを使ってオートマップの表示を変更できる。プレイヤーの周囲だけでなく、同じ施設の他の部分を見たいときに便利な機能だ。

#### マップの拡大 (A と B キー)

A キーを押すとマップが拡大表示され、特定部分を詳細に調べることができる。B キーを押すとマップが縮小表示され、施設全体を見渡すことができる。

#### グリッド (G キー)

オートマップの上にグリッド線を重ねて特定の領域やプレイヤーの位置を確かめることができる。グリッド線の表示/非表示を切り替えるには、G キーを押す。

#### オートスポット機能 (M と C キー)

オートスポットは非常に便利な機能だ。あとから現在地に引き返してくる（たとえば、メディキットなどを取りに戻ってくる）場合、M キーを押して地図上にマークを付けておく。最初に付けたマークは0番で、次のマークは1番、その次が2番と順に番号が増えていく。マークは最大10箇所まで付けることができる。マークを取り消すときはC キーを押す。

## 薬品、防具、魔法の小道具

DOOMの基地内には、武器や電子装置の他にも便利なアイテムが数多く存在する。これらのアイテムを用途別に分類すると、薬品、防具、魔法の道具の3つに分かれる。薬品は、戦いで受けた傷を治し体力を回復するのに役立つ。防具を身に付けていると、敵の攻撃に対する防御力が高くなる。魔法の道具は、体力をすばやく回復したり、姿を消したりすることができる。道具によっては不死身の体に変身することも可能だ。次に各アイテムについて解説する。

### 薬品

#### スティムバック



体力を増進させる酵素の入ったスティムバックを手に入れると体力が10%上がる。瀕死の重傷を負ったときは、スティムバックですばやく体力を回復できる。また、強力な敵に遭遇する可能性があるときは、体力を少しでも高めておくと安心だ。

#### メディキット



スティムバックは速効性の体力回復薬だが、メディキットの中には、絆創膏、抗毒薬、その他さまざまな医薬品が入っている。メディキットを手に入れると体力が25%上がる。



## バーサクバック



バーサクバックは、人間の体力をはるかに超えたパワーを与えてくれる。傷はたちまちのうちに回復し、体じゅうにアドレナリンが満ちあふれ、伝説の戦士、バーサーカーに生まれ変わる。バーサーカーにはどんな武器も通用せず、素手で敵を引きちぎるほどの凶暴な力を発揮する。バーサクバックの効果は約20秒間またはレベルを完了するまで継続する。その間、プレイヤーの視界は赤みがかっている。

❖ ヒント ステータスバーに表示されるプレイヤーの表情と、体力 (HEALTH) の数値を確認して自分のコンディションを常に知っておくことが大切だ。体力が大きく下がったまま動き回るのは危険だ。手遅れにならないうちに、スティムバックやメディキットを手に入れよう。体力が25%以下のときにインプやカコデーモンに出会うと、攻撃に耐えきれず死んでしまう可能性がある。

## ★ 防具

### 鎧



ステータスバーの防御力 (ARMOR) が100%以下に落ちているときは、セキュリティアーマーかコンバットアーマーを身に付けて数値を回復しよう。緑色のセキュリティアーマーは、ケブラーと呼ばれる軽い材質で作られているため、動きの速い戦闘に適している。少しでも防御力が高まれば戦闘も有利に展開する。紫色のコンバットアーマーはメガアーマーとも呼ばれ、激しい戦闘向きのアーマーだ。

チタン合金で作られたこのアーマーは、セキュリティアーマーの2倍の強度を持つ。コンバットアーマーを身に付けると防御力は200%まではね上がる。

セキュリティアーマーまたはコンバットアーマーを二重に身に付けて防御力を最大値以上に上げることはできない。つまりセキュリティアーマーを身に付けて防御力が100%のとき、またはコンバットアーマーを身に付けて防御力が200%のときに、さらにアーマーを探すのは無駄なことである。防御力がそのアーマーの最大値より下がったときは、アーマーをもう一度身に付けなおすことが可能だ。最大値を超えて防御力を高めるには、魔法の道具の1つであるスピリチュアル・アーマーを探すことだ。スピリチュアル・アーマーを身に付けるたびに防御力が1%上がる。

❖ 注意 鎧を二重に身に付けることはできないが、セキュリティアーマーをコンバットアーマーと取り替えて防御力を100%から200%に上げることは可能だ (コンバットアーマーを手に入れるだけで、セキュリティアーマーと取り替えられる)。

## 放射線防護服



人々が恐れていたとおり世界は放射能汚染の危機にさらされている。フォボスの基地でも貯水池や水路が汚染されているため、生身の体で渡ることはできない。ところ貯水池や水路を越えない限り、秘密のスイッチや通路にたどり着けないことがある。こんなときに必要なのが放射能から身を守ることのできる放射線防護服だ。放射線防護服を着ると画面が緑色がかって見える。その効果は60秒間継続する。効果がなくなる直前は画面が点滅する。

## バックパック



バックパックは神からの賜りものだ。中には、弾丸10個、砲弾4個、セルとロケット弾各1個が入っている。さらに、背負うと、各弾薬の装備できる最大数が2倍になる。



## 魔法の道具

### 葉びん (ヒールポーション)



小さな青いフラスコには体力を回復させる酵素が入っている。手に入ると、常に体力が1%上がる。体力が100%に達していても効果がある。ほとんどのレベルで見つけやすいアイテムだ。

### スピリチュアル・アーマー



この奇妙な形の卵をかぶると、防御力が1%上がる。防御力が200% (コンバットアーマーを身に付けたときの最高値) に達しているときでも効果がある。

### ソール・スフィア



この玉を手に入ると、精霊の力によって体力が100%回復する。ときには199%にまではね上がる。まるで新しく生まれ変わったような気持ちになる。

### ブラー・アーティファクト



ブラー・アーティファクトを手に入ると、体がだんだんぼやけて透明に近くなる。敵がこちらの姿を微かに認めたとしても、しかけてくる攻撃はかなり不正確なものとなる。ブラー・アーティファクトの効果は60秒間持続する。

### インヴァルネラビリティー・アーティファクト



アノマリーに出没するのは、不快で恐ろしいものばかりではない。インヴァルネラビリティー・アーティファクトのようなすばらしい道具がどこかに隠されている。この玉を手に入ると、60秒の間プレイヤーは不死身になる。この間だけは、いくら攻撃にあってもダメージを受けず、毒や放射能の影響も恐れることなく移動することができる。インヴァルネラビリティー・アーティファクトを身に付けた瞬間から画面が白黒反転 (ネガティブイメージ) 表示に変わり、操作しにくいかもしれないが、メリットは非常に大きい。

## ステータスバーの見方

DOOMを起動すると、画面の下端には常にステータスバーが表示される。ステータスバーは図2.6に示すとおり7枚のパネルで構成されている。それぞれのパネルを見ると、弾薬の数、装備している武器、体力などゲームに必要不可欠な要素を一目で確認できる。ステータスバーの表示はゲームの進展によって刻々と変わるため、常に数値を確認しながらプレイすることが大切だ。



図2.6 ステータスバー

次に、ステータスバーのパネルについて右側から順に解説する。

### 1. 弾薬 (AMMO)

現在装備している武器に必要な弾薬の残り数を表示する。

### 2. 体力 (HEALTH)

プレイヤーの健康状態 (体力) をパーセンテージで示す。通常は100%から始まりダメージを受けるたびに下がる。



### 3. 武器 (ARMS)

2〜7までの数は武器の種類を表す。装備できる武器の番号は黄色く表示される。武器を選択するには、対応する番号を押す。2番はハンドガン、3番はショットガン、4番はチェーンガン、5番はロケットランチャー、6番はプラズマ・ガン、7番はBFG 9000となる。武器を装備することができても専用の弾薬がないと使用できない。その逆に、弾薬はあっても手に入れていない武器は選択できない。1番には、チェーンソーまたはバーサクパックのどちらか先に手に入れた方が割り当てられる。

### 4. プレイヤーの顔

ハンサムな顔を見て喜んでいるだけではだめだ。プレイヤーは常に生命の危機にさらされているのだ。それどころか人類の未来全体がプレイヤーの一举一動にかかっている。パネルに映し出される表情は、プレイヤーの感情を表している。激しい戦いを繰り返していると、パネルの顔はリングを降りたばかりのボクサーのようになってしまう。ひどい顔にならないうちに体力を回復させるべきだ。突然の銃撃で誰がどこから攻撃しているのかわからないときは、パネルの目の向きを見るとその方向を確認できる。

### 5. 防御力 (ARMOR)

セキュリティアーマーやコンバットアーマーは、敵の攻撃から身を守る鎧だ。これらのアーマーを身に付けていけば、エピソードでも最大の難関を突破できるかもしれない。セキュリティアーマーを身に付けると防御力が100%まで上がり、コンバットアーマーを身に付けると防御力が200%まで上がる。ただし、ダメージを受けると防御力はどんどん低下する。どの程度最初の防御力を維持できるかは戦い方次第だ。防御力が最大値に達していても、スピリチュアル・アーマーを手に入れるたびに1%づつ防御力が上がる。防御力が高いほど敵の攻撃に対して強くなるが、これで十分などということは決してないだろう。

### 6. カギ

特定の扉や錠を開けるための重要なカギが3つある。シークレットドア、プラットフォーム、橋などを動かすためのスイッチに到達するには、これらのカギを必要とする場合が多い。入手したカギはパネルに表示される。

### 7. 弾薬類の総数

右端のパネルには、弾薬の数を種類別に表示する。右側の値は装備できる最大数で、左側の値は現在装備している数である。バックパックを手に入れたら、装備できる最大数が2倍になる。

## DOOMの戦術——ゲームの操作方法と戦略

「将、吾が計を利ありとして以て聴かば、万ち之が勢を為して、以て其の外を佑く。勢いと利に因りて権を制するなり」

——孫子の「兵法の書」より

プレイヤーの目的は、敵と戦いながら探検を繰り返して次のレベルに移動することである。そのためには、エピソードやレベルにかかわらず、ゲームを進めていく上で守らなければならない基本事項がいくつかある。戦いでは、確実な戦略というものを常に重視すべきである。もちろん、すべての武器と弾薬を手に入れて思いどおりに使うことができる。好きなように移動してどんどん敵を撃ち倒していくことは楽しい。しかし、効果的な戦略なしに最後まで生き残ることは不可能だ。最強の銃といわれるBFG 9000ですら、セルがなければ無用の長物と化してしまうのだ。

自分の強さと弱点をよく理解した上で戦略をたてるのが上手なプレイヤーだ。どんなに複雑な戦略でも、その内容は移動、戦闘、探検の3つに分けて考えられる。目的の場所へ適切に移動し、そのときどきの状況に応じて戦闘方法を考える。そして、謎を解き明かしながら探検を続けていく。



レベルによっては、まったく異なったテクニックや、アプローチ方法が要求されることもある。特定のテクニックだけで探検が続けられる時間は長くない。そのテクニックを使うチャンスも、1回あるかないかわからない。戦略を立てるということは、状況に見合ったテクニックを開発し、完璧に使いこなすことだ。

次に、移動、戦闘、探検に関する基本事項について解説する。

## ★ 移動方法をマスターする

DOOMでは、何をするにも上手に移動するテクニックが必要だ。現在地がフォオボスでもダイモスでも、たとえ地獄にいたとしても、歩く、走る、方向転換、サイドステップが重要な操作となる。これらの動作を組み合わせると、後ろ向きに走ったり、すばやく横をふり向きながら銃を撃つこともできる。

移動操作に慣れるには、あまり難しくないモードを選択して実際にプレイしてみるのが早道だ。目標地点を決めて歩いたり、**[Shift]** キーを押しながら左右の矢印キーを押してクイックターンを練習してみよう。ターンする方向にマウスをすばやく回転させると、矢印キーを押すよりすばやくターンが可能となる。

角を曲がるときはサイドステップを練習してみよう。曲がり角には敵が待ち伏せているかもしれない。銃を連射しながら移動すると、敵の奇襲を防ぐことができる。1つ1つの操作をマスターしたら、それらを組み合わせた動きを練習してみよう。たとえば、まず前方へ走り、次に180度のクイックターンを行い、後ろ向きのまま同じ方向へ走り続ける。ネットワークやモデムで対戦プレイ（デスマッチモード）をするときは、このテクニックをマスターしていると有利だ。

移動操作をしっかりマスターすると、戦闘にも応用がきく。自由に動けるということは、戦略の幅もそれだけ広がるということだ。

## ★ 戦闘

敵を倒すにはさまざまな方法があるが、敵の特徴に合わせて、より効果的な方法を選んで戦うのが戦略の基本だ。プレイヤーが独自のテクニックを開発することもできる。次に戦いに必要な基本事項を解説する。

### ▶ とにかくショットガンをかまえろ

本章の「武装」の項で解説したとおり、ショットガンはいつどんなときでも頼りになる武器だ。ゲームを開始したら一刻も早く手に入れて使い方をマスターしよう。

ゲームの開始時は、どのエピソードでもハンドガンが唯一の武器となっている。ショットガンを手に入れるまでは強い敵と戦うのは避けたほうが懸命だ。特に、デーモンやインプの集団に襲われたときは、ハンドガンでは太刀打ちできない。無駄な弾丸を発射しているうちにプレイヤーの体力がどんどん減り、死んでしまうのが目に見えている。

❖ 注意 数多くの武器を持ちながら、レベルを終了する前に死んでしまった場合、次に同じゲームを再開しても手元にはハンドガンしか残らない。

この時点ではさっさと退却するのがベストだ。戦うより軍曹を見つけるほうが重要だ。軍曹はたいたいショットガンを携帯している。うまく倒してショットガンを自分のものにしたら生存率は格段に高くなる。

### ▶ ドラム缶を狙う

毒性の廃棄物が詰まったドラム缶を銃で撃つと爆発する。その威力は絶大で、周囲のものすべてを粉砕してしまう。敵の集団がドラム缶の近くに出現したら、まよわずドラム缶に向かって発射しよう。爆発とともに敵を一挙に吹き飛ばすことができる。ドラム缶は、ショットガンで1回命中させると爆発する。たった1発の砲弾で大勢の敵から命を守ることができる貴重なアイテムだ。



## ▶ 敵同士を戦わせる

兵士、インプ、バロンをはじめすべてのモンスターは、きっかけさえ与ればモンスター同士で争い始めることがある。もともと殫猛な性質で、戦う相手はだれでもかまわないのだ。プレイヤーに対する攻撃を他のモンスターに向けさせることができれば成功だ。怒り狂うモンスターたちは、互いに死ぬまで戦いをやめないだろう。

## ▶ 壁や扉を盾代わりに使う

壁や扉、または曲がり角に避難して敵の銃弾から身を守るのも1つの戦略だ。壁の向こう側に身を隠すと、敵が躊躇して追跡してこない場合もある。その間に、サイドステップで壁から一瞬顔を出し、敵を狙い撃ちできる。

**[スペース]** キーを押すか、マウスの移動ボタンをダブルクリックしないと開かない扉が数多く取り付けられている。これらの扉も同じように盾として利用できる。射撃体勢を整えてから扉を開け、そのまま部屋の外側に踏みとどまり戸口へ向かってくる敵を次々と狙い撃ちできる。

## ▶ 周囲を探検し、隠された通路やアイテムを探し出す

DOOMでは、モンスターとの戦いのほかに大きな秘密がある。

まず、自分の位置を知り、次の目的地へすみやかに移動することだ。すでに述べたとおり、DOOMは3D画面による探検と謎を解明するのがゲームの真髄だ。シークレットドアを探し当てると、扉の向こうにはさらに秘密の場所へと導くスイッチがあるかもしれない。スイッチをオンにすると、隠されていた貴重なアイテムが見つかることもある。レベルによっては、特定のスイッチをオンにするか、またはシークレットドアを開けないと出口にたどり着けない場合がある。

また、上下に移動するプラットフォームや階段は、通常の高さの床に立っても視界に入らないことがある。エピソード2とエピソード3では、上下に移動するテレポーターも登場する。移動するときは、周囲の状況を把握し、重要な設備や道具がどこにあるかを覚えておかなければならない。そのためにはオートマップを使おう。**[TAB]** キーを押すと、プレイヤーが現在位置する施設を上から見たマップが画面に表示される。プレイヤーの位置は白い矢印で示され、矢印の方向でプレイヤーがどちらの方角に向かっているかを表す。

**[A]** キーを押して特定の領域を拡大表示させることもできる。**[F]** キーを押してフォローモードをオフに切り替えると、マップの表示内容を変更できる。

移動の途中で見つけたスイッチは必ず試してみる。普通とちがう壁を見つけたら、壁の前まで移動してスペースキーを押してみよう。貴重なアイテムが隠されたシークレットドアが開くかもしれない。ただし、強力なモンスターがガードしていることが多いので気をつけること。スイッチをオンにすると必ず何かを発見できるが、やはりモンスターが待ちかまえていることが多い。これらのパターンを覚えておくこと次の探検の参考になる。シークレットドアや通路がありそうな場所はオートマップにマークしておき、いろいろなスイッチを試してからもう一度引き返して探検する。いずれかのスイッチをオンにした結果、沈んでいた橋が浮き上がったたり、シークレットドアが開いたり、あるいは前に通過した場所でプラットフォームがせり上がってあらたな進路が開けるかもしれない。



## マルチプレイヤーモードでのヒント

システムにLANまたはモデムを接続していれば、DOOMを別な方法で楽しむことができる。DOOMに登場するモンスターはみな手ごわい敵ではあるが、知能が足りないのも事実だ。大まかにいうと、プレイヤーは敵の動きや攻撃方法がある程度予測できる。ところが、マルチプレイヤーモードを選択すると、実際の人間と協力したり（コーポラティブモード）、あるいは敵対しながら（デスマッチモード）ゲームを進めていくため、まったく異なった展開のエキサイティングなプレイを体験できる。

モデムやネットワークを通じてDOOMをプレイするときは、ある程度（プレイヤーと同じ程度に）知能を持った人間が相手だ。人間相手のゲームでは、まったく異なった戦略とテクニックが必要なことはまちがいない。さらに、モンスターに比べると人間の動きは格段にすばやい。戦闘がスピードアップされるとその分危険度も高くなる。

マルチプレイヤーモードでは相手の感情を考慮した戦略も楽しめる。戦闘テクニック以外にも、ちょっとしたかけひきやフェイントなどの心理作戦をもぞんぶんに利用しよう。

次の項では、コーポラティブモードとデスマッチモードについて解説する。コーポラティブモードでは最大4名のプレイヤーは一致団結して、強力なモンスターを地獄の入り口へ蹴り返してやることができる。デスマッチモードではプレイヤー同士がライバルだ。

これら2つのモード以外にも、独自のマルチプレイヤーモードを実行できる。たとえば、2人でペアを組み他ののペアと戦いながらゲームを進めたり、上級者1人に対して複数の人間がチームを組んで対戦することもできる。マルチモードで十分な経験を積んだら独自の戦略を作り出すことができるようになる。

### ★コーポラティブモード

コーポラティブモードでは、1人でプレイするとき（シングルモード）とだいたい同じテクニックを使うことが多い。シングルモードとちがうところは、常に誰かが後ろに控えているということだ。プレイヤー同士が相手の援助を期待できるのが強みだ。次に、コーポラティブモードのおもな戦略について解説する。

#### ▶ 計画を立てる

メンバーがそれぞれ独自の判断でプレイする場合と、全員が一定の構想に従ってプレイするのではゲームの展開もずいぶん変わってくる。すべてはチームとしての計画しだいで。チームプレイを成功させるには、コミュニケーションが最も大切なポイントとなる。相手が自分に何を求めているのか、反対に自分は相手に何を期待しているのかを確認しておく必要がある。その上で、チームが一体となってゲームを進めるか、または状況に応じて分散しながら目的を達成することなどを考えるとよい。たとえば、グループとしてゲームを進めながら、特定の施設では分かれて行動し、次の施設ではまたグループに戻って移動してもよいだろう。特定の状況ごとにチームの行動形式をあらかじめ決めておくこともできるし、その場の判断で行動してもかまわない。チャットモードに設定すると、特定のプレイヤーまたはプレイヤー全員にメッセージや命令を伝えることができる。チャットモードについての詳細は、第7章を参照のこと。

#### ▶ おとり作戦

簡単な作戦だ。プレイヤーの1人が「おとり」となってモンスターをおびき寄せる。敵がおとりに注意を奪われているすきに、他のメンバーは別な方向から敵の急所をめがけて一斉に銃撃する。たとえば、メンバーの誰かが建物の外へモンスターの集団をおびき出し、その間に他のメンバーは比較的安全な場所からロケット弾を発射する。





## ▶ 隊列を組んで移動する

狭い通路をチームで歩くときは、最も防御力の高いプレイヤーが先頭となって隊列を組むと有利だ。ただし、列の最後にいるプレイヤーがロケットランチャーを使うときは、あらかじめ他のメンバーに待避するよう警告しておく必要がある。広い場所で、プレイヤー同士が背中合わせになって敵の正面攻撃に対抗するときは、銃の射程角度を考慮して互いの距離をおくよう注意しよう。


 ▶ デスマッチモード

ゲームを十分に知りつけないと、デスマッチモードでプレイするのはむずかしい。つまり、単独である程度のレベルまで到達し、探索や戦闘のテクニックに優れていること、DOOMのエピソードや各レベルの様子に詳しいことがデスマッチに勝ち残るための条件だ。デスマッチを戦い抜くと、レベルの隅から隅まで知りつくしてしまうだろう。鎧、武器、弾薬などを手に入れるにはどこに行けばよいのか、どの武器をどのように使うの一番効果的かすべて把握できるはずだ。

デスマッチモードの基本は、自分と同じようにゲームを熟知した相手とどのように戦うかということだ。次にいくつかのヒントとテクニックを紹介する。

## ▶ モンスターを相手のプレイヤーと戦わせる

デスマッチモードでも、モンスターは相変わらず莽猛で危険な敵だ。ただし究極の敵は、プラズマ・ガンを手に追いかけてくる「ホモサビエンス」だ。めざむらなモンスターを一掃してから、武器や弾薬、その他重要なアイテムを集中して探すのが一般的な戦略だが、状況によってはデーモンやインプをわざと逃がして相手のプレイヤーの出方をうかがうのも上手な作戦だ。相手のプレイヤーをモンスターの包囲網の中に追いやり、そのすきに倒すこともできる。

## ▶ 最初から強力な武器を使用する

あきらかに自分より優位に立っている対戦相手には、できるかぎり威力のある武器で対決しよう。そのほうが気分も爽快だ。デスマッチモードでは、プレイヤーはあらゆる場所に出没する。どこへ移動するにしても、所持する武器の中で一番威力のあるものを装備することが大切だ。ただし、ゲームを始めたばかりのときは、ハンドガンまたはショットガンで戦うしかない。なるだけ早い時期にプラズマ・ガンを手に入れることを心がけよう。

モンスターとちがってデスマッチの相手は非常に速く移動する。それをしとめるには、射撃速度の速いプラズマ・ガンが最も有効だ。BFG 9000より威力は落ちるが、プラズマ・ガンは間髪をおかずに広い範囲を攻撃できるので非常に有効な武器となる。同様に、チェーンガンも射撃速度の点ではショットガンより有効だ。

## ▶ 心理作戦を忘れるな

心理学にはうとくても、対戦相手の心理を見抜いて戦いに勝つことはできる。たとえば、扉を開けて部屋の中へ入ったふりをして実は別な場所に隠れてみよう。対戦相手が後を追って中へ入ろうとしたとき、背後から強烈な攻撃をしかけることができる。よくある手口だが、相手の弾にあたって死んだふりをするのもおもしろい。相手が油断してガードを下げた一瞬をとらえ、すばやく攻撃に転じる。デスマッチモードでは、プレイヤーは平等の条件で戦う。いろいろな策略を考えて実行してみよう。何度も試しているうちに、DOOMのエキスパートも驚くような作戦が成功するかもしれない。



# レベル別攻略方法

Part



# 3

## DOOMのエピソードとレベルマップ

本書のメインパートとなる第4章から第6章では、DOOMの各レベルを攻略するために必要な情報を3つのエピソードに分けて解説する。第3章で全体の構成やレベルマップの見方を学んだら、プレイヤーのレベルに応じて施設の構成や移動ルート、戦略、シークレットドアや通路の位置などを簡単に参照することができる。

「第4章 KNEE-DEEP IN THE DEAD」、「第5章 THE SHORES OF HELL」、「第6章 INFERNO」は、各レベルごとに次の情報で構成されている。

### ▶2つのレベルマップ

第1のマップは、スイッチ、シークレットドア、プラットフォームなど、隠された装置が取り付けられている位置を印した見取図の上に、最も効率のよい移動ルートを示したルートマップである。第2のマップは、モンスターが出現するおおよその場所、武器やその他のアイテムが隠されている位置を印したアイテムマップである。

- ・手に入れるアイテムと隠された装置のリスト
- ・戦略
- ・レベルで役立つヒント
- ・隠された装置の見つけ方

各レベルの終了時には、ゲームの達成度を表すスコアが表示される。詳細は本章の最後で解説する。



図3.1 オートマップ画面



## レベルマップ

### ★ ルートマップ

1番目のレベルマップには、施設全体の構造とシークレット100%を達成するのに最も効率のよい移動ルートが示されている。さらにスイッチ、シークレットドア、プラットフォーム、テレポーター、その他装置が取り付けられている位置も印されている（これらの装置の働きについては、「ルートマップの見方」の項で解説する）。

### ★ アイテムマップ

2番目のレベルマップには、モンスターが出現する場所と武器をはじめとした各種アイテム（コンピュータマップ、ソール・スフィア、コンバットアーマー、ブラー・アーティファクト、メディキット、バックパックなど）の位置が記されている。ただし、モンスターの位置は各レベルの初期設定である。彼らは自分の意思で行動し、常にプレイヤーの様子をうかがっている。たとえプレイヤーの姿が見えなくても、扉を開ける音や銃声をどこかで聞いているかもしれない。

## ルートマップの見方

スイッチ、シークレットドア、プラットフォームの数は、レベルによって異なる。施設に隠されたこれらの謎を解くためには、まずスイッチの役目を理解する必要がある。スイッチをオンにすると、プラットフォームが上下に動いたりシークレットドアが開き、隠されていた通路や装置などを見つけることができる。

つまり、スイッチは、プラットフォームを動かしたり、シークレットドアを開けるための起動装置である。**〈スペース〉**キーを押すだけで開くシークレットドアや、プレイヤーが乗り込むと上下に動くプラットフォームもある。ルートマップに印された記号を見ると、スイッチと対応する扉やプラットフォームなどを一目で判別することができる。

### ★ スイッチ

スイッチは扉やプラットフォームなど動かす起動装置だ。ルートマップ上では、スイッチをSで示し、それぞれに番号が付いている。この番号は、ルートマップどおりに移動した場合の発見順序である。通常は、1つのレベルに同じ番号の付いたスイッチは存在しない。例外として、同一の扉やプラットフォームを動かすスイッチには同一の番号が付いている。

### ★ シークレットドアとプラットフォーム

**〈スペース〉**キーを押すだけで開くシークレットドアは、Da（シークレットドアa）、Db、Dcという記号で表される。同様に、起動装置を必要としないプラットフォームは、Pa（プラットフォームa）、Pb、Pcという記号で表す。

起動装置が必要なシークレットドアやプラットフォームの記号には、それぞれ対応する移動装置と同じ番号が付いている。たとえば、D1（扉1）を見つけたら、S1（スイッチ1）という起動装置が必ず存在することになる。逆に、開いた扉などの番号で起動装置の番号を特定することもできる（あるスイッチをオンにしてD2が開いた場合、その起動装置はS2またはD2ということになる）。P4（プラットフォーム4）には、S4という起動装置が存在する。番号付けの基本を理解していれば、スイッチが数多く存在しても混乱することはないはずだ。



## ★テレポーター

エピソード2からはテレポーターも本格的に使用する。ほとんどの場合、テレポーターは赤いプラットフォーム、または小さなブースとして表示される。プレイヤーがこの装置に乗り込むと同じ施設の別な場所へ瞬時に移動（テレポート）できる。テレポーターにはT1、T2という記号が付いている。ほとんどの場合、テレポーターはペア（出発地点と到着地点の2箇所）で機能するため、同じ番号の付いたテレポーターが2つ対で存在する。中には、物体をすべて同じ場所へ移動させる特殊なテレポーターがある。これらのテレポーターには、番号の後に同じアルファベットが付いている。たとえば、T1A、T2A、またはT6Aに乗ると、必ず同じ場所（ルートマップ上でAという印がついた場所）へテレポートする。T3BとT8BはどちらもB地点へテレポートする。

## アイテムマップの見方

アイテムマップ上のモンスターや武器などの位置はすべて記号で印されている。モンスターはゴシック系の大文字（たとえば、バロンはBR、カコデーモンはCD）、武器や防具はローマン系の大文字（ショットガンはSG、バーサクパックはBS）、セキュリティカードやキーはローマン系の小文字（レッドスカルキーはrs、レッドセキュリティカードはrc）を使用する。

### モンスター

FH	兵士 (Former Human)
FS	軍曹 (Former Human Sergeant)
IM	インプ (Imp)
DE	デーモン (Demon)
SP	スペクター (Specter)
LS	ロストソウル (Lost Soul)
CD	カコデーモン (Cacodemon)
BR	バロン (Baron of Hell)
Cyber	サイバーデーモン (Cyberdemon)
Spider	スパイダーマスターマインド (Spider Mastermind)

### 武器

CS	チェーンソー (Chainsaw)
SG	ショットガン (Shotgun)
CG	チェーンガン (Chaingun)
RL	ロケットランチャー (Rocket Launcher)
PG	プラズマ・ガン (Plasma Gun)
BFG	BFG 9000

### 防具とアイテム

SA	セキュリティアーマー (Security Armor)
CA	コンバットアーマー (Combat Armor)
RS	放射線防護服 (Radiation Suit)
BS	バーサクパック (Berserk Pack)



BP	バックパック (Backpack)
CM	コンピュータ・マップ (Computer Level Map)
LG	光拡大バイザ (Light Amplification Goggles)
SS	ソール・スフィア (Soul Sphere)
IN	ブラー・アーティファクト (Invisibility Blur/Blur Artifact)
IV	インヴァルネラビリティ・アーティファクト (Invulnerability Artifacts)
bc	ブルーセキュリティカード (Blue Security Card)
rc	レッドセキュリティカード (Red Security Card)
yc	イエローセキュリティカード (Yellow Security Card)
bs	ブルースカルキー (Blue Skull Key)
rs	レッドスカルキー (Red Skull Key)
ys	イエロースカルキー (Yellow Skull Key)

## エピソードの構成



DOOMの各エピソードは、8種類の異なったレベルと「シークレットレベル」と呼ばれる特殊なレベルの9つで構成されている。各レベルは、研究基地内のいずれかの建物とその周辺に設定されている。エピソード1ではすべてのレベルが建物の内部に設定されている。ただし、ほとんどの建物には中庭や広場がある。

エピソード2とエピソード3では、より広大な中庭のある建物や、完全な屋外がレベルとして設定されている。いずれのエピソードでも、不可解な構造の施設を探索し、魔性のモンスターと戦いながらシークレットドアや通路を見つけ出し、武器や弾薬などの貴重なアイテムを手に入れていくことが使命だ。無事に最終地点まで到達できたら次のレベルへ進むことができる。

DOOMの施設で目的地へたどり着くのは命がけだ。しかしゲームのおもしろさもそこにある。レベルの最終地点には「Exit」と印された扉がある。チートコードを使わない限り、この扉までたどり着かないと次のレベルに進めない(チートコードについての詳細は付録Bを参照のこと)。

レベルによっては、赤、青、黄に色分けされた特殊なセキュリティカードや鍵を携帯していないと開かない扉もある。これらの扉は次のレベルへ進むための大切なポイントとなっていることが多い。移動の際は、セキュリティカードや鍵を見逃さないよう細心の注意を払うこと。

レベルを攻略するには、可能な限り体力や防御力を保持し、鎧や道具などの役に立つアイテムを手に入れていく必要がある。体力や防御力をあまり浪費しない作戦を立てることも大切なポイントだ。体力や防御力の値が高いほどレベルを攻略しやすくなる。合計27のレベルを果たしていくつ攻略することができるだろうか。すべてプレイヤーの腕しだいだ。

### ★シークレットレベル

各エピソードには、ゲームをよりおもしろくするシークレットレベルが存在する。シークレットレベルに進むには、特定のレベルで2つ目の「Exit」を探さなければならない。この秘密の「Exit」は、通常のレベルへ進む「Exit」よりも見つけにくい。いったんシークレットレベルへ進入したら、攻略するまで通常のレベルへ戻ることはできない。



エピソード1では、レベル3 (TOXIN REFINERY：毒物精錬所) にシークレットレベル (MILITARY BASE：軍基地) への「Exit」が存在する。エピソード2では、レベル5 (COMMAND CENTER：指令センター) からシークレットレベル (FORTRESS OF MYSTERY：神秘の要塞) へ進み、エピソード3では、レベル6 (MT. EREBUS：エレボスの山) からシークレットレベル (WARRENS：狩猟地) へ進む。シークレットレベルの構造は非常に複雑な上、強力な敵が群れをなしているため通常のレベルより生存率が低くなる。万全の体勢で望まなければレベルの攻略はむずかしい。エピソード3のシークレットレベルで最後の「Exit」にたどり着いたとき、プレイヤーはそこには何を見い出すだろう。地球へ生還できるのか？それとも永遠に地獄をさまよふのだろうか？

## ゲームの達成度

レベルを攻略するごとに、次の3つの要素がパーセンテージで表示される。これらの値によってゲームの達成度を確認できる。

- ・倒した敵の数
- ・手に入れたアイテム (ソール・スフィア、薬びんなど) の数
- ・解明したシークレットの数

見逃した敵やアイテムの数が多いほど値が低くなる。

上記の値のほかにも、レベル攻略に要した時間でプレイヤーの腕を競うことができる。「PAR」以内でレベルを終了するには、敵との戦いやアイテムの獲得をすべて放棄し、全速力で「Exit」までたどり着かなければならない。

シークレットドア、通路、スイッチなどを発見すると、防具や薬品類をはじめ、ロケットランチャー、プラズマ・ガン、さらにはBFG 9000などの強力な武器を手に入れられるためゲームの展開が有利になる。しかし、これらの場所には手ごわいモンスターが大挙して待ちかまえていることを忘れてはならない。







# 4 KNEE-DEEP IN THE DEAD

エピソード1はDOOMの世界のほんの入り口であり、デモ版やシェアウェア版のユーザーがプレイできる唯一のエピソードである。しかし、簡単に攻略できると思ったら大きなまちがいだ。たとえ一瞬の平和が訪れたとしても、よけいなことを考えている暇はないはずだ。戦いに傷ついた体を癒す間もなく、あらたな展開に備えて走りまわらなければならないだろう。比較的簡単なレベルで戦闘経験を積むと同時に、シークレットの解明やアイテムの獲得方法に慣れていくことが大切だ。

すべてのエピソードで、5段階の難易度（モード）を選択することができる。難易度が高いと出現するモンスターの数が多くなるが、各レベルに隠されている装置（シークレットドア、スイッチなど）やアイテム（武器やその他の道具）の数は全難易度に共通する。

## レベル1 HANGAR——格納庫

フォボス研究基地で最初に入るところのが格納庫である。格納庫の中央には放射能に汚染された貯水池の広がる中庭が設けられている。エピソード1の他のレベルと比較すると小規模でわかりやすい構造なので、たとえ初心者でも移動や戦い方を学びながらプレイできる。ゲームに慣れてきたら、難易度の高いモードで同じレベルを試してみるのもよいだろう。

### ★レベル1に隠された装置とアイテムのリスト

レベル1に隠された装置とアイテムは次のとおりである。

シークレットドア	1
プラットフォーム	2
セキュリティアーマー	1
コンバットアーマー	1
ショットガン	1



### ★レベル1の戦略

いよいよ冒険が始まる瞬間である。フォボスの研究基地に到着したプレイヤーは、不安を胸に秘めながらハンドガンだけを頼りに格納庫に足を踏み入れる。何が起こるか予測はできない。とりあえず「第一のものは第一に」の方針どおり、レベル1のもので最強の武器であるショットガンを手に入れることに集中しよう。もちろん、アーマーやその他の道具を手に入れるチャンスも見逃してはならない。

モード1~3を選択している場合は、敵を倒して武器を手に入れることはできない。これらのモードで戦う相手は兵士だけであり、彼らは倒れても武器を手放さない。隠されているショットガンを見つけ出す以外に方法は



Episode1 Level1

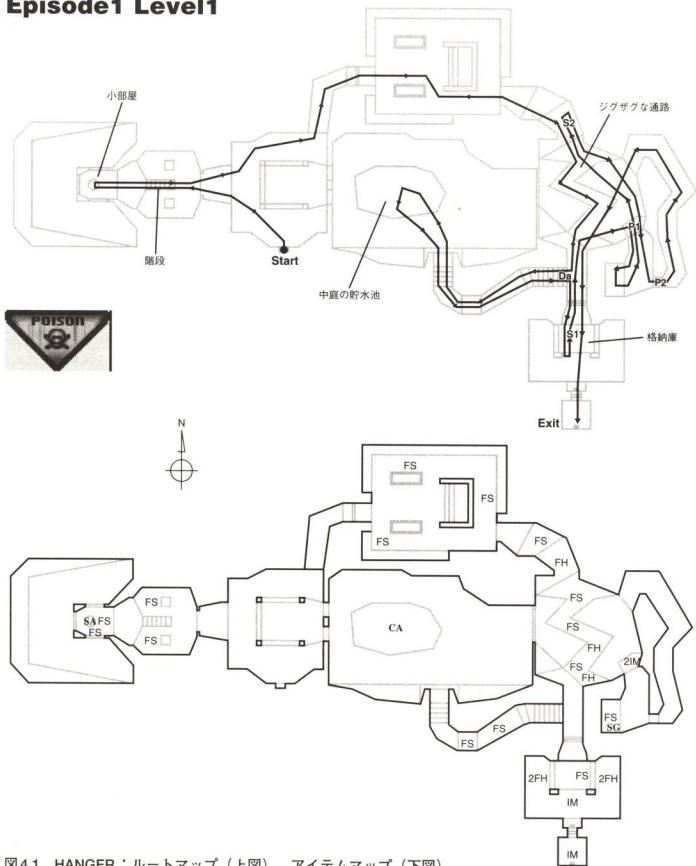


図4.1 HANGER：ルートマップ（上図） アイテムマップ（下図）



ない。レベル1ではインプも登場する。また、シークレットドアを開けたり、スイッチをオンにしてプラットフォームを上下に移動すると、貴重なアイテムを手に入れることができる。

繰り返しだが、レベル1のキーポイントはショットガンを手に入れることだ。ショットガンを装備していないと、レベル2へ進んでも満足に戦うことができない。

とりあえずゲームを開始し、必要に応じて本書の攻略手順を参照してもかまわない。

## ★レベル1の攻略手順

ルートマップに示されたとおりに移動を開始する。周囲によく目を配りながら移動すると、葉びんやスピリチュアル・アーマーなど役に立つアイテムが必ず見つかるはずだ。

次に、レベル1の攻略ポイントとなる2つのステージについて解説する。

### ▶ 小部屋の階段を上ってセキュリティアーマーを手に入れるには



図4.2 セキュリティアーマーを手に入れる

このステージの戦略はモードによって異なる。モード4以外では、階段を駆け上ると簡単にアーマーが手に入る。モード4を選択している場合は、階段の両側にそびえる柱の近くに2人、階段の上に2人、計4人の軍曹がアーマーを守っている。

モード4でこのアーマーを手に入れるには、入り口の壁で半分身を隠しながら階段の下で待ちかまえている軍曹に向かってハンドガン撃つ。たとえプレイヤーの視界に入らなくても敵は必ず潜んでいる。柱のかげに隠れた軍曹も十分狙いを定めて撃ち倒す。敵が撃ち返してきたらサイドステップで身をかわ

わし、壁を盾代わりに使いながら戦う。入り口の反対側の壁に移動し、同じようにしてもう1人の敵も倒す。残りは、階段の上にいる2人だ。勇気のあるプレイヤーなら、ハンドガンを乱射しながら階段をいっきに駆け上っていてもかまわない。軍曹を倒すと死体のそばにショットガンが落ちてるので必ず手に入れること。アーマーを手に入れたら階段を降りて柱の周囲を探索すると、葉びんやスピリチュアル・アーマーを手に入れることができる。

### ▶ ジグザグな通路で敵を倒すには

放射能に汚染された部屋での戦闘はかなり厳しい。兵士や軍曹がジグザグな通路を行き来しながらプレイヤーめがけて発砲してくる。入り口の真正面、部屋のはるか奥のプラットフォームには、インプが1匹（モード4では2匹）乗っている。インプはファイヤーボールをプレイヤーへ向かって投げつけてくる。最もよい戦略は、常に一定の距離を保ちながら正確に敵を撃ち倒すことである。ファイヤーボールが飛んできたらサイドステップで身をかわし、壁を盾代わりに使う。兵士や軍曹を片つけたら、インプを狙える距離まで前進してショットガンを連射する。ハンドガンで攻撃する場合、5発命中させないと倒れない。



## ★レベル1のシークレットの見つけ方

### ▶ シークレットドア——コンバットアーマーを手に入れる

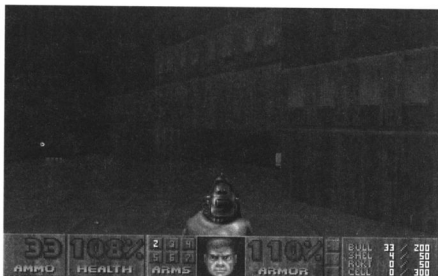


図4.3 Daを開ける

どって建物の中に戻る。扉は閉まっているので再度 **[スペース]** キーを押して上へスライドさせる。

### ▶ 最初のスイッチ——インブが乗っていたプラットフォームを降ろす

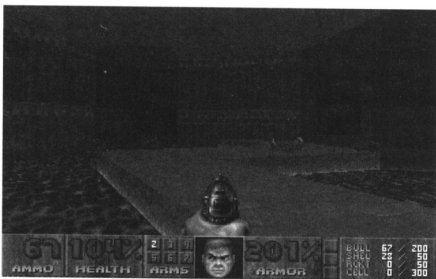


図4.4 P1を降ろすと奥に通路が見える

し、インブの後ろに隠されていたショットガンを手に入れる。

### ▶ 2番目のスイッチ——2番目のプラットフォームを上げる

インブの乗っていたP1の後ろには小部屋があり、その南端には肉眼では見えない小さなP2がある。このP2を動かすには、ジグザグな通路に取り付けられているS2まで戻らなければならない。S2をオンにするとP2がわ

プラットフォーム (P1) のある通路を通過してすぐ、入り口ホールの右にある扉の2、3フィート手前の壁が最初のシークレットドア (Da) である。壁の前まで来たら **[スペース]** キーを押す。壁が上にスライドして階段が出現する。周囲に気を配りながら階段を降りてアイテムを拾う。モード4では、軍曹が数人待ちかまえている。

階段を降りると広い中庭に出る。汚染された貯水池を渡り、中央に置いてあるコンバットアーマーを手に入れる。貯水池に入ったら放射能によって体力がどんどん低下するので、すばやく行動しなければならない。同じルートをと



ずかの間だけ下降する。小部屋にすばやく戻ってP2に乗ると、P2は一定の高さまで上昇する。P2と同じ高さの所に銃弾箱とスピリチュアル・アーマーが置いてある。

## レベル2 NUCLEAR PRANT——原子力発電所

レベル2の構成はより変化に富んでいる。屋外や迷路のようなコンピュータルームの探検など、このレベルで学ぶ戦略は今後のレベルで繰り返し応用することができる。

### ★レベル2に隠された装置とアイテムのリスト

レベル2に隠された装置とアイテムは次のとおりである。

シークレットドア……………	9	スピリチュアル・アーマー……………	1
スイッチ……………	4	バックバック……………	2
プラットフォーム……………	11	レッドセキュリティカード	
セキュリティアーマー……………	3	(ロケット弾1個とプラズマセル1個)	
チェーンソー……………	1		
ショットガン……………	1		
チェーンガン……………	1		

### ★レベル2の戦略

レベル2では、各種スイッチの使い方、広大な秘密の場所の解明、より強力な武器や道具の獲得、さまざまな状況での戦闘などを体験できる。スイッチ、武器、魔法の道具などがどんな場所に隠されているか、またシークレットドアを発見するにはどんな壁を探せばよいのか要領がわかってくるはずだ。柱のかけにはアイテムが隠されていることがあるので必ずチェックすること。シークレットドアは、色や材質が周囲の壁と異なる場合が多い。

ショットガンを持たずにレベル2に進んできた場合は、ただちに手に入れること。レベル1の南端の入り口ホール中央でプラットフォームを上昇させると、隠されたショットガンが手に入ることはすでに承知していると思う。モード4では、軍曹を倒してショットガンを奪うこともできる。レッドセキュリティカードが手に入ったら、扉にも十分注意しよう。セキュリティカードや鍵で開く扉は、対応するカードや鍵と同じ色が使われている。迷路のようなコンピュータルームは非常に暗く、かすかな灯が不気味に点滅するだけだ。曲がり角では特に注意し、少しでも怪しい気配を感じたら銃を撃つこと。

### ★レベル2の攻略手順

たとえ前方に通路が開けていても、のんきに移動しては身が持たない。ルートマップを詳細に検討し、緊急時の避難場所を決めておく必要がある。絶え間ない敵の攻撃から身を守り、かつ自分も攻撃を継続できるような場所がないとレベルの攻略はむずかしい。戦闘に勝ったら元のルートに復帰して探索を再開する。

#### ▶最初の15秒を生き抜くためには

NUCLEAR PRANTに進入したとたん、あらゆる方向から敵が襲いかかってくる。ハンドガンしか携帯していない場合は絶望的だ。レベル1でショットガンを手に入れていれば、事態はいくぶんマシだろう。どちらの場合でも、まず正面から襲ってくる兵士を倒さなければならない。

スタート地点の右側の壁のそばにも兵士が銃を手にして待ちかまえている。彼らの猛攻撃をかわすには、プレイヤー自身の射撃の腕に頼るほかない。まず、前方左に置いてあるドラム缶に狙いを定める。兵士が近づいてく



## Episode1 Level2

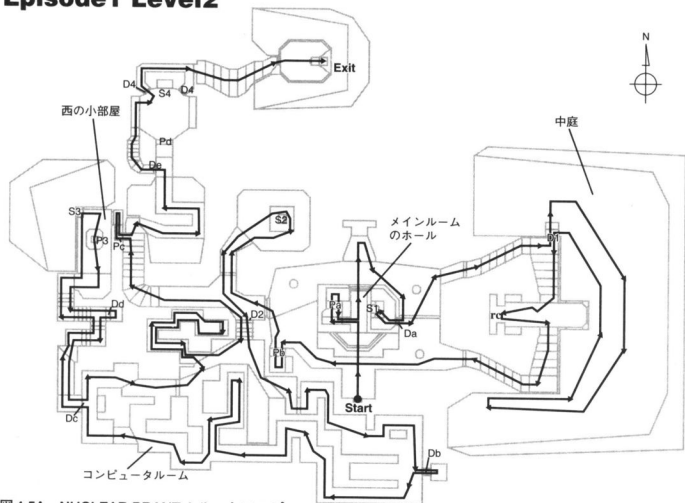


図 4.5A NUCLEAR PRANT：ルートマップ

くるまで待つてからドラム缶を撃ち、敵もろとも吹き飛ばす。ショットガンを連発するチャンスがあれば、敵を次々と撃ち倒すことができる。

右側から攻撃してる敵には、同じように近くのドラム缶を爆発させて撃退できる。ただし、爆発音を聞きつけたモンスターがあちこちから集まってくるので覚悟が必要だ。そのまま敵を迎え撃つか、あるいは応戦しながら避難場所へ退却するかを即座に決断しなければならない。防御力が最大値に達していて、かつ弾丸を十分に装備しているならその場に踏みとどまって戦うのもよいだろう。テニスのベースラインプレイヤーのように四方八方に弾丸の雨を降らせて敵を一掃できるかもしれない。レベルのスタート地点で逃げ出さないでいると、敵は常に前方からしか襲ってこないのので有利に戦える。

移動しながら銃撃するのが得意なら、ただちに安全な場所をめがけて走り出すべきだ。ダメージを受けて防御力が100%以下に落ちた場合は、セキュリティアーマーを身に付けないと回復しない。入口ホールの東側に取り付けられているシークレットドアを開けた部屋にもある。

## ▶ レッドセキュリティカードとソール・スフィアを探すには

ルートマップどおりに移動するなら、Daを開けて中のS1をオンにしてD1を開けば中庭に出ることができる。D1を通ると、東の端に位置する中庭に出る。ここでは、ソール・スフィア、チェーンガン、各種弾薬が手に入



## Episode1 Level2

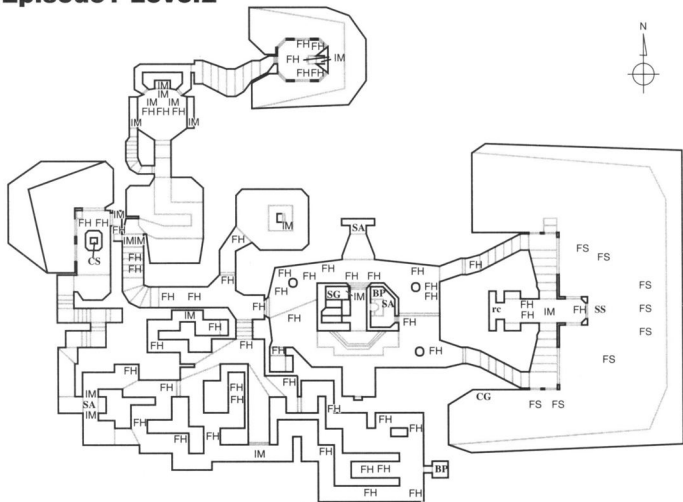


図4.5B NUCLEAR PRANT：アイテムマップ

る。チェーンガンはレベル2で最も有効な武器だ。その後は周りに気をつけながらD1に戻り階段を進もう。階段を上り始めたときたん軍曹とインプに出くわす。インプが間近に迫ってこないうちに倒すこと。

中庭には兵士が待ちかまえている。扉の内側に身を隠しながら、入り口めがけて殺到してくる敵を倒していくとよい。敵の数が減ってきたら、ソール・スフィアを手に入れるために戸外に走り出る。ソール・スフィアがあれば、体力を100%回復させることができる。

ソール・スフィアを手に入れてから南に向かって移動すると、チェーンガンと銃弾箱も手に入る。

壁を背にしながら階段を上り続ける。ドラム缶を見つけたらまよわず爆破しよう。この部屋はかなり狭いので、階段の上に潜む兵士もいっしょに吹き飛ばされるはずだ。爆破の後は周囲の状況に気をつけること。階段の上をざっと見渡し、敵が残っていないか確認してからすばやくレッドセキュリティカードやその他のアイテムを手に入れる。走りながらも敵を撃つことは可能だ。プレイヤーはDOOMのどんなモンスターよりもすばいのだ。スピードを活かしてどんどん攻撃すること。

▶ 北西の暗い部屋でインプを倒すには

レベル2を攻略するためには、この部屋を必ず通り抜けなければならない。北側の壁に取り付けられているS4



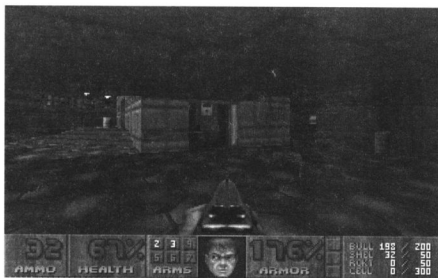


図4.6 Daを開けると奥にS1が見える

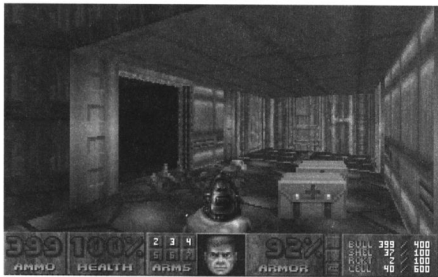


図4.7 シークレットドアを抜けていく

サイドステップで通路に入り、インプを狙い撃ちしながら部屋を横切っていく。

下方から撃たれたら軍曹たちの出現だ。彼らを簡単に倒す方法はない。通路から真っ暗な部屋へ飛び降り、チェーンガンを撃ちまくる。チャンスをのがさずスイッチ(S4)をオンにすると扉(D4)が開き、部屋から脱出できる。

### ★レベル2のシークレットの見つけ方

ルートマップどおりに移動すると、次の順でシークレットを発見できる。

メインルームにある最初のプラットフォーム(Pa)は、中央入り口から見てすぐ左側に設置されている。Paに乗ると小さな部屋まで上昇する。小部屋では、ショットガン1丁と弾丸を手に入れることができる。

最初のシークレットドア(Da)を開けて小さな部屋に入ると、セキュリティアーマー、バックパック、メディキット、スピリチュアル・アーマー、最初のスイッチ(S1)を発見できる。S1をオンにすると、D1が開いて施設の東側に位置する中庭へ出ることができる。

Pbは、メインルームの南東の角に設置されている。このプラットフォームもセンサーで動き出す(スイッチを

をオンにすると、2つのD4が開く。このドアを越えない限りレベル2は終わらない。部屋の中には猛り狂う軍曹とインプの団が待ち伏せている。部屋に進入するには2とおりの方法がある。まず、部屋の南側に設置されているプラットフォームの位置をルートマップで確認する。このプラットフォームで下の階へ降りると、敵の集団が待ち受けている。もう1つの方法は、他のシークレットドアを通して部屋の左端から進入することだ。ただし、そこにはインプが1匹待ち受けている。プラットフォームを使って下に降りた場合、真っ暗な部屋であちこちから銃弾攻撃を浴びることになる。ここでは、シークレットドアを開けて部屋に入りインプ1匹を相手にするほうが利口だ。シークレットドアから進入したら階段をゆっくりと降りて行こう。暗い部屋が視界に入ったらただちにチェーンガンを連射すること。敵を狙い撃ちするには暗過ぎるため、ショットガンの一発に頼るより弾丸を立て続けに連射するほうが有効だ。通路の入り口に降り立ったら壁に身を隠し、前方と右側に細心の注意を払いながらインプの姿を探す。インプからはプレイヤーがよく見えるはずだ。ファイヤーボールが飛んでくるかもしれない。サ





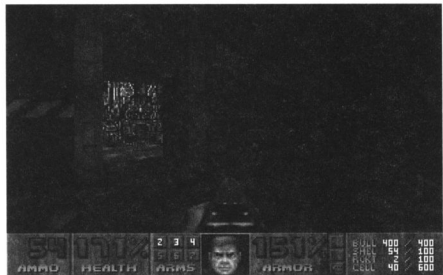


図4.8 Dbの奥にバックバックがある

Deは、コンピューター部屋の反対側に取り付けられている。Deを開けるには、セキュリティアーマーを手に入れてから「衝撃壁 (impact wall)」を撃てばよい。Dcの向こう側には、メディキットと次のシークレットドア (Dd) が隠されている。Ddを開けると、スピリチュアル・アーマーを4つまとめて手に入れることができる。

S3は、チェーンソーを手に入れるためのスイッチだ。西側の小部屋に入ってS3をオンにすると、P3が降りてきて上に置いてあるチェーンソーに手が届く。

Pcは非常に小さいプラットフォームだ。Pcは、放射能物質が沈澱した部屋の手前、すぐ左側の奥まった場所にある。Pcに乗ると、チェーンソーのある小部屋が見渡せる位置まで降りていく。Pcから降りるとインプと兵士が待ち受けている。ここでは、メディキットも手に入る。

通路を横切るとすぐ左側にDeが取り付けられている。Deの向こう側は暗黒の部屋だ。部屋の両側には、一段高くなった狭い通路がありインプが潜んでいる。

2つのD4は暗闇の部屋の中にある。これらの扉はS4の両側に取り付けられ、S4をオンにすると1つの扉として機能する。

Pdは、Deの北側に取り付けられている。Pdに乗ると、インプと軍曹の1団が待ちかまえている暗闇の部屋へ降りていく。あえて危険を冒すつもりでない限り、このルートは避けたほうがよい。

## レベル3 TOXIN REFINERY——毒物精錬所

レベル3に入った当初はあまりの静けさに驚かされる。できることなら、このまま平穩無事に過ごしたいと思うはずだ。しかし、それも束の間にすぎない。たちまち弾丸が飛び交うDOOMの世界がよみがえる。レベルが上がった分だけ戦いも激しさを増す。モード4を選択している場合は、スペクターとデーモンも登場する。

戦闘の速度や激しさが増しただけではなく、施設の構造もより複雑になりシークレットを見つけるにも苦労する。スイッチ、シークレットドア、プラットフォームの数も増えている。スイッチには、ボタンなどをオンにするもの以外にプレイヤーが特定の場所に近づいただけで機能するセンサーになっているものもある。

レベル3にはスイッチ、シークレットドアが多くなった分、武器、弾薬、その他のアイテムも数多く隠されている。ロケットランチャーも手に入れられる。レベル3で特に重要なことは、エピソード1のシークレットレベルへ通じる秘密の「Exit」を見つけることだ。



## Episode1 Level3

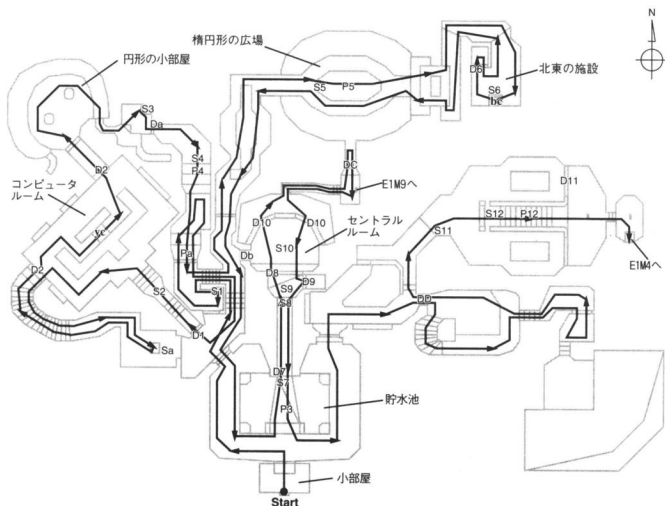


図4.9A TOXIN REFINERY：ルートマップ

### ★レベル3に隠された装置とアイテムのリスト

レベル3には2つの「Exit」が存在する。通常の「Exit」を通過するとレベル4に進み、もう1つの「Exit」を通過するとシークレットレベルE1M9のMILITARY BASEに進む。

レベル3に隠された装置とアイテムは次のとおりである。

スイッチ .....	13	セキュリティアーマー.....	2
シークレットドア.....	9	コンバットアーマー.....	1
プラットフォーム .....	20	ソール・スフィア.....	2
ショットガン .....	2	ブラー・アーティファクト .....	1
チェーンガン .....	1	バックバック .....	1
チェーンソー .....	1	イエローセキュリティカード	
ロケットランチャー .....	1	ブルーセキュリティカード	



## Episode1 Level3

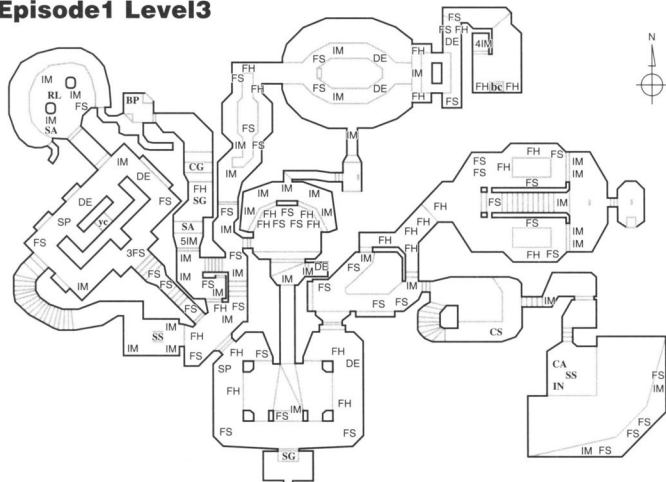


図4.9B TOXIN REFINERY：アイテムマップ

## ★レベル3の戦略

レベル3は静寂と激しい戦闘が交互に繰り返される奇妙な世界だ。静寂が訪れたときは、周囲の状況に注意しながら冷静沈着に行動する。いったん戦闘が始まったら、モンスターとは比較にならない闘争心と知力をもって戦う。戦闘テクニック、移動ルート、戦略を完全に把握できればレベル3を攻略するのも夢ではない。モードによっては、スペクターとデーモンが初めて登場する。出会った相手を喰い殺す弾猛なモンスターだ。

スペクターやデーモンと対戦するときは、チェーンガンが最も威力を発揮する。射撃の腕に自信があるなら、ショットガンで倒すこともできる。ただし、息の根を止めるには、中距離から急所に2発命中させなければならない。接近戦では、もちろんチェーンソーを活用する。

レベル3では数多くのスイッチを使用するため、建物のどの部分に変化が起こったのか常に把握することが大切だ。特に、センサースイッチの場合は音で聞き分けなければならない。センサー自体を確認することができないので、プラットフォームなどが上下に移動するときの、駆動音をキャッチすること。ロケットランチャーを手に入れたら大切に使う。モンスターの大量に取り囲まれて身動きできないときは、ロケット弾で一挙に吹き飛ばすことができる。ゲームを開始する前に、レベルマップを詳細に検討して攻略のプランを立てよう。



## ★ レベル3の攻略手順

ルートマップどおりに移動すると、レベル3に隠されたシークレットドア、武器、その他アイテムをすべて手に入れることができる。ルートの最終地点はレベル4へ進むための「Exit」となっている。第2の「Exit」へのルートを選択すると、シークレットレベルのMILITARY BASEへ進むことができる。その際には、通常の「Exit」へ向かうルートも必ず通り、隠された武器や道具を手に入れることを忘れてはいけない。

### ▶ 最初の戦闘で生き残るには

レベル3は閉じられた小部屋から始まる。シークレットドアを探す前に、部屋に落ちてくる弾薬類は必ず拾っておくこと。扉の向こう側には、選択しているモードに応じて強力な敵が待ち受けている。モード4では、なじみのモンスターに加えてスペクターとデーモンというあらたな敵が出現する。どちらもすこぶる好戦的で、咬みつくの得意としている。

敵の待ち伏せにあったときの対策は、入り口に踏みとどまって戦うか、それとも安全な場所へ避難して作戦を立て直すかの2つに1つだ。とりあえず敵戦して敵をできる限り倒してから、安全な場所へ逃げて体勢を立て直すこともできる。

入り口で応戦する決意がいたら、敵の銃弾から身を守るために扉のかけで武器の準備をする。ショットガンより射撃範囲が広く、連射速度の速いチェーンガンが威力を発揮する。扉が開いたらすぐにチェーンガンを撃ちまくる。インプやスペクターが飛びかかってきたら、すばやくチェーンソーに切り替えて応戦する。銃を持たないモンスターは、咬みつくために必ず接近してくるからだ。チェーンソーを使う距離までおびき寄せること。

安全な場所へ避難するときは、部屋の中央にある汚染された貯水池に落ちないように気をつけること。万一落ちたら死んでも同然だ。貯水池のどちら側かに移動しよう。右側に移動して部屋の奥まで進むと扉がある。ただし、この扉はブルーセキュリティカードがないと開かないので、この時点ではあきらめなければならない。左側に移動すると開けられる扉がある。ただし、扉の向こう側にもあらたな敵が待ちかまえている。

モンスター同士をいがみ合わせるのも有効な作戦だ。状況によっては何もしないのが一番よいこともある。扉を開けた後、プレイヤーが完全に沈黙していると、モンスターは自分たちで争い始めるかもしれない。この作戦が成功すると、弾薬を節約しながら体力も維持できる。首尾よくモンスターを全滅させたら、北西の角の扉を開け、同様の作戦で新たな敵の一群と戦う。部屋の中央にドラム缶があったら、最初の一撃で爆発させてしまおう。扉のかげに身を隠し、残った敵が入り口に近寄ってきたらただちに撃ちまくろう。

### ▶ コンピュータールームのシークレットドアにたどり着くには

施設の北西のはずれにあるコンピュータールームには、シークレットドアが2つある。さらに、イエローセキュリティカードも隠されている（このカードは、南西にあるソール・スフィアやブラー・アーティファクトが隠された部屋を開くために必要となる）。コンピュータールームに入るには、別のシークレットドア（D1）を開けなければならない。D1を開くスイッチ（S1）は、西の建物へ向かう通路の北側に位置する部屋に取り付けられている。

D2と印されたシークレットドアは2つある。両方とも、コンピュータールームへ通じる廊下に取り付けられている。S2で開く。入り口から見て左側の扉の向こうにはソール・スフィアが隠されている。右側の扉の向こうにはロケットランチャーとロケット弾ケースをはじめ、その他のアイテムが隠されている。

これらの宝物を手に入れるのはなかなかむずかしい。2つの扉はほんのわずかの間しか開いていない上、コンピュータールームにはモンスターの一群が待ちかまえている。いつもどおり、じゃまものを片づけてから探索を開始しよう。

D2までたどり着くためには、3つの手順を必要とする。まず、S1をオンにしてD1を開ける。次に、コンピュータールームから飛び出してくるモンスターを退治する。最後に、階段を上っていくとS2が起動してD2が両方と



も開く。D2が閉まる前にどちらかの扉から中へ飛び込む（1つの扉を通っているときは、もう一方の扉も開いたままとなる）。

S1をオンにするとD1が開き、コンピュータールームへ続く上り階段が現れる。先へ進むにはモンスターを倒さなければならない。階段の下に立ち、ショットガンまたはチェーンガンをかまえ、一番に駆け降りてくるはずの軍曹とインプを撃ち倒す。まだスペクターとデーモンが残っているはずだ。ここで武器をチェーンソーに取り替える。階段を駆け上って一撃に敵を切り倒す（階段を上る途中でスイッチが起動する。シークレットドアが開く音を確認すること）。コンピュータールームに入ったら、先にイエローセキュリティカードを取ってもよい。このときも、敵と戦うことは避けられない。

もう一度外に出て階段の下まで戻り、先にどちらの扉の中へ入るかを決めておく（2つの扉はコンピュータールームの右奥と左奥に分かれ、階段から等距離にある）。階段を上り始めたら、どちらかの扉の奥へ入り込むまで止まっていけない（入り口から向かって右側の扉は、次のシークレットドアへの入り口なので、先に左側の扉を探索するほうが効率が良い）。扉の前まで移動すると、扉は半分だけ上に開く。

左の扉の向こう側には、階段が螺旋状に下へのびている。暗くて周囲の様子がわかりにくい。階段を降りながら、ソール・スフィアを守るインプに先制攻撃をしかける。ソール・スフィアを手に入れたら、階段を上がってコンピュータールーム右側のシークレットドアへ直行しよう。右側の扉の向こうには、緑色の放射能物質に囲まれた円形の小部屋がある。ショットガンかチェーンガンで敵を撃ちながら下へ降りていく。床の中央には、ロケットランチャー、ロケットケース、その他のアイテムが置いてある。円形の床を取りまく放射能物質に沿って移動すると、S3が取り付けられている小さなプラットフォームにたどり着く。S3の数歩先にはシークレットドア(Da)がある。S3をオンにすると、スタート地点のすぐ先の部屋に設置されているプラットフォーム(P3)が上昇し、施設の中心部に隠されているアイテムに手が届く。このプラットフォームは、シークレットレベルへの「Exit」にたどり着くための装置でもある（P3についての詳細は、次項を参照のこと）。

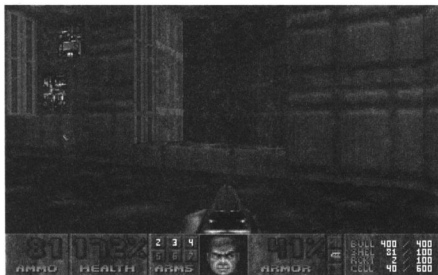


図4.10 コンピュータールームにあるD2

左の扉の向こう側には、階段が螺旋状に下へのびている。暗くて周囲の様子がわかりにくい。階段を降りながら、ソール・スフィアを守るインプに先制攻撃をしかける。ソール・スフィアを手に入れたら、階段を上がってコンピュータールーム右側のシークレットドアへ直行しよう。右側の扉の向こうには、緑色の放射能物質に囲まれた円形の小部屋がある。ショットガンかチェーンガンで敵を撃ちながら下へ降りていく。床の中央には、ロケットランチャー、ロケットケース、その他のアイテムが置いてある。円形の床を取りまく放射能物質に沿って移動すると、S3が取り付けられている小さなプラットフォームにたどり着く。S3の数歩先にはシークレットドア(Da)がある。S3をオンにすると、スタート地点のすぐ先の部屋に設置されているプラットフォーム(P3)が上昇し、施設の中心部に隠されているアイテムに手が届く。このプラットフォームは、シークレットレベルへの「Exit」にたどり着くための装置でもある（P3についての詳細は、次項を参照のこと）。

#### ▶ セントラルルームでインプの大群と戦うには

セントラルルームへ進入する唯一の方法はS3をオンにすることだ。このスイッチにたどり着くには、コンピュータールームの北側のシークレットドアを抜け、円形の小部屋から放射能物質に沿って移動しなければならない。なんとかS3をオンにできたらスタート地点へ戻りP3が設置されている部屋へ入ろう。P3が上昇し、貯水池に落ちないでセントラルルームへ進むための通路が開いているはずだ。通路を渡っていると、スイッチS7がオンになり前方のシークレットドアD7が開く。

シークレットドアを通してセントラルルームの入り口へゆっくりと近づく。入り口の手前にはセンサースイッチが2つ続けて取り付けられている。最初のセンサーS8がオンになると右側のシークレットドアD9が開く。ドアの向こうにはモンスターが待っている。チェーンガンで敵を倒してから、部屋に入ってアイテムを手に入れる。シークレットドアは開いたままなので、敵に囲まれたらここに逃げ込んでよい。



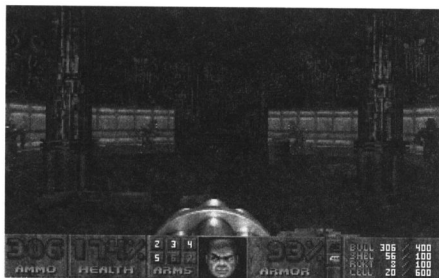


図4.11 インブの大群が現れる

ロケット弾を節約するために、ショットガンやチェーンガンで残りの敵を片づけるのもいい作戦だ。敵が全滅したら部屋の中へ入りアイテムを手に入れていく。

### ★レベル3のシークレットの見つけ方

S1をオンにすると、北西に位置するコンピュータルーム（イエローセキュリティカードが隠されている）へ入るためのシークレットドア（D1）が開く。S1が取り付けられている部屋のPaには、セキュリティアーマーが隠されている。Paに乗って上昇していくと、メディキット、ショットガン、弾薬類が隠されている場所へ移動できる。

2つのシークレットドア（D2）はS2で開く。S2はコンピュータルームへ通じる階段の途中に取り付けられている。入り口から見て左側のD2を通して階段を降りていくとSaが取り付けられている柱がある。Saをオンにする

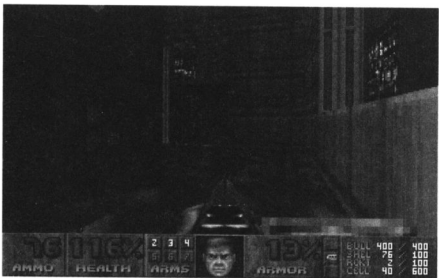


図4.12 D2が開いているところ

と、ソール・スフィアが隠されているプラットフォームが降りてくる。右側のD2を通して放射能物質に囲まれた円形の小部屋へ降りていくと、最初のロケットランチャーと、ロケットケース、セキュリティアーマー、その他のアイテムが見つかる。

円形の小部屋の西側にはS3が取り付けられている。S3にたどり着くには、放射能物質を横切らなければならない。S3の近くではバックバックを発見する。S3をオンにすると、スタート地点のすぐ前方の部屋へと続くP3が上昇する。P3は、汚染された貯水池の上にかかる橋となり、セントラルルームへの

小部屋の探索を終えたら通路に戻り、ロケットランチャーの準備をする。先へ進むと次のスイッチS10がオンになって前方のシークレットドアD10が開く。ここでは、これまでとは比較にならない激しい戦闘が始まる。セントラルルームに封じ込められていたインブの大群が、堰を切ったように襲いかかってくる。通路へ後退してロケットランチャーを何発か撃つ。通路の壁はないので、貯水池に落ちないように注意すること。敵がまだ残っているときは、急いで次のロケット弾を装填する。ロケット弾は貴重なので必ず命中させよう。



どおりに移動すると次に発見できるのはDbだ。通路から少し引っ込んだこのプラットフォームに立つと壁の一部が下がり、セントラルルームの付近を徘徊する軍曹たちを見下ろすことができる。

S5は、施設の最北端にある楕円形の広場に取り付けられている。S5をオンにするには、有毒物質に汚染された貯水池に飛び込まなければならない(実際は、小さなプラットフォームを利用すると、貯水池を渡らずにS5に手が届く)。S5をオンにすると、メディキットが隠されているP5が貯水池の底から上昇してくる。

施設北東の端にはブルーセキュリティカードが隠されている。カードの周囲の床全体にS6が取り付けられている。S6を通ると、カードの北側にあるD6が開き、荒れ狂ったインプが4匹飛び出してくる。

セントラルルームへの通路を進むと、S7がオンになりD7が開く。D7を通過して先へ進むと、前方にセントラルルームが見える。

セントラルルームの直前の通路には、D8を開くS8が取り付けられている。D8はセントラルルームへ入るための2番目の扉である。さらに数歩進むと、S9がオンになり右側のD9が開く。D9が開くとモンスターが数匹飛び出してくる。セントラルルームに入るとS10がオンになり、2つのD10が開く。すると両方の扉からインプの大群が出現する。

セントラルルーム北端の壁には、シークレットレベルへ通じるDcがある。扉を開きプラットフォームに乗ると、ロケットケースが隠されている狭い通路と同じ高さまで上昇する。この通路からは、施設北端の楕円形の広場を見渡すことができる。

Dd(シークレットドアとスイッチの組み合わせ)を開くと、施設の南東の角へ進入することができる。この領域には、コンバットアーマー、ブラー・アーティファクト、ソール・スフィアが隠されている。

通常の「Exit」へ通じる斜めの廊下には、S11が取り付けられている。S11がオンになるとD11が開く。斜めの廊下をさらに先に進むとS12がオンになり、「Exit」へ通じる階段が出現する。

## レベル4 COMMAND CONTROL——指令管制塔

陰鬱で重々しい雰囲気のコマンドコントロールは、機能的だけを追求した建物だ。第2次世界大戦中のヨーロッパに建設された要塞を思わせる施設だ。施設の南西角に位置するコンピュータールームには、世界大戦の悪夢を甦らせるある種のシンボルが刻み込まれている。

施設の周囲には高い壁がそびえ立ち、長い回廊で結ばれた建物や屋外を舞台に戦闘が繰り広げられる。レベル4の特徴はこの戦闘にある。シークレットドアやスイッチの数は少ないが、優れた戦闘テクニックを持たない限りレベルを攻略することはできない。

### ★レベル4に隠された装置とアイテムのリスト

レベル4に隠された装置とアイテムは次のとおりである。

スイッチ	9	セキュリティアーマー	1
シークレットドア	3	放射線防護服	2
プラットフォーム	6	バックパック	1
ショットガン	2	ソール・スフィア	1
ロケットランチャー	1	ブルーセキュリティカード	
チェーンガン	1	イエローセキュリティカード	
コンバットアーマー	1		



## ★レベル4の戦略

レベル4では探索より戦闘が中心となるため、敵を効率よく倒すこと、武器と弾薬を可能な限り装備することが戦略のポイントとなる。身を守るものが少ない屋外を通過するときは、特にすばやく行動しなければならない。広い回廊では常に戦闘体勢をとり、少しでも危険を感じたら発砲すること。南西の入り組んだ回廊ではチェーンガンが威力を発揮する。モンスターが近づいてきたら、ショットガンに銃弾を装填しているひまはないものと覚悟したほうがよい。デーモンと対決するときは、チェーンソーを装備していると心強い。

## ★レベル4の攻略手順

### ▶北東の部屋でコンバットアーマーを手に入れるには

コンバットアーマーは、北東の部屋の一段高くなった回廊に隠されている。この場所に到達するには、部屋の東側に設置されている上昇のみのプラットフォームを使う以外に方法がない。レベル4のスタート地点から東の中庭を抜けて北東の部屋の入り口にたどり着いたら、じゃまなモンスターを退治しなければ先へ進めない。

他のレベルと同様に、部屋の中へ入る前に、どのような戦闘方法をとるかを決める。自分の得意な分野を活かした作戦を立てることが大切だ。移動や射撃が得意なら、部屋に駆け込みすばやく敵を撃ち倒していく。一定の場所から銃撃する場合は、壁の背後に身を隠しながら応戦しよう。もちろん一時退却することもできる。北東の部屋へ向かう前に、東の中庭の敵を一掃しておくことも忘れてはならない。

東側の中庭へ入る扉を開けると、壁の上に陣取った兵士が発砲してくる。南の端からもモンスターの一大団が押し寄せてくる。壁の上の兵士はショットガンで倒す。好運なことに、モンスターの近くにはドラム缶が置いてあるので戦闘に利用できる。南から攻めてくる敵を倒すにはチェーンガンを使用する。モンスターは一大団となって動く要塞を成している。インプのファイヤーボールを避けながら、チェーンガンを連射して敵の壁を打ち砕く。

中庭の攻防が一段落したら、次は北端の回廊を探索する。ここでも、銃を撃ちながら中へ飛び込むか、あるいは壁の背後に隠れながら視界に入る敵を順に倒していく。戦闘が激しくなったらいつでも退却することを忘れないこと。敵は部屋のあちこちに分散している。2、3回撃ったら場所を移動して次の標的に狙いを定める。部屋にいきなり飛び込まない作戦を選んだ場合でも、俊敏に動くこと。ファイヤーボールを避けるにはサイドステップを使う。レベル3で手に入れたチェーンソーを携帯しているときは、接近戦に利用する。特に、デーモンが

近づいてきたらチェーンソーで倒すこと。プラットフォームを見つけたらすぐに乗って上方へ移動する。回廊に兵士がまだ残っているときは、プラットフォームに乗る前に片づけてしまおう。プラットフォームの北側にあるスイッチがオンになると、L字型のシークレットドア(D1)が開く。この扉からもモンスターの一大団が出現するので、プラットフォームを降りる前に南東に向かって戦闘体勢に入ること。プラットフォームから一步踏み出すとスイッチがオンになりシークレットドアが開く。チェーンガン撃ちまくるか、ロケット弾が残っているならロケットランチャーを使

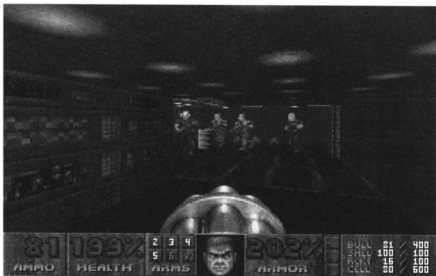


図4.13 L字型のシークレットドアD1





## Episode1 Level4

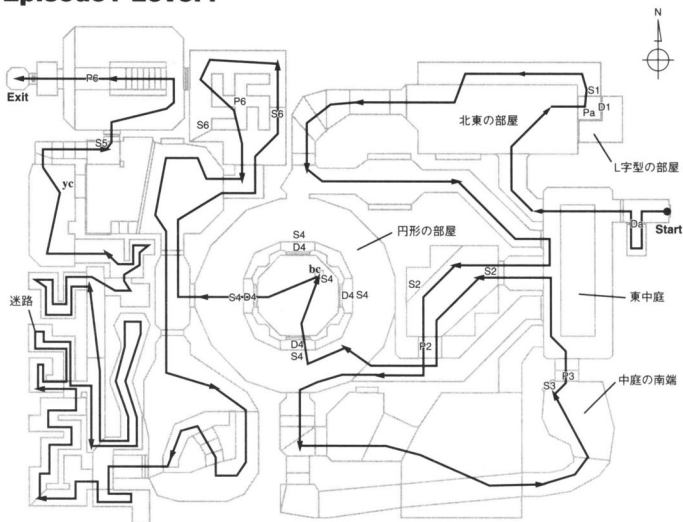


図4.14A COMMAND CONTROL：ルートマップ



図4.15 ソール・スフィアを手に入れる

う絶好の機会だ。敵をすべて倒したらコンパクトアーマーを手に入れる。

▶ 東の中庭の南端に隠されているソール・スフィアを手に入れるには

ソール・スフィアが隠されている中庭の南端にたどり着くには、幅は狭いが放射能物質が沈澱した池を渡らなければならない。放射能に汚染されると体力が著しく低下する。これを防ぐには、放射線防護服を身に付けるしかない(放射線防護服は、施設中央の円形の部屋に入る入り口ホールに隠されている)。ソール・スフィアの奥にはブラッ



## Episode1 Level4

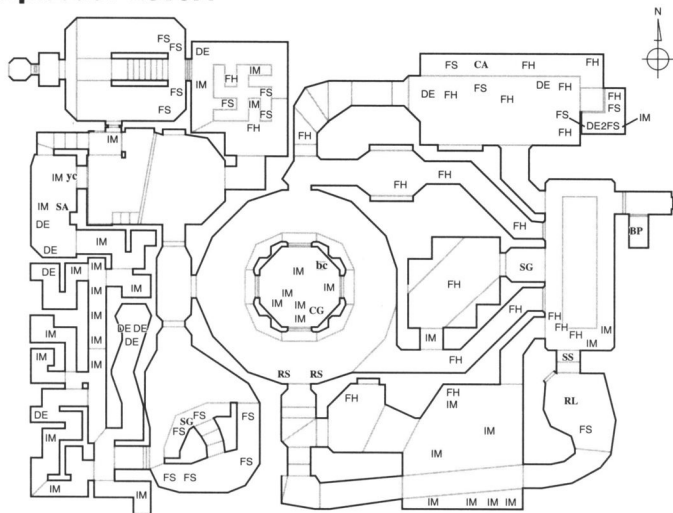


図4.14B COMMAND CONTROL：アイテムマップ

トフォームとスイッチがある。スイッチをオンするとただちにプラットフォームが上昇する。

この操作は1回しかできないため、プラットフォームに乗り損ねないように注意すること。念のために、ゲームをいったんセーブしたほうがよいだろう。まず、各装置の位置を完全に確認してからスイッチをオンにし、プラットフォームに飛び乗る。スイッチが取り付けられている位置からプラットフォームへ進入するには、微妙な角度で方向転換しなければならない。サイドステップで向きを変えたら全速力でプラットフォームに駆け込むと間に合うはずだ。失敗した場合は、ゲームを再ロードしてやり直すしかない。

## ▶ 南西の迷路でインプとデーモンの攻撃を防ぐには

状況に応じて各種の武器を上手に使いこなさない限り、インプやデーモンの攻撃をかわしながら迷路を通り抜けることはできない。このように狭い場所では、チェーンガンとチェーンソーが心強い武器となる。四方八方にそびえる壁を盾として利用することも重要な戦略だ。角を曲がるときはサイドステップで90度方向転換するのが最も安全だ。わずかでも敵の姿をみとめたら、ただちに撃つこと。接近戦になったらまよわずチェーンソーを使う。



## ★ レベル4のシークレットの見つけ方

まず、レベル4のスタート地点となる小部屋で最初のシークレットドア(Da)を探す。東の中庭へ通じる出口の手前、南側の壁に取り付けられている。Daを開けると、バックバック、砲弾ケース、メディキットを手に入れることができる。



図4.16 まず最初にDaを開く

Paは、北の部屋の東側に設置されている。プラットフォームに乗ると、自動的に上昇する。プラットフォームを降りたときにS1がオンとなり、L字型のD1が上へスライドする。部屋の中からはモンスターが続々と出てくる。D1を通過して部屋へ入ると、スピリチュアル・アーマーや葉びんを手に入れることができる。

北の部屋の一段高くなった回廊にはコンバットアーマーが隠されている。S2は、北の部屋と南の部屋の間に位置する部屋(東の部屋)の入り口に取り付けられている。部屋に入るとS2がオン

になりP2が下降する。同じ部屋の東側の壁(一段高くなった場所に設置されているコンピュータ機器の左側)にはS2も取り付けられている。

P2を降りて次のルートをたどると、放射線防護服を発見できる。放射線防護服は、円形の部屋の南側にある。S3は南東に取り付けられている。S3をオンにするとP3が上昇し、壁の上に隠されているソール・スフィアに手が届く。

S4は大きな装置で、中央の部屋全体を取り囲むように設置されている。どの方向から近づいてもS2がオンになり、周囲の扉がすべて上にスライドする。選択しているモードによっては、インプがいっせいに飛び出してくる。円形の部屋に入ると、ブルーセキュリティカードとチェーンガンを手に入れることができる。ただし、ブルーセキュリティカードの周囲にもS4が取り付けられている。このスイッチがオンになると、円形の部屋の周囲の扉がすべて開いて、部屋から出られるようになる。

次の2つのスイッチ(S6)は、コンピューター室に取り付けられている。コンピューター室の床は逆字形に区切られている。どかのスイッチがオンになると、逆字形の床が下降してロケットケースとメディキットを手に入れることができる。イエローセキュリティカードは、北西の迷路の北側に隠されている。北西の迷路から北側の階段を降りると、S6が取り付けられている小部屋に到達する。S6をオンにすると、P6が上昇して次のレベルへ進むための「Exit」までたどり着くことができる。

## レベル5 PHOBOS LAB——フォボス研究所

フォボスの研究所では、あらゆる種類の謎を解き明かし、それと同様の数だけ戦闘に耐えていかなければならない。レベル5を終了すると、戦闘と探索のテクニックが見ちがえるほど上達していることはまちがいない。施設の中はほとんど放射能物質で汚染されている(一度も毒物に触れないで施設から抜け出すのは不可能だろう)。間の通路や回廊も通らなければならない。これらの困難を克服できたプレイヤーは、貴重な武器や道具を手に入れることができるはずだ。施設の構造は比較的単純だが、上昇する柱には驚かされるにちがいない。これまで



とは異なった空間での冒険に慣れる必要がある。すべての謎を解き明かし、激しい戦いに勝ち抜いてきた結果はどうなるのだろう。最終地点にようやくたどり着いたはずなのに、あまりの暗さに出口が見つからない。ここで神の恵みを期待しよう。周囲を明るく照らし出す光拡大バイザさえ手に入れば、レベル5は攻略したも同然だ。

## ★レベル5に隠された装置とアイテムのリスト

レベル5に隠された装置とアイテムは次のとおりである。

スイッチ	7	放射線防護服	1
プラットフォーム	9	コンピュータマップ	1
シークレットドア	9	光拡大バイザ	1
ショットガン	3	バックバック	1
チェーンガン	1	ブラー・アーティファクト	1
ロケットランチャー	2	ソール・スフィア	1
チェーンソー	1	ロケット弾 多数	
コンバットアーマー	2	イエローセキュリティカード	
セキュリティアーマー	1	ブルーセキュリティカード	

## ★レベル5の戦略

レベル5では、放射能汚染を恐れているなら目的地へ移動できない。汚染物質にまみれても前進するしかない。体力が大きく低下したときは、あらゆる種類の薬品を使って回復させ、スピリチュアル・アーマーやメディキットなどを見逃さないように気をつけよう。レベル5で生き残るためのキーポイントは、ドラム缶を上手に利用することだ。シークレットドアが非常に多いため、モンスターの集団に遭遇する回数も増える。ドラム缶を爆発させて敵をある程度まで減らしてから、適切な武器で残りを片づけるのが最も有効な戦略だ。

デーモンとの接近戦では、チェーンソーを使うことを忘れてはならない。闇の回廊の中では、チェーンガンを連射しながら前進すること。

## ★レベル5の攻略手順

### ▶ 最初の戦闘で生き残るには

レベル5のスタート地点は一瞬の静寂に包まれている。ところが、汚染された貯水池を渡ったとたん、兵士、軍曹、そしてインプの大群が東側から押し寄せてくる。難易度によっては、スペクターが1~2匹出現する。レベル4でロケット弾を十分に手に入れているなら、この場合はロケットランチャーを使うのが一番手っとり早い。ロケット弾が不足している場合は、チェーンガンに頼るほかない。敵の前進をくい止めるためには確実に命中させなければならないが、あまり時間をかけ過ぎてもいけない。敵に包囲されるとお手上げだ。貯水池を渡ったら、ただちに射撃を開始すること。銃は常に正面に向けて撃ち、おし寄せてくる敵の数をできる限り減らすことがポイントだ。

### ▶ 西の部屋に潜むモンスターの大量と戦うには

西端の部屋は最もモンスターが集中している場所だ。この部屋から生きて出てくるには十分な作戦と巧みなテクニックが必要になる。円形の通路に複数のスイッチが取り付けられているため（オンになると、モンスターが出現する）、戦いにくい場所だ。部屋の両側にある入り口の前には、それぞれスイッチが取り付けられている。この部屋全体は左右対称に作られていて、両側がそっくり同じ構成になっている。



## Episode1 Level5

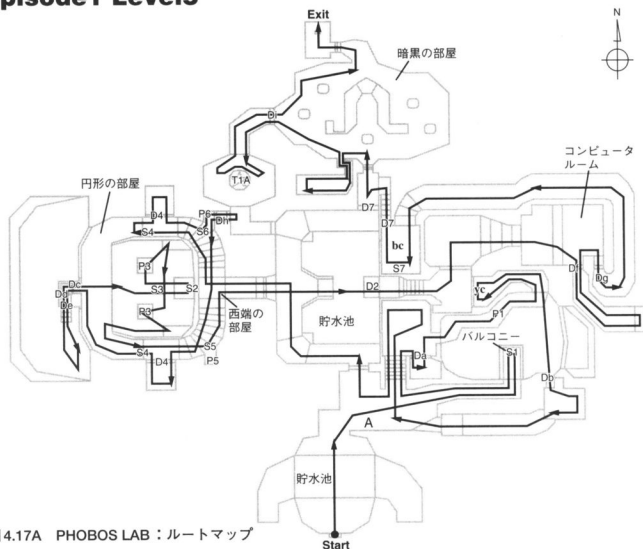


図4.17A PHOBOS LAB：ルートマップ

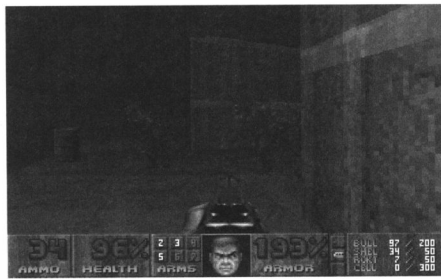


図4.18 インパがぞろぞろ出てくる

大勢の敵を相手にするには、まず武器をチェーンガンに替える。部屋へ入るための扉（イエローセキュリティカードが必要）を開けると、すぐにプラットフォームに乗って下降する。プラットフォームが床に着くやいなや、敵の正面攻撃を受ける（難易度が高いほど攻撃も激しい）。プラットフォームを降りる前に、最初の一团を倒してしまうこと。部屋に入ると、南側と北側のプラットフォームにそれぞれインパが待機している。右（北）方向へ進む前に、2匹とも撃っておこう。

最後の階段を降りるとスイッチがオ



## Episode1 Level5

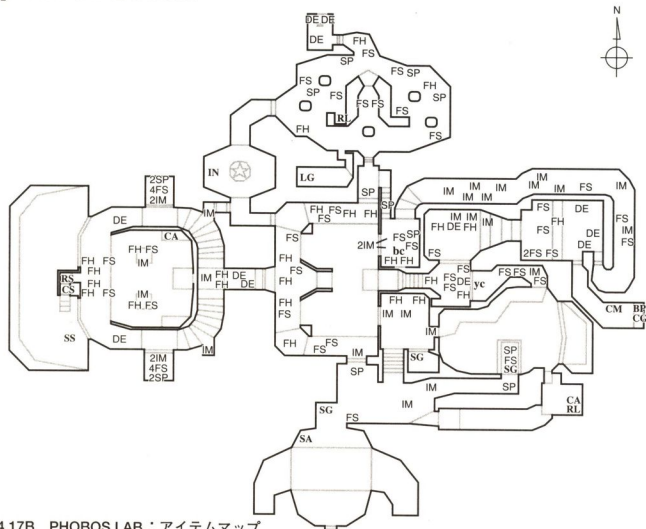


図4.17B PHOBOS LAB : アイテムマップ

ンになり、インプが乗っていた2つのプラットフォームが降りてくる。どちらのプラットフォームにも救急箱が隠されている。この時点ではぜひ必要なアイテムだろう。さらに前進すると、部屋の北と南にあるシークレットドアを開くスイッチの上を通過する。スイッチの上を歩く前に、階段側へ方向転換し、ロケットランチャーを準備するほうがよいだろう。スイッチがオンになると両側のシークレットドアが開き、インプと兵士がぞくぞくと出てくる（難易度によってはスペクターも出てくる）。

ロケットランチャーを発射しながら階段の上まで戻り、南のシークレットドアから出てくる敵を順に片づける。次に向きを替えて部屋の西側へ移動する。武器をチェーンガンに取り替えて視界に入る敵をすべて撃ち倒す。ドラム缶を見つけたら爆破させる。部屋じゅうの敵を一掃したら、残りの秘密の装置を解明する。この部屋には隠されたアイテムがふんだんにある。

### ★レベル5のシークレットの見つけ方

S1は、東の貯水池に張り出した小さなバルコニーに取り付けられている。S1がオンになると、P1が上昇して貯水池を渡るためのジグザグな通路ができる。

ジグザグな通路へ向かう途中の小屋屋には、南側の壁に2つのドラム缶が置いてある。このドラム缶の間に最



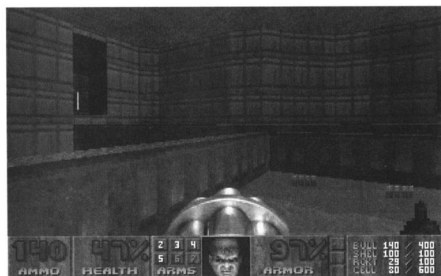


図4.19 S1のあるバルコニー

に入れたらDcを開く。Dcの向こう側には、放射線防護服が隠された小部屋がある。放射線防護服の位置から南側を向いて「スペース」キーを押すと、Ddが開き非常に小さな部屋へ入ることができる。この部屋にはチェーンソーが隠されている。さらに南側のDeを開けると小さな中庭に出る。ここではソール・スフィアを手に入れることができる。

円形の部屋に戻って放射線防護服を身に付ける。貯水池を渡り、S2が取り付けられている小さなプラットフォームへ移動する。S2をオンにするとD2が開く。D2は、施設中央の貯水池を渡った正面（西側）に取り付けられている。小さなプラットフォームに乗ってS2をオンにすると、2本の柱が下がり始める。右側（北側）の柱に飛び移ると、柱は天井に向かって上がっていく。北を向きながら柱の上で待機していると、高いプラットフォームの上に隠されているコンバットアーマーが見えてくる。プラットフォームに飛び移ってコンバットアーマーを手に入れたら、S2が取り付けられていたプラットフォームに飛び降りて、貯水池を渡ってもう1本の柱の上に乗る（S2が取り付けられているプラットフォームに乗ると下がる）。柱が上がり始めたら、今度は南の方向に高いプラットフォームが見えてくる。プラットフォームに飛び移って銃弾箱を手に入れる。

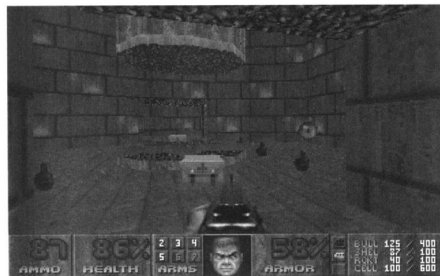


図4.20 テレポーターのある部屋

初のシークレットドア（Da）が取り付けられている。この扉を開くと、ショットガンと弾丸を手に入れることができる。

ジグザグな通路を渡っていくとイエローセキュリティカードが見つかる。

通路から貯水池に飛び込み、バルコニーの東側まで移動するとDbにたどり着く。「スペース」キーを押してDbを開くと、コンバットアーマー、ロケットランチャー、ロケットケース、メディキットを手に入れることができる。

西の端には円形の部屋がある。西側の壁へ移動するとメディキットを手に入れることができる。メディキットを手

円形の部屋の北東の隅には、以前にインプが乗っていた小さなプラットフォームがある。プラットフォームに乗って上昇すると、東側に2つのシークレットドアが見えてくる。シークレットドアを開けると、テレポーター（レベル5では1つだけ）が設置されている部屋へ入ることができる。この部屋にはブラー・アーティファクトも隠されている。テレポーターに乗ると、レベル5のスタート地点近く（A地点）にレポートする。正面の短い階段の先には、北東のジグザグな通路に続く小部屋がある。

DfとDgは、北東の端にあるコンピュータールームにある。両方ともコンピ

一タールームにある。両方ともコンピュータールームの南側の壁に取り付けられている。ルートマップどおりに移動すると、最初に見つかるのはDfだ。コンピュータパネルのような壁の前で[スペース]キーを押すとDfが開き、コンピュータマップ、チェーンガン、バックパック、メディキット、銃弾箱を手に入れることができる。

次に、Dfの東側にあるDgを開ける。Dgを通して真っ暗な回廊を北へ進み、次に西から南へ進むと、ブルーセキュリティカードとS7が隠された小さな部屋に行きあたる。S7をオンにするとD7が開く。D7は部屋の北西の隅に取り付けられている。

北の端にある暗黒の部屋では、入り口の左の壁に沿って移動していくと狭い回廊に導かれる。ここには光拡大バイザとロケット弾が隠されている。回廊を出てさらに左の壁づたいに移動していくと、次のレベルへ進む[Exit]に到着する。

## レベル6 CENTRAL PROCESSING——中央処理施設

じっくりと謎を解いたり、激しい戦闘を好むプレイヤーにとってレベル6は理想郷だ。三角形に広がった中央処理施設の構造は一見単純だが、予想もつかない出来事が待ち受けている。

レベル6のすべての謎を解き明かすには、3種類のセキュリティカードを描えなければならない。ブルーセキュリティカードとレッドセキュリティカードの2種類でレベルを終了することもできるが、その分楽しみも減ってしまう。

戦闘を繰り返しながら移動している間にすべてのセキュリティカードが手に入るはずだ。施設の南東には同じ形状の部屋がいくつもあり、狭い通路で四方に連結している。案内図も持たないでこの迷路に入り込んだら、その複雑さに音をあげてしまうだろう。そこで必要となるのがコンピュータ・マップだ。迷路のどこかに必ず隠されているはずだ。

レベル6では、扉を30秒間だけ閉じてしまう不思議なスイッチが登場する。このタイプのスイッチが取り付けられている部屋では、たとえ不利な状況に陥っても30秒間は絶対に外へ出られないことになる。

### ★レベル6に隠された装置とアイテムのリスト

レベル6には非常にたくさんのスイッチとシークレットドアが取り付けられている。それぞれ、レベルの攻略に欠かせないアイテムを手に入れるために絶対見のがしてはならない。

レベル6に隠された装置とアイテムは次のとおりである。

シークレットドア……………	15	ソール・スフィア……………	2
プラットフォーム……………	15	ブラー・アーティファクト……………	2
スイッチ……………	8	コンピュータマップ……………	1
ショットガン……………	1	光拡大バイザ……………	1
ロケットランチャー……………	1	放射線防護服……………	3
チェーンガン……………	1	バックパック……………	2
セキュリティアーマー……………	3	セキュリティカード……………	3種類
コンパクトアーマー……………	1		

ロケット弾、ロケットケース、砲弾ケース、弾薬箱はモードによって異なる。









### ▶ レッドセキュリティカードを手に入れるには

レベル6では、レッドセキュリティカードを携帯していないと先へ進むことができない。レッドセキュリティカード(rs)を手に入れたら、ブルーセキュリティカードが隠されている場所へ行くこともできる。2つのカードが揃えばレベル6を終了することができる。しかし、最初のセキュリティカードを手に入れるのはそれほど簡単ではない。セキュリティカードの周囲には、5つのシークレットドアを一斉に開くスイッチが取り付けられている。それぞれの扉の内側には、インプ、兵士、軍曹などが待ち伏せている。

スタート地点からすぐ東に位置するコンピュータルームに入ると、特殊なスイッチによって扉が30秒間閉じてしまう。チェーンガンを持っているなら、ただちに撃ちまくること。特に難易度の高いモードでは強敵が待ちかまえている。部屋へ入ったとたんに、左側から銃弾が飛んでくる。あちこち動きまわる兵士と軍曹をまず片づけてから、一番敵がかたまっている場所を確認してドラム缶のそばに移動する。レッドセキュリティカードを手にしたらドラム缶を爆発させ、そのすきに部屋から逃げ出す。

チェーンガンと弾薬が必要ならば、南側の仕切り壁(D2)を探すと手に入る。攻撃が止んでいたなら、弾薬箱、薬びん、スピリチュアル・アーマーなどを先に手に入れてからセキュリティカードを取りに戻ってもよい。セキュリティカードを手に入れたら、ただちに部屋から抜け出すこと。部屋の中に長く留まっていると危険だ。両側の仕切り壁の間を通過して出口へ向かうのが最短コースだ。ある程度離れた距離にモンスターがいるときは、チェーンガンを連射して倒す。ドラム缶の近くにモンスターが集まってきたら、当然のことだが、ドラム缶を撃って敵の集団を一挙に吹き飛ばす。残った敵はチェーンガンで片づける。戦闘でダメージを受けている場合は、もう一度コンピュータルームに戻り、シークレットドアを探索して体力回復用のアイテムを手に入れること。

### ▶ 中庭に隠されているソール・スフィアを手に入れるには

イエローセキュリティカードを手に入れなくてレベル6の出口にたどり着くには、汚染された貯水池に飛び込んで細い運河を北上していくほかに方法はない。運河の最終地点まで行くと、ソール・スフィアが隠された中庭に入ることができる。運河に入るためには、特定のスイッチ(S6)でシークレットドアを開けなければならない。S6は、コンピュータルームの北側、東の迷路に続く階段の途中に取り付けられている。ルートマップどおりに移動している場合は、迷路を探索した後でこの場所にたどり着く。階段を昇るとスイッチがオンになり運河の入り口の扉が開く。さらに、階段のすぐ後ろにあるシークレットドア(D6)も開いてモンスターが出てくる。ここでもチェーンガンが役に立つ。階段の上から壁を盾にして戦えば、視界に入る敵を順に狙い撃ちしていくことができる。敵を全部倒したらD6の内側へ入り、ショットガン、ロケット弾、必要なだけのメディキットを手に入れる。さらにルートマップに沿って移動すると、ロケットランチャー、バックパック、ブラー・アーティファクトが手に入る。次に、プラットフォーム(P4)の背後にある小部屋に入り放射線防護服を手に入れる。放射線防護服を身に付けると貯水池に向かって前進する。

この時点で運河を渡る準備が完了する。ブラー・アーティファクトを持っているので体が透明になり、放射線防護服のおかげで放射能にも汚染されない。弾薬も十分に装備し、ロケットランチャーを使うこともできるはずだ。難易度の高いモードでは、両側からインプとデーモンの一団が近寄ってくる。ただし、プレイヤーの姿がよく見えないためとまどっている。その隙に出口へ向かいながら敵を撃ち倒す(部屋に留まっているときに発砲すると、プレイヤーの位置がわかってしまう)。

放射線防護服の効果は60秒間なので、できるだけ急いで運河を渡りきらなければならない。運河に入ってすぐインプが襲ってきたら、チェーンガンで手早く片づける。ファイヤーボールを避けるために貯水池へ逆戻りする必要があるだろう。運河の先端までたどり着いたら、メディキット、ロケットケース2つ、バックパック、銃弾箱、いくつかの弾丸を手に入れることができる。これらのアイテムを手に入れたら、北側のシークレットドアを開けて小さな中庭に出る。この扉は外側からしか開かないので、運河に戻ることはできない。前方の柱の上に



はソール・スフィアが隠されている。近づいていくと柱が下がり始める。ソール・スフィアを手に入れてから柱の上に立つと、シークレットドアが取り付けられている壁まで上昇する。シークレットドアを開いたら北端の小部屋へ進入する。

## ★レベル6のシークレットの見つけ方

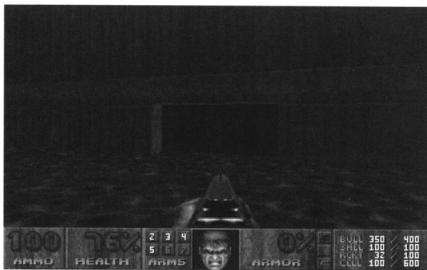


図4.22 南西の方向にある真っ暗な入り口

ブルーセキュリティカードが隠されていた位置から南西の方向には、真っ暗な入り口が見える。貯水池を渡り、短い通路の奥にある小さなプラットフォームまで移動する。プラットフォームに乗ると、ソール・スフィアが隠されている小部屋の高さまで上昇できる。貯水池の北東にのびるトンネルの中にもプラットフォームがある。このプラットフォームに乗ると、セキュリティアーマーと複数のメディキットを手に入れることができる。トンネルを抜けて通路づたいに進むと、複数のロケットケース、ブラー・アーティファクト、光拡大バイザを発見できる。通路の先に取り付けられているシークレットドアを開くと、レベル6のスタート地点に戻る。

貯水池にかかる橋を南東の迷路の方向に進むとS4がオンになり、P4が降りてくる。P4のかげにはメディキット

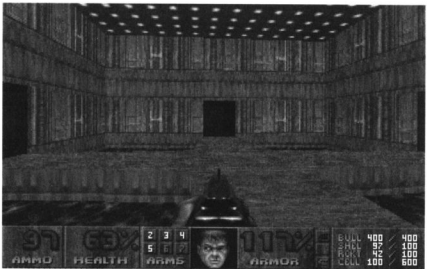


図4.23 南東の迷路

D1を通過してスタート地点のすぐ東に位置するコンピュータルームに入ると、入り口付近に取り付けられているS1がオンになり、背後のD1が30秒間閉じる。S2は、レッドセキュリティカードの周囲全体に取り付けられている。S2がオンになるとコンピュータルームの5つのD2がすべて開き、インプ、兵士、軍曹が続々と出現する。

S3は、施設の南西に位置する通路に取り付けられている。S3がオンになるとD3が開き、デーモンが襲ってくる(難易度によってはインプの集団も現れる)。敵を倒すとスティムパックを手に入れることができる。

また迷路の東端に取り付けられているDaを開くと、コンピューターマップを手に入れることができる。

S5は、迷路の南端に取り付けられている。S5をオンにすると、迷路の西側に取り付けられているD5が開く。

S6は迷路へ続く階段の途中に取り付けられている。S6がオンになると3箇所のD6が開く。D6北とD6南は、北へ向かう運河へ入るための扉だ。S6が一番近いD6が開くと、小部屋の中からモンスターが数匹出てくる。難易度の高いモードでは、小部屋の中にロケット弾とショットガン



が隠されている。

S6は、中央の建物の北東を南北へ流れる強烈に汚染された運河に沿って取り付けられているシークレットドアを開くスイッチでもある。

S6が取り付けられている階段をさらに上ると、セキュリティアーマー、イエローセキュリティカード、バックパックが隠されている小部屋にたどり着く。セキュリティアーマーの背後には、別のシークレットドアが取り付けられている。[スペース] キーを押して扉を開けると、さらに小部屋があり、バックパック、ブルー・アーティファクト、ロケットランチャーが隠されている。この小部屋の北側の壁にもシークレットドアが取り付けられている。扉の向こう側には、放射線防護服が隠されているP4が設置されている。

放射線防護服を身に付けて運河を進んで行くと、ロケット弾ケース2つ、バックパック、メディキット、銃弾箱、いくつかの弾丸が隠された場所にたどり着く。

運河を出て中庭に入ると、ソール・スフィアが隠されているPaが下がってくる。Paの上に立つと、次のシークレットドアの高さまで上昇できる。壁側を向いて[スペース] キーを押すとシークレットドアが開く。

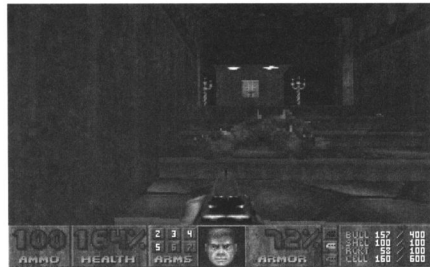


図4.24 施設の北端にあるS7

S7は、施設の北端に取り付けられている。S7をオンにするとD7が開き、「Exit」のある部屋へ向かうことができる。D7から数歩先へ進んだ際にはS7が取り付けられている。S7がオンになるとD7が30秒間閉じる。

S8は北西の部屋の入り口付近に取り付けられている。S8のすぐ東側にはS9が取り付けられている。S8がオンになると2つのD8が開き、インプと軍曹の大軍団が出現する。S9をオンにすると部屋の北端に取り付けられているD9が開き、レベル6の「Exit」へ到達できる。ただし、「Exit」の前にはスペクターが待ち伏せている。

S8は北西の部屋の入り口付近に取り付けられている。S8のすぐ東側にはS9が取り付けられている。S8がオンになると2つのD8が開き、インプと軍曹の大軍団が出現する。S9をオンにすると部屋の北端に取り付けられているD9が開き、レベル6の「Exit」へ到達できる。ただし、「Exit」の前にはスペクターが待ち伏せている。

## レベル7 COMPUTER STATION——コンピュータステーション

レベル7では、放射能物質に汚染された貯水池へ何度も飛び込まなければ先へ進めない。放射能に汚染されると心身ともに大きなダメージを受ける。しかし、あえて危険を冒すだけの価値があるのはまちがいない。汚染地帯をどの程度すばやく移動できるかによって、レベル攻略の速度も変わってくる。

レベル7を攻略するには、3種類のセキュリティカードを決まった順序で手に入れなければならない。スイッチの数も非常に多いため、移動時には細心の注意が必要だ。同じルートは何度も通過するのもこのレベルの特徴だ。出口へたどり着けるかどうか途中で不安になるかもしれないが、忍耐力さえあれば必ず最終地点へ到達することができるはずだ。



## ★レベル7に隠された装置とアイテムのリスト

レベル7に隠された装置とアイテムは次のとおりである。

スイッチ	5	コンバットアーマー	2
プラットフォーム	6	ブラー・アーティファクト	1
シークレットドア	1	ソール・スフィア	1
ショットガン	2	放射線防護服	1
チェーンソー	1	コンピュータ・マップ	1
ロケットランチャー	1	バックパック	1
チェーンガン	1	ブルーセキュリティカード	
セキュリティアーマー	2	ロケット弾 複数	

## ★レベル7の戦略

レベル7の「Exit」へ到達するには3種類のセキュリティカードが必要だ。ほかに選択の余地はない。したがって、セキュリティカードを順番に手に入れるためのルートを探すのが戦略の基本となる。ただし、最初のセキュリティカードすら簡単には見つからないだろう。

戦闘の基本は、重火器（ロケットランチャー）と他の武器の組み合わせによる正面攻撃か、あるいはすばやく移動しながらショットガンやチェーンガンで乱射する作戦のどちらかだ。敵に包囲されてしまったら、ロケットランチャーでの正面攻撃に頼るしかない。

敵を狙い撃ちするのに都合のよいポイントを見つけたら積極的に戦うこと。ただし、真正面からの銃撃戦は命取りとなることもあるので覚悟が必要だ。

レベル7の「Exit」へ通じる扉は、ブルーセキュリティカードを手に入れていないと開かない。ブルーセキュリティカードが隠されている場所へ入るには、レッドセキュリティカードを手に入れていなければならない。レッドセキュリティカードを手に入れるには、イエローセキュリティカードで特定の扉を開き、施設の西側を端から端まで往復しなければならない。

## ★レベル7の攻略手順

### ▶ 最初の戦闘に勝つためには

エピソード1の他のレベルと同様に、密閉された静かな部屋から冒険が始まる。しかし、正面の扉を開けるやいなや銃弾が飛び交う。最初からロケットランチャーの出番となるかもしれない。チェーンガンも絶対必要などころだ。武器の選択はなかなか難しい。いきなり接近戦になってしまったら、チェーンソーを装備していないことが悔やまれるだろう。敵の数が減ってきたらショットガンで応戦する（難易度の低いモードでは、それほど激しい戦闘にならない）。

まず、ロケットランチャーを装備していたら扉の正面で待ちかまえる。扉が開いたら数歩後退し、正面奥の階段からかけ降りてくるインプやスペクターめがけてロケット弾を3、4発撃ち込む。敵を撃退したら、部屋を出て南へ進みセキュリティアーマーを手に入れる。ロケットランチャーを装備していないときはチェーンガンを選択し、入口の左側に移動してから扉を開ける。壁を盾にして敵の銃弾から身を守り、扉の右側にあるドラム缶を狙って発砲する。敵の顔が近づくまで待ちかまえていたら手選れになる。ドラム缶とともに大方の敵も吹き飛ばしてしまうことがポイントだ。

インプや軍曹が一斉に向かってきたら、チェーンガンを連射する。スペクターが部屋の中まで入ってきたら、チェーンソーで応戦すること。敵を片付けたら部屋を出て南方向へ走り、セキュリティアーマーを手に入れる。



## Episode1 Level7

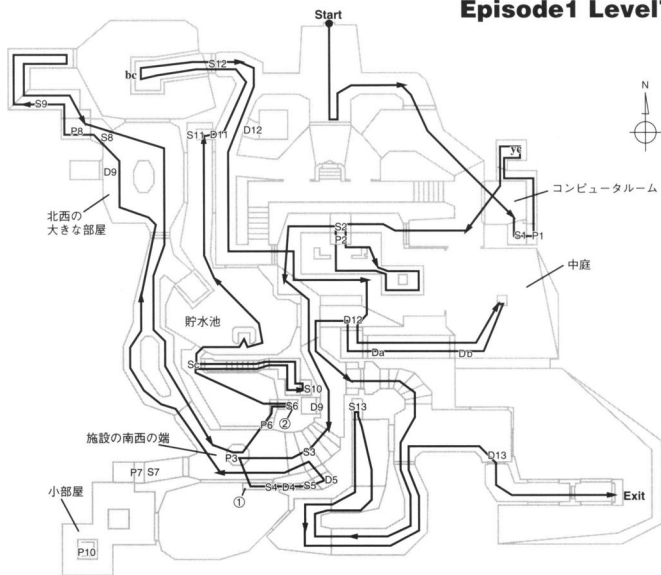


図4.25A COMPUTER STATION：ルートマップ

## ▶ 南西の端に隠されている秘密の装置やアイテムを発見するには

施設の南西の端までたどり着いたら、貴重なアイテムをまとめて手に入れることができる。ここでは、次の2箇所の探索手順を解説する。

1. チェーンガン、バックパック、シークレットドアが隠されている狭い通路
2. コンピュータ・マップが隠されている壁から突き出た小部屋

その他の装置やアイテム（放射線防護服、ロケット弾ケース、スイッチ、ソール・スフィア）については、「レベル7のシークレットの見つけ方」を参照のこと。

南西の端では、柱の上から貯水池に飛び込まないと秘密の装置に近づくことができない。それも2回で済めば好運なほうだ。タイミングとコントロールが最も大切なポイントだ。もちろん、貴重なアイテムを獲得する前に







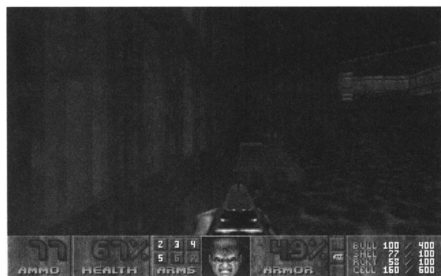


図4.26 南の貯水池に飛び込む

と、コンピュータ・マップが隠されている部屋を見おろすことができます。プラットフォームから飛び降りたらいったん停止して体勢を立て直すか、またはそのまま部屋に駆け込んでもかまわない。コンピュータ・マップのそばにはスイッチが取り付けられている。スイッチがオンになるとプラットフォームが伸びて元の部屋へ戻る通路となる。貯水池に落ちてしまうのではない。通路沿いに脱出用のシークレットドアがある。この扉についてはこのあと解説する。

### ★レベル7のシークレットの見つけ方

最初のスイッチ（S1）は、北東の角に位置するコンピュータルームの床に取り付けられている。S1がオン



図4.27 P1の上の狭い通路

になるとP1が降りてくる。P1に乗ると、イエローセキュリティカードが隠されている狭い通路まで上昇する。S2は中央コンピュータルームの北側に取り付けられている。S2がオンになるとP2が降りてくる。P2に乗ると、モンスターが待機する2階まで上昇する。モンスターを倒すと、ロケットランチャーとロケット弾を2つ手に入れることができる。

ットを手に入れることができる。さらに東へ進むと別のスイッチがオンになり、正面のシークレットドアが開く。扉を通過して小部屋に入るとバックバックを発見する。バックバックのすぐ近くまで移動すると、次のシークレットドアが開き、最初の階段へ戻ることができる。

もう一度柱に乗って上昇しながら今度は北東の方向に顔を向けると、壁に沿って小さなプラットフォームがあるの見える。適当な高さまで上昇したらプラットフォームに飛び移る。目測を誤ると貯水池に落ちてしまうので気をつけよう。プラットフォームに乗る

西の部屋へ続く階段の上にはS3が取り付けられている。S3がオンになるとP3が降りてくる。S4（貯水池に飛び込まないと作動できない）がオンになるとD4が開く。D4の向こう側には、バックバックが隠されている小部屋がある。この部屋にはS5が取り付けられている。S5がオンになるとD5が開き、最初の階段へ復帰できる。

S6を作動させるには、南西の部屋の中央の柱から北東の貯水池の東壁にある足場に飛び降りなければならない

い。S6がオンになると、外側へ突き出した小さなP6が壁から伸びて元の部屋へ戻る通路になる。同じ部屋の西側の壁に取り付けられている扉の背後には、S7が取り付けられている。S7がオンになるとプラットフォームが降りてくる。プラットフォームに乗ると、真っ暗なコンピュータルームまで上昇する。コンピュータルームには、チェーンソー、ロケット弾ケース、弾丸がいくつか隠されている。

S8は、北西の端の大きな部屋に取り付けられている。S8がオンになるとP8が降りてくる。P8に乗ると、レッドセキュリティカードが隠されている狭い通路まで上昇する。通路を前進して行くとS9がオンになり、2つのD9が開く。それぞれの扉からはモンスターが出現する。

南西の部屋にそびえる中央の柱から貯水池に飛び込み北へ向かうと、幅が狭くなった箇所まで待望の放射線防護服を発見できる。放射線防護服の東側にはScが取り付けられている。Scをオンすると、階段状の狭い通路へ抜ける扉が開く。階段の上ではロケット弾ケースとS10を発見できる。このスイッチをオンにすると、チェーンソーの周囲の壁（南西の端の小部屋）が下へスライドする。

Scを発見した場所からさらに北へ進むと大きな貯水池に出る。貯水池の東側にそびえ立つ柱にはコンパクトアーマーが隠されている。貯水池を北に進むと幅が狭くなり、その先端にはプラットフォームが設置されている。

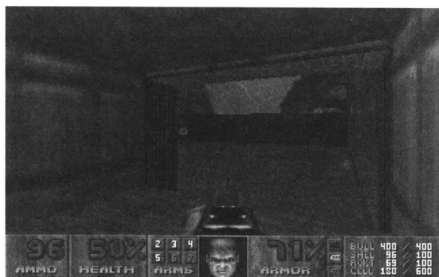


図4.28 レベル7の中庭

を倒して扉を通り抜けたらDaを開く。Daを通り抜けて次のDbを開くと、レベル7で唯一の中庭に出る。中庭の中央にはブラー・アーティファクトが置いてある。

S13は南端の中央の通路に取り付けられている。このルートに入る扉は、ブルーセキュリティカードを携帯していないと開かない。扉を通り抜けたら階段を進み、靴形に曲がった通路の先端まで進む。行き止まりの壁にはS13が取り付けられている。S13をオンにすると南東の端のD13が開き、レベル7の「Exit」に到達する。

## レベル8 PHOBOS ANOMALY——フォボスアノマリー

レベル8の構成はエピソード1の他のレベルと異なり、複雑な構造の建物やシークレットに悩まされることはない。レベルマップにも、広大な敷地の中央に星形の部屋が印されているだけだ。レベル8の最大の難関は、これまでとは比較にならない恐ろしい敵、バロンとの戦いだ。猫に追われたネズミのように追いつめられるのか。あるいは知恵と勇気で強力な敵を倒すことができるのか。プレイヤーのチャレンジ精神が試されるときだ。

レベル8を攻略するとエピソード1は終了し、次のエピソードへ進むことができる。デモ版やシェアウェア版



のユーザーはゲーム全体が完了する。ただし、レベル3からシークレットレベルへ進んでいない場合は、MILITARY BASEを攻略するという大冒険が残っている。シークレットレベルの詳細は次節で解説する。

## ★レベル8に隠された装置とアイテムのリスト

レベル8に隠された装置とアイテムは次のとおりである。

スイッチ	4	コンピュータ・マップ	2
プラットフォーム	3	ブラー・アーティファクト	1
シークレットドア	3	ソール・スフィア	1
テレポーター	1	各種弾薬類	
チェーンガン	1		
ショットガン	1		
セキュリティアーマー	1		

## ★レベル8の戦略

選択しているモードにかかわらず、レベル8ではプレイヤーの忍耐力が試される。バロンを倒さない限り最終地点へ到達することはできない。施設の構造はいたって簡単で、シークレットを探して走り回る必要はない。このレベルでは、難解なパズルを解き明かしてきた頭脳を切り替える必要があるだろう。モード4を選択している場合は、バロンとの決戦の前に、見えない敵のスペクターと戦わなければならない。レベルのスタート早々にはデーモンの集団が登場する。

レベル8では、敵の特徴に合わせて各種武器（ショットガン、ロケットランチャー、チェーンソー）を上手に使いこなさなければ戦いに勝てないだろう。ショットガンやチェーンガンだけで戦うには、相手が強すぎる。バロンと戦うときは、まずロケットランチャーを発射するために一定の距離を保つこと。ロケット弾を5発命中させたら倒せる。この凶暴な敵は、強烈なエネルギーの塊を投げつけてくるばかりか、鋭い爪で相手を引き裂いてしまう。爪の攻撃を受けると非常にダメージが大きい。一回で体力が10～80%も減る。エネルギーの塊をぶつけられたときは、体力が8～64%減る。バロンと戦うときは、絶対に相手を近寄せないことが重要な戦略となる。十分な距離をとり、エネルギーの塊が飛んできたらサイドステップで避けること。

スペクターやデーモンの場合は、敵の集団のまっただ中にロケット弾を数発撃ち込むと戦いやすくなる。

## ★レベル8の攻略手順

### ▶ スタート地点で遭遇するデーモンを排除するには

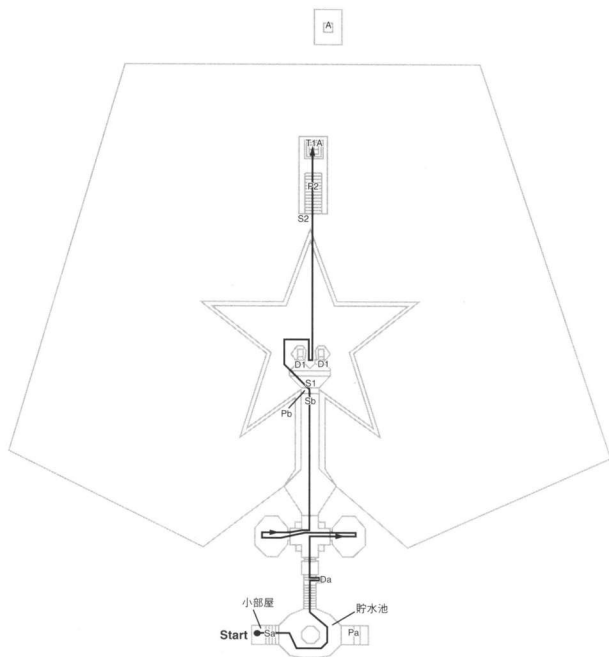
レベル8の冒険は、スイッチ以外に何も無い小部屋からスタートする。スイッチをオンにすると壁が上にスライドし、足元には汚染された小さな貯水池が現れる。貯水池の周りには、デーモンがいつものように暴れ狂っている。好運なことに、貯水池とデーモンを取り囲むようにドラム缶が並べて置いてある。デーモンが這い上がってこれない位置から右端、または左端のドラム缶を狙って撃つ。ドラム缶が連鎖的に爆発していくと、敵の集団を粉砕することができるはずだ。わずかでも生き残った場合は、這い上がってくる前に撃ち倒してしまうこと。

### ▶ 星形の部屋でスペクターを倒してから、バロンと戦うには

星形の部屋へ続く入り口ホールの北側が、レベル8で最も激しい戦闘の舞台となる。モード4を選択している場合は、バロンばかりかスペクターの集団も相手にしなければならない。星形の部屋へ足を踏み入れたとたん、



## Episode1 Level8

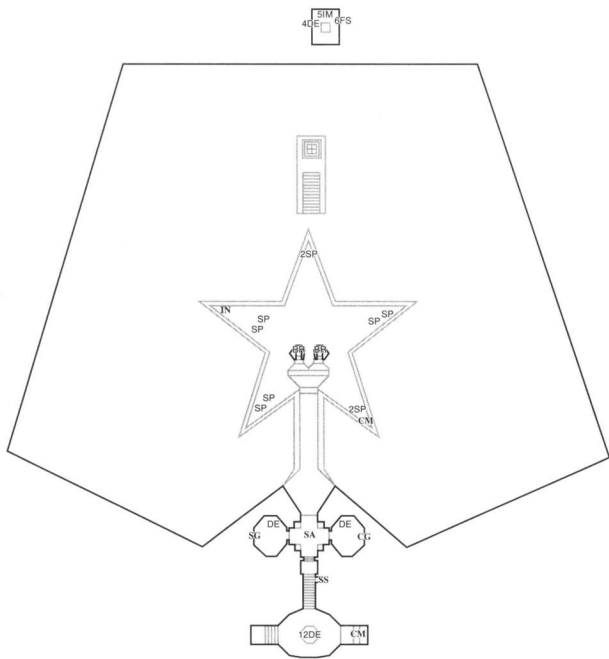


4  
章



図4.29A PHOBOS ANOMALY：ルートマップ

Episode1 Level8



4章

図4.29B PHOBOS ANOMALY : アイテムマップ



壁に立てかけてある棺からバロンが出現する。しかし、その前にスペクターがいち早くプレイヤーの姿を認めて襲いかかってくる。

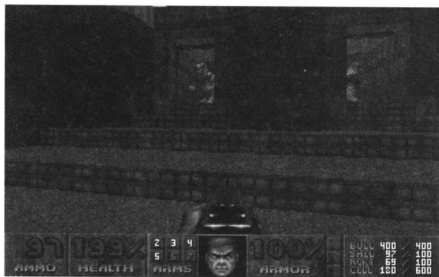


図4.30 棺から出てくるバロン

けて襲いかかってくる。そいつらにはその場に留まり、チェーンソーで対抗する。チェーンソーを左右に振り回すとき、決して現在地より前に移動してはならない。スペクターを倒さないうちにバロンが目覚めてしまう。

スペクターとの戦いが終了したら、部屋の左側へダッシュして棺の背後に回り込む。棺と棺の間を正面から駆け抜けて後方に入ることもできる。この位置からロケットランチャーを撃ち、左右両側から襲ってくるバロンを狙い撃ちするのが一番安全な体勢だ。戦闘の前にブラー・アーティファクトを手に入れたら、半透明な体となって、かなり有利に戦える。部屋の北西の端でブラー・アーティファクトを手に入れたら、すぐに棺の背後に戻り攻撃を開始する。常に正確な射撃を行うことも大切だ。

できるなら、バロンを棺の前面にどめておく。そのためには、常に棺の両サイドから攻撃をしかける。

もちろん、棺の背後に隠れたまま棺の間を狙って撃つこともできる。バロンを2匹とも倒したら、部屋の壁全体が下にスライドし屋外の様子が見えるようになる。

## ★レベル8のシークレットの見つけ方

スタート地点正面の壁には最初のスイッチ (Sa) が取り付けられている。Sa をオンにすると壁が開き、真下に小さな貯水池が現れる。貯水池の周辺にはデーモンの集団が動き回っている。スタート地点からまっすぐ西に移動すると、プラットフォームを発見できる。プラットフォームに乗ると、コンピュータ・マップとメディキットが隠されている小部屋まで上昇する。

スタート地点から北に向かい階段を降りると、狭い通路の西側の壁に取り付けられている Da にたどり着く。スペースキーを押して Da を開くと、ソール・スフィアを手に入れることができる。次の扉を開くと、いくぶん広めの部屋に入る。この部屋の両側には真っ暗な部屋が続いている。西側の部屋には砲弾ケース3つとショットガンが隠されている。東側の部屋にはチェーンガンが隠されている。

Sb を押すと星形の部屋へ続く入り口ホール北端の壁が開き、小さなプラットフォームにたどり着く。プラットフォームに乗ると、星形の部屋の入り口まで上昇する。プラットフォームから数歩先には、S1 が取り付けられている。スイッチがオンになると、部屋の正面に立てかけてある2つの棺からバロンが出現する。星形の部屋のそれぞれの角には、銃弾箱または砲弾ケースとメディキットが隠されている。北西の角にはブラー・アーティ

この状況を少しでも有利にするには、バロンが目覚めないように入り口に留まることだ。その場からスペクターの集団をめがけてロケット弾を撃ち込む。承知のとおり、スペクターの動きを捉えることはかなりむずかしい。彼らが襲いかかってくる方向（プレイヤーの正面と左右両サイド）をめがけてロケットランチャーを発射すると、命中率が高くなる。棺の左側にはドラム缶がいくつか置いてある。ここでは、少なくとも4、5発のロケット弾を使うことになる。棺と棺の間に数発、そして棺の右側に数発撃ち込む。ロケット弾から逃れたスペクターはプレイヤーめが



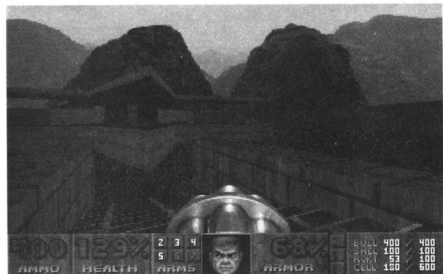


図4.31 階段の上から見た星形の部屋

ファクト、南東の角にはコンピュータレベルマップも隠されている。

バロンを2匹とも倒すと、星形の部屋の壁全体が下がって屋外の広大な敷地が見える。北端には小さな建物があり、正面の壁にはS2が取り付けられている。S2をオンにすると、階段が上昇してテレポーター（エピソード1で2つ目）へたどり着く。

## レベル9 MILITARY BASE——軍事基地

シークレットレベルへ進むには、レベル3で秘密の「Exit」を通る以外に方法はない。シークレットレベルを攻略した後は、通常のレベル（レベル4）へ戻ることができる。

MILITARY BASEは四角形に広がった施設で、中央には鉄格子で囲まれた中庭がある。東西南北の各隅とその中間にそれぞれ部屋が配置されている。これらの8つの部屋に加え、西側に突き出た部屋が1つと中庭、西側の部屋と中央南端の部屋をつなぐ斜めの部屋が施設を構成している。それぞれの部屋には少なくとも1つのシークレットが隠されている。つまり、シークレットレベルでは膨大な数のシークレットを解き明かさなければならない。「Exit」にたどり着くには、ブルーセキュリティカードが必要だ。ブルーセキュリティカードを手に入れるには、イエローセキュリティカード、レッドセキュリティカードの順に手に入れなければならない。

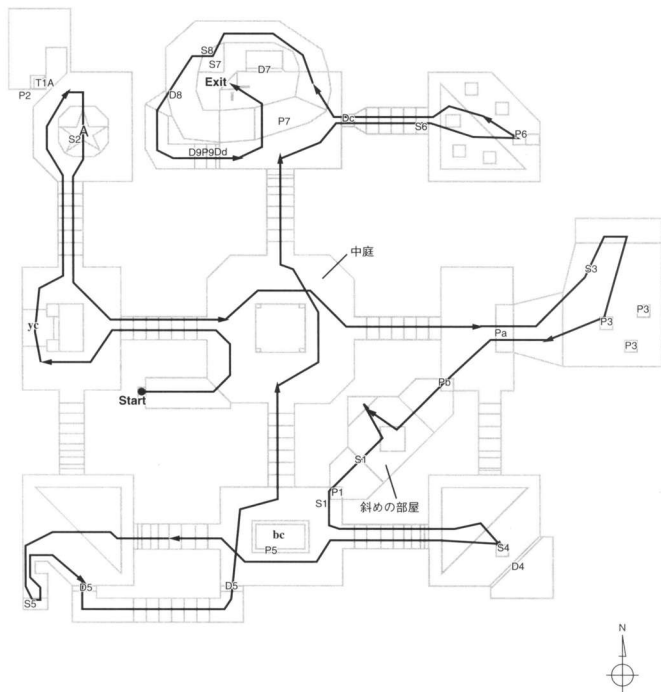
シークレットレベルの戦闘は激しく、かつすばやい動きが要求される。インプや兵士の数が多すぎてチェーンソーでは対抗しきれない場合もあるだろう。テレポーターも登場する。このテレポーターがレベル攻略の鍵となるはずだ。エピソード1で使用できる武器もすべて手に入る。ただし、かなりすばやく行動しないと全部を手に入れるのはむずかしい。

### ★レベル9に隠された装置とアイテムのリスト

レベル9に隠された装置とアイテムは次のとおりである。

スイッチ	2	セキュリティアーマー	1
シークレットドア	5	ブルー・アーティファクト	1
プラットフォーム	8	バックバック	1
ショットガン	1	セキュリティカード	3種類
ロケットランチャー	1	弾薬類（ロケット弾ケース、砲弾ケース、バックバックなど）	
チェーンソー	1		
チェーンガン	1		

# Episode1 Level9



4  
章

図4.32A MILITARY BASE：ルートマップ





# Episode1 Level9

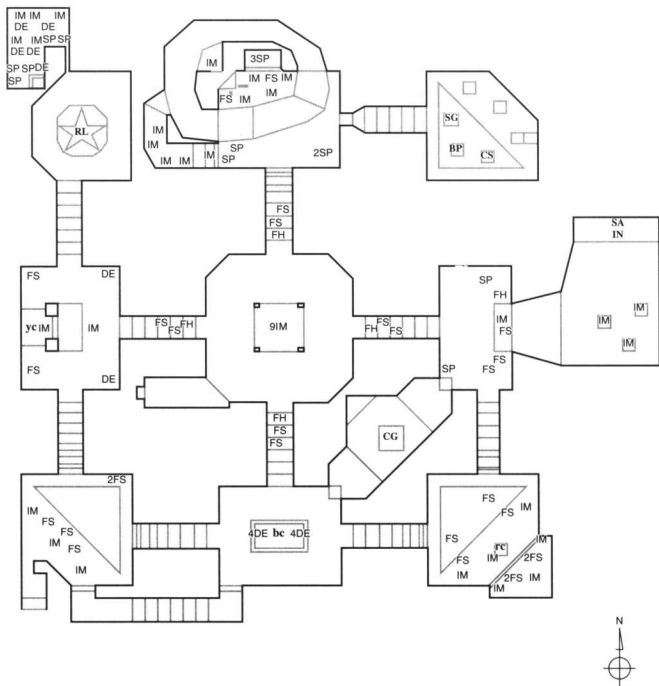


図4.32B MILITARY BASE : アイテムマップ



## ★レベル9の戦略



図4.33 鉄格子に囲まれた中庭

攻撃に備えることも大切な戦略だ。シークレットレベルでは、ほとんどのモンスターが部屋の中に潜んでいる。8つの部屋と中庭、部屋と部屋の間は階段で連絡している。決して部屋の中に駆け込んではいけない。入り口付近に留まってモンスターを部屋の外へおびき出す。敵が外へ出てきたところで、階段の上へ後退しながら銃撃する。階段を上がってくる敵は最も狙い撃ちしやすい。

## ★レベル9の攻略手順

### ▶ 星形のテレポーターに隠されているロケットランチャーとアイテムを獲得するには

北西の角の部屋には、一方向のみにテレポートできる星形のテレポーターが設置されている。テレポーターの周囲に取り付けられているスイッチがオンになると、星の中心からモンスターが続々と現れてくる。通常、これらのモンスターは、部屋の北側に突き出した小部屋に潜んでいるが、スイッチがオンになると同時にテレポートしてくる。ロケットランチャーとその他のアイテムを手に入れたら、できる限りすばやく部屋から出ていくこと。最善の策は、スイッチが取り付けられているテレポーターの周囲を通らずに部屋の北端まで移動する。次に、入り口の階段側へ方向転換し、フルスピードでテレポーターの上を駆け抜けながらアイテムを手に入れる。背後では、テレポートしてきたモンスターがうなり声をあげているが立ち止まってはならない。階段の上まで達したら、追いかけてくる敵をめがけてロケットランチャーを発射する。チェーンガンやショットガンで銃撃するのも効果がある。ただし、数回撃ったら壁の後ろに身を隠したほうが安全だ。狭い場所での戦闘はプレイヤーにとって不利なので、敵が階段の一番上まで到達する前に必ず倒してしまうこと。

### ▶ 北西の角部屋で柱の上からアイテムを手に入れるには

この部屋ではモンスターに遭遇しない。アイテムが隠されている5本の柱がそびえ立っているだけだ。一見するとアイテムが手が届かないように見えるが、方法はある。階段の下のスイッチがオンになると、部屋の東側に設置されている小さなプラットフォームが数秒間だけ降りてくる。プラットフォームに乗ると柱の高さまで上昇する。柱から柱へ飛び移ってアイテムを手に入れられる。プラットフォームの上から見ると、柱は反時計回りに順に低くなっているのがわかる。つまり、一番最初に飛び移るのはプラットフォームの北西に立つ柱となる。柱

イエロー、レッド、ブルーの順に3種類のセキュリティカードを手に入れることが戦略の基本となる。難易度の低いモードを選択していても、軍曹が大勢出現する。敵の集団を発見したら、すばやく銃撃して数を減らすことが大切だ。鉄格子に囲まれた中庭にはインプの一群が押し込められている。

インプは、プレイヤーが中庭を通過するたびファイヤーボールを投げつけてくる。この場所は頻繁に利用するルートなので、できるだけ早いうちにインプを片づけておかないとわずらわしい。

常に敵との間に距離をおき、突然の



にうまく飛び移れるかどうかとも問題だ。勢いがつきすぎると、アイテムを手に入れる前に床へ落ちてしまう。一回でも落ちたら、もう一度階段の下へ戻ってスイッチをオンにし、はじめからやり直さなければならない。

プレイヤーの腕によっては、すべてのアイテムを手に入れるまでに相当時間がかかるかもしれない。何度トライしても失敗する場合は、マップの助けを借りよう。マップを表示させると、部屋全体を上から見た図で着地点を確認することができる（ただし、プラットフォームで上昇する前に、各柱の周囲へ移動してマップにその位置を登録する必要がある）。スイッチをオンにし、プラットフォームに乗ったらマップを表示させる。

## ★レベル9のシークレットの見つけ方

プラットフォーム (Pb) は、中庭につながる南の部屋の北東の隅に設置されている。Pbに乗ると、貯水池のある斜めの部屋の高さまで降りていく。貯水池の中央にはチェーンガンと弾薬箱が置かれている。この部屋では、チェーンガンと弾薬箱のほかにも、メディキットも手に入れられる。Pbから降りて南西に突き進むとS1がオンになり、北東と南西の角に汚染物質が流れ出す。幸いにも北西の角の床は乾いたままだ。アイテムを手に入れたら貯水池を渡って元の場所に戻る。P1に乗ると元の高さまで上昇できる。

S2は中庭につながる北西の部屋の北側に取り付けられている。この部屋ではイエローセキュリティカードを手に入れることができる。北西の角部屋で星形のテレポーターの上を歩くと、隣接する小部屋に押し込められているモンスターがテレポートしてくる。

次のプラットフォーム (Pa) は、中庭につながる東の部屋に設置されている。Paに乗ると貯水池のある隣の部屋まで降りていく。部屋の中にそびえ立つ石柱の上にはインプが乗っている。貯水池の縁へ近づくとS3がオンになり、石柱P3が降りてくる。この部屋の北側にはセキュリティアーマーが隠されている。

北東の角の部屋にはレッドセキュリティカードが隠されている。ただし、セキュリティカードの周囲にはS4が取り付けられている。S4がオンになると部屋の隅のD4が開き、インプと軍曹の団が出現する。

北西の角の部屋にS5が取り付けられている。S5に近づくためには、前面に並んだドラム缶を吹き飛ばさなければならない。S5をオンにするとD5が開き、南の部屋へ通じる階段へ移動することができる。南の部屋の中央にはブルーセキュリティカードが隠されている。ブルーセキュリティカードの周囲の壁もS5をオンにすると開く。北西の角の部屋を出て階段を進んでいくと、砲弾ケースと弾薬箱を手に入れることができる。

シークレットドア (Dc) は、中庭につながる北の部屋に取り付けられている。ここは、シークレットレベルの

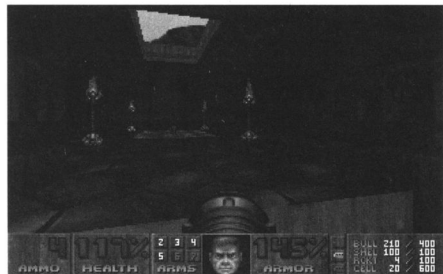


図4.34 ブルーセキュリティカードを手に入れる

「Exit」がある部屋だ。Dcを通り抜けて階段を降りると、北東の角の部屋へ入ることができる。この部屋に立っている5本の柱の上には、ロケット弾ケース、銃弾箱、ショットガン、バックパック、チェーンソーが隠されている。

階段を降りるとS6がオンになり、部屋の西側に設置されているP6が降りてくる。P6の上には弾薬箱が置かれている。P6に乗って上昇すると、時計と反対回りに柱から柱へ飛び移り、アイテムをすべて手に入れることができる。

「Exit」へ向かうために北の部屋へ戻るが、部屋を分断する運河に阻まれて最終地点へ到達することはできない。



図4.35 水路の途中にあるS7

取り付けられている。Ddを開くとスペクターの集団が出現する（姿を捉えにくい敵との接近戦では、チェーンソーを使用する）。

しかし、「Exit」の下の水路の途中に取り付けられているS7をオンにすると、幅の広いP7が運河から浮かび上がり部屋の北側へ渡る通路となる。ただし、運河に入っていないとS7にたどり着くことはできない。S7をオンにしたとき「Exit」の東側に取り付けられているD7も開き、スペクターが2匹出現する。S7に近づいたときS8がオンになりD8が開く。D8を通ると上の部屋へ戻ることができる。ただし、途中でインプの1団と戦わなければならない。

通路の途中に設置されているP9に乗って上がっていく。上の部屋にはDdが



# 5

## エピソード2 THE SHORES OF HELL

### —地獄の入り口

エピソード1の冒険は過酷なものだったにちがいない。そのまま気が狂ってしまうのではないかと、密かに恐れたことも何度かあるはずだ。しかし、すべては終わったのだ。いや、そう思いたいだけなのか？現実から目をそらしてはならない。戦闘には勝ったが、戦争そのものが終了したわけではない。

現在、プレイヤーはダイモスにいる。しかし、そんなばかげたことがあるのだろうか？ほんの数時間前に、ダイモスはまちがいなく天空から消滅したはずだ。ダイモスの謎を秘めてエピソード2が始まる。THE SHORES OF HELL（地獄の入り口）へようこそ。

エピソード2ではあらたな敵に遭遇する。空に浮かぶ醜悪な顔はロストソールだ。獲物をめがけて「特攻隊」のごとく急降下してくるのがこのモンスターの得意技だ。そして、カコデーモンは空中を漂う悪意のかたまりだ。巨大な口からはサンダーボールを吐き出し、近づくどんなものでも噛み砕いてしまう。こんな残忍なカコデーモンでさえただの風船玉と思わせるのが、このエピソードのボス、驚異のサイバーデーモンだ。一度でもサイバーデーモンに遭遇したら、その姿に圧倒されることだろう。

エピソード2ではテレポーターが数多く設置されている。待望のプラズマ・ガンも手に入れることができるはずだ。はたして地獄の縁から生還するチャンスはあるのだろうか？答えを見つけ出すためには出発するしかない。

## エピソード2のヒント

エピソード2では新しいタイプのモンスターに加えて、これまでになかった秘密の装置やしかけが登場する。テレポーターに乗って冒険を開始する前に、施設の構成を簡単に学んでおいたほうがよいだろう。

放射能に汚染されている地帯以外にも、触れると体力が大きく低下する場所がある。一見それほど危険な場所にも見えないため最初は気づかないことが多い。ステータスバーの体力値が下がっているのを見て、初めて異常に気がつくのだ。テレポーターのように見えるプラットフォームには注意すること。体力を吸収する危険な装置だ。建物を検索するときは、光るプラットフォーム、回廊、通路などへ近づくとき常に新しい発見がある。

エピソード2では、テレポーターに乗って複雑な構成の施設を移動することが多い。テレポーターは便利な装置だが、いくつか注意すべき点がある。突然テレポーターを発見してそのまま乗り込んだときは、どこへ移動するのか見当がつかない。この装置は通常2つセットで機能するので、乗り込む前に組み合わせを確認しておくべきだ。テレポート直後は一瞬視界を見失うため、絶好の攻撃目標となってしまう。テレポートしたらただちに銃撃を開始すること。敵の包囲網の中にテレポートしてしまったら、同じテレポーターで元の場所へ逃げ帰ることもできる（ただし、いったん降りて乗り直さなければテレポーターは起動しない）。

モンスターもテレポートする。テレポーターが「シュー」と音を立て始めたらモンスターが出現する合図だ。プレイヤーの後から同じテレポーターを使って追いかけてくることもある。そんなときは、モンスターがテレポートを終了する瞬間（このときは敵も視界を失っている）を狙って撃つことだ。



プレイヤーが立っているテレポーターの上には、どんなモンスターもテレポートできない。しつこく追跡してくる敵をかわすときに都合がよい。モンスターが立っているテレポーターにプレイヤーがテレポートすると、そのモンスターは死んでしまう。

ただし、最後の2つのヒントはモンスターに対してのみ通用するものだ。マルチプレイヤーモードで人間同士が戦っているとき、テレポーターの上にはいつでも立っていると、対戦相手がテレポートしてきて自分が死んでしまう。

## レベル1 DEIMOS ANOMALY——ダイモスアノマリー

レベル1を攻略するには、テレポーターに乗ってさまざまな場所へテレポートしなければならない。このレベルでいろいろなタイプのテレポーターに慣れておくと、他のレベルに進んでも移動にまどつくことはないはずだ。広いスペースのある部屋や狭い回廊など、戦闘の舞台もバラエティーに富んでいる。レベル1は、これから続々登場する強力な敵と戦うための訓練と見なしてもよいだろう。

ダイモスアノマリーは、研究基地の中でも予備の施設として建てられている。シークレットドアもそれほど多くはない。離れた場所へ移動するための扉や、テレポーターの設置されている場所へ入るための扉には、どくろマークが付いていることがある。

スイッチの数は少ない。エピソード1では、スイッチをオンにすると、扉が開いたりプラットフォームが上下に移動するだけだったが、エピソード2では異なった機能も発見する。たとえば、あるスイッチをオンにすると床からテレポーターが出現する。

### ★レベル1に隠された装置とアイテムのリスト

レベル1に隠された装置とアイテムは次のとおりである。

スイッチ	7
シークレットドア	2
ブルーセキュリティカード	1
レッドセキュリティカード	1
セキュリティアーマー	1
コンバットアーマー	1
テレポーター	13



レベル1で手に入る唯一の武器は、すばらしい性能を誇るプラズマ・ガンだ（軍曹を倒してショットガンを手に入れることは可能だ）。セルが手に入ったらプラズマ・ガンに充填して強力なプラズマエネルギーを発射できる。

### ★レベル1の戦略

エピソード2を開始したばかりのプレイヤーは、ハンドガン以外の武器を携帯していない。したがって、レベル1の最初の戦略は、できるだけ早く強力な武器を手に入れることだ。武装が整ったら、施設を効率よく探検してシークレットを見つれたり、各種アイテムを入手しながらレベルの終了地点へ向かう。これまでに学んできた戦闘テクニックはエピソード2の各レベルでも十分に通用する。ただし、施設の構造はかなり異なるので移動時には細心の注意が必要だ。

レベル1では2種類のセキュリティカードを手に入れられるが、ブルーセキュリティカードさえ携帯していれば、テレポーターに乗って「Exit」まで到達できる。できるだけ短い時間でレベル1を終了したいなら、ブルーセキュリティカードを最初に見つけることだ。



## Episode2 Level1

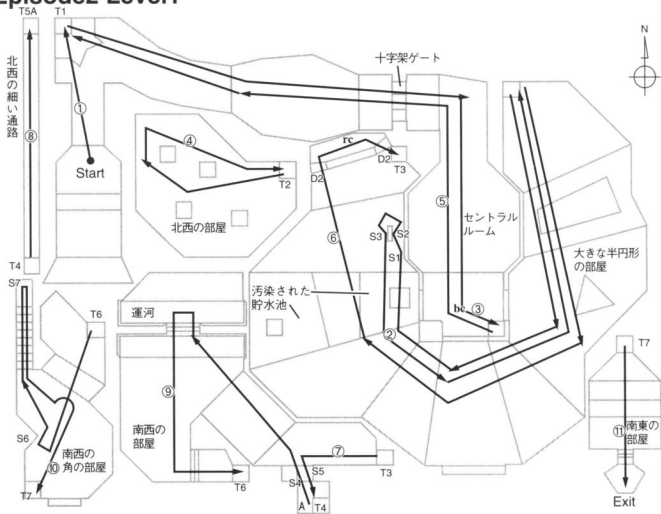


図5.1A DEIMOS ANOMALY：ルートマップ

## ★ レベル1の攻略手順

## ▶ カコデーモンにガードされたプラズマ・ガンを手に入れるには

プラズマ・ガンが隠されている北西の部屋へテレポーターすると、まず軍曹とデーモンの歓迎を受ける。難易度によっては、新顔のカコデーモンが登場する。この部屋にカコデーモンが出現するということは、南西の角の部屋（レベル1の「Exit」へたどり着くためのテレポーターが設置されている）にもう1匹のカコデーモンが潜んでいることはまちがいない。

ハンドガンやショットガンだけではカコデーモンに太刀打ちできない。プラズマエネルギーの力を借りればどうにか倒すことができるはずだ。そのため、カコデーモンに遭遇する前に、プラズマ・ガンを手に入れることが先決だ。

プレイヤーがテレポーターに姿を現すと、たちまちカコデーモンが襲いかかってくる。勝ち目のない戦いを避けるには、全速力で部屋の南西に立つ柱の方向に走り出す。部屋のそこかしこに潜む軍曹の銃撃に気をつけながら、壁づたいに部屋の北側へ移動する。南西の柱の先にはセルが隠されている。走りながらセルを手に入れる。



## Episode2 Level1

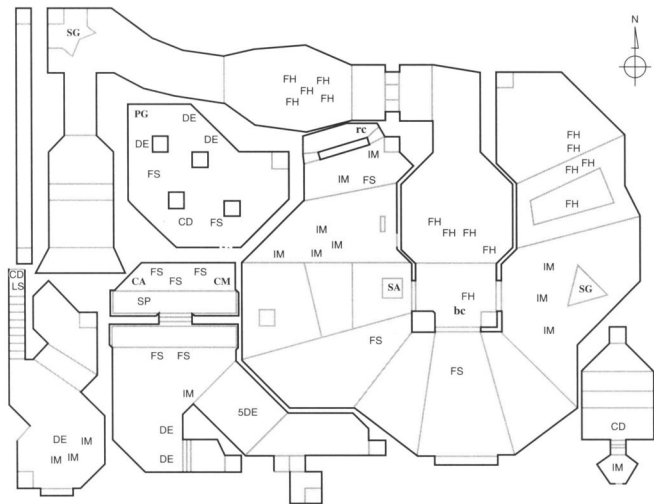


図5.1B DEIMOS ANOMALY : アイテムマップ

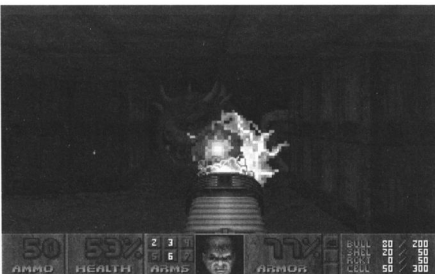


図5.2 カコデーモンに遭遇する

決して立ち止まってはいけない。デーモンが襲ってきてでもできる限り戦いを避けること。ショットガンも走りながら撃つ。北西の隅には、待望のプラズマ・ガンが隠されている。プラズマ・ガンを手に入れたらすばやく方向転換し、デーモンめがけて引き金を引く(デーモンは柱の間を比較的すばやく移動する)。次にカコデーモンと対決する。カコデーモンを見つけたら、十分に狙いを定めてプラズマ・ガンを数回発射する。すると空中に浮かぶ醜悪なモンスターが雲散する。





## ★レベル1のシークレットの見つけ方



図5.3 逆さ十字形のゲート

できる。半円形の部屋のショットガンが隠されている三角形のプラットフォームは体力を吸収する装置だ。プラットフォームの上を駆け抜けながらショットガンを手に入れる。

部屋の形に沿って南から北へ方向を変えて移動する。汚染された貯水池の中には、セキュリティーマーと砲弾ケースが置かれたプラットフォームが設置されている。貯水池に飛び込んでアイテムを手に入れる。貯水池から上がって先へ進むとS1を発見できる。S1をオンにすると、前方の細い床板が数フィート持ち上がる。床板の両面にもスイッチが2つ（S2とS3）取り付けられている。表面に取り付けられているS2をオンにすると、部屋の北端にあるD2が開く。D2の後ろにはレッドセキュリティカードとメディキットが隠されている。床板の裏に取り付けられているS3をオンにすると、セントラルルームにT2が出現する。T2に乗ると、プラズマ・ガンが隠されている北西の部屋へテレポートできる。

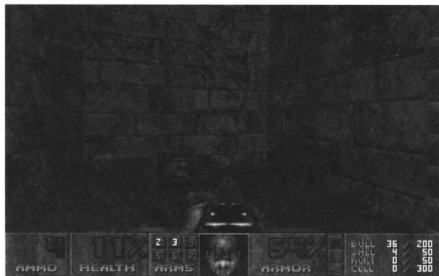


図5.4 コンピュータマップを手に入れる

このレベルをクリアするのに絶対に必要なブルーセキュリティカードを手に入れるにはまず、十字架を逆さにした形の狭いゲートをくぐる。発光する壁に触れたり、ゲートの下に長く留まっていると体力が下がるので要注意だ。ゲートを過ぎたら南へ移動し、ブルーセキュリティカードが隠されているセントラルルームへ向かうと発見できる。

スタート地点から最初のテレポーター（T1）が設置されている北西の角の部屋へ向かい、T1に乗るとセントラルルームを囲うように建っている大きな半円形の部屋の北東の端にテレポ

D2の隣に設置されているT3に乗ると、半円形の部屋の南西に配置されている部屋にテレポートできる。南西の部屋のT3は、見たところ非常に狭い部屋に設置されている。正面に高くそびえる壁の上にはデーモンの一群が待ちかまえている。有利な位置から敵を攻撃する。T3から降りて先へ進むと、南側の壁に2つのスイッチを発見できる。最初のスイッチ（S5）をオンにすると、T4が出現する。このスイッチは1回しか機能しないので、ここでT4に乗らないとルート8へアクセスするチャンスを失ってしまう。T4に乗ると、葉びんやスピリチュアル・アーマーがたくさん



## Episode2 Level2

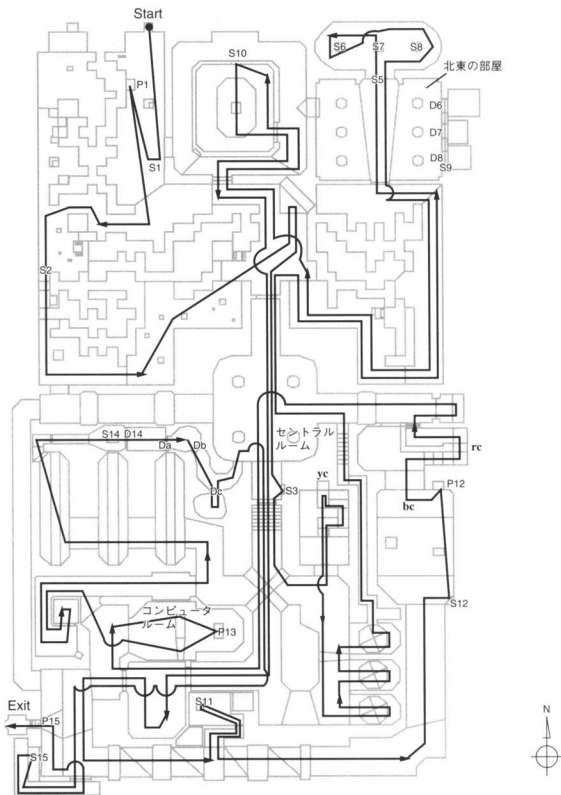


図5.6A CONTAINMENT AREA：ルートマップ



Episode2 Level2

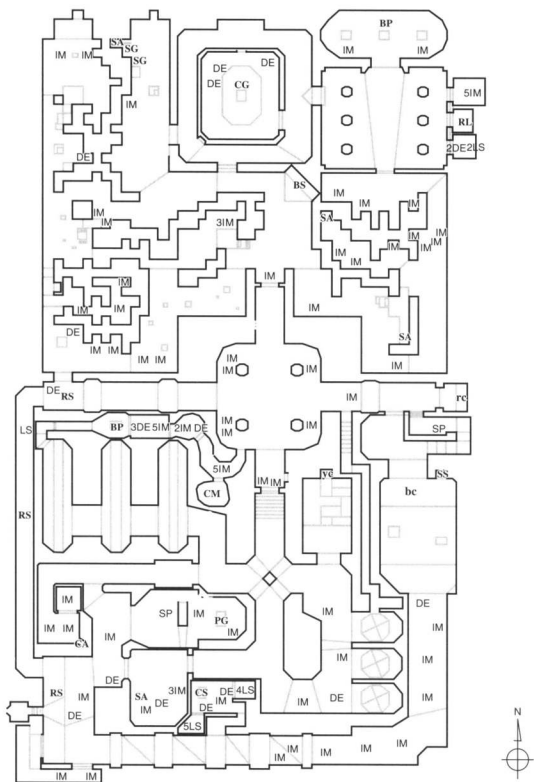


図 5.6B CONTAINMENT AREA : アイテムマップ

## ★ レベル2に隠された装置とアイテムのリスト

レベル1では多くのテレポーターが登場したがレベル2には1つもない。ここでは、数多くのスイッチやシークレットがその役目を果たす。

レベル2に隠された装置とアイテムは次のとおりである。

スイッチ	15	コンバットアーマー	1
シークレットドア	7	チェーンソー	1
ソール・スフィア	1	チェーンガン	1
コンピュータ・マップ	1	プラズマ・ガン	1
バーサクバック	1	ロケットランチャー	1
セキュリティカード	3種類	セルケース	1
放射線防護服	2	ロケット弾	2
バックパック	2	ロケットケース	2
セキュリティアーマー	4	砲弾ケース	2

## ★ レベル2の戦略

レベル2を攻略するには、プレイヤー自身のするどい感覚と注意力に頼るしかない。無数に折れ曲がった複雑なルートを何度も通らない限り、レベルの最終地点へ到達することはできない。たとえ敵が視界に入っていないでも戦闘体勢を崩すしてはならない。物陰に隠れて銃撃戦に備えることはできるが、退却ルートを常に頭に入れておかないと生存はおぼつかない。施設に隠された多くの秘密を解明するには、隅から隅まですべて探検することが基本だ。

初めてレベル2をプレイするときは、何らかの選択を迫られたり、新しいルートに入る前に必ずゲームを保存するとよいだろう。万一、選択がまちがっていたり、作戦をあやまって窮地に陥ったときは、ゲームをロードしなおして別な方法を試みることができる。

## ★ レベル2の攻略手順

### ▶ 北東の部屋のシークレットを解明するには

イエローセキュリティカードを手に入れると、北東の部屋へ入る扉を開くことができる。部屋の東側には3つの扉が並んでいる。これらの扉を開くには、北側に突き出ている楕円形の部屋でスイッチを探す。楕円形の部屋の中央にはバックパックが置いてある。バックパックの下は、床下まで下がった四角いプラットフォームだ。その両側にも同じ形のプラットフォームが設置されている。楕円形の部屋へ足を踏み入るとスイッチがオンになり、3つのプラットフォームが急激に上昇するので、部屋へ入ったらバックパックめがけて全速力で走ること。プラットフォームに飛び乗ってバックパックを手に入れたら上昇が止まるのを待つ。

各プラットフォームの北面にはスイッチが取り付けられている。それぞれのスイッチをオンにすると、北東の部屋の対応する扉が開く。各扉を通して小部屋に入ると弾薬類を手に入れることができる。ロケットランチャーが隠されている小部屋もある。ただし、どの小部屋にも大勢のモンスターが待機している。小部屋の入り口を通過すると、スイッチが取り付けられている3つのプラットフォームは再び床まで下降する。

北東の部屋での戦略を立てるときは、スイッチやプラットフォームと扉との関連を考慮する必要がある。1回に1つの扉だけを開けて敵を小部屋からおびき出し、一匹残らず片づけてから次の扉を開けるのが最善の策だ。まちがっても、小部屋に足を踏み入れてはならない。一度でも小部屋の入り口を通過すると、スイッチが取り付



けられているプラットフォームはすべて下がってしまう。

同じ方法で残り2つの扉から出てきたモンスターをすべて倒したら、小部屋を自由に探索してロケットケース、ロケットランチャー、砲弾ケースを手に入れる。

## ★レベル2のシークレットの見つけ方

ルートマップには、レベル2のシークレットを解明するための最も効率のよいルートが示されている。

レベル2のスタート地点から数歩南に進み次に右に曲がると、UACのマークが付いた箱のそばでコンパクトアーマーとショットガンを手に入れることができる。東側の壁つたいにさらに南へ進むとS1を発見できる。S1をオンにすると背後の大きな箱が床の高さまで下がり、箱の上に乗っているショットガンを手に入れることができる。再度南へ向かって進むと前方に仕切りが見えてくるが、かまわず前進しよう。直前まで移動するとスイッチがオンになって仕切りが下がる。ここで砲弾ケースをさらに2つ手に入れることができる。

セントラルルーム北側の通路の北東の角には、パーサクバックが隠されている真つ暗な小部屋がある。イエローセキュリティカードを携帯していれば、手前の扉を開けて部屋へ入ることができる。手に入れたら南へ方向転換してセントラルルームへ進入する。部屋の南端にある扉の手前まで移動すると、左側にどくろ形のスイッチを発見できる。このスイッチをオンにすると扉が開く。扉を越えるとすぐにスイッチがオンになり、短い階段が上昇して行く。光輝く柱のそばまで移動したら左側へ進み、イエローセキュリティカードが隠されている小部屋へ入る。赤い色をした汚染地帯に落ちないためには、天井の青い印に沿って移動する。一段下がった赤いプラットフォームに乗ると上昇し、イエローセキュリティカードに手が届く。

小部屋を出たら再度南へ進むと、東側にピストンのように3つ並んだ部屋を発見できる。一番南側の部屋へ入って体力回復アイテムや弾薬を手に入れる。次に真ん中の部屋で同様にアイテムを手に入れる。最後の部屋では、床のくぼみへ飛び込んでプラットフォームに乗り、北へのびる狭い回廊の高さまで降りていく。ここには薬びんが置いてある。回廊を通して北へ向かうとセントラルルームの東口に出る。

セントラルルームの北口を通して右に方向転換する。次の目的は、北東の角の部屋を探索してバックバック、ロケットランチャー、ロケットケース、砲弾ケースを手に入れることだ。この部屋に入るにはイエローセキュリティカードが必要だ。北東の部屋へ入ったら、バックバックの置いてある場所まで一気に走り出す。部屋に入るとすぐに3つのプラットフォームが上昇し始める。各プラットフォームの北面にはスイッチが取り付けられている。これらのスイッチをオンにすると、北東の部屋に並んでいる3つの小部屋へ入るそれぞれの扉が開く。小部屋には弾薬類やロケットランチャーが隠されている。必ず1回に1つのスイッチだけをオンにすること。スイッチをオンにしたら北東の部屋へ戻り、扉の開いた小部屋から出てきたモンスターの一団を倒す。次に別のスイッチをオンにして同じことを繰り返す。最後の部屋を開けるまで部屋の中に入ってはいけない。入り口のすぐ先には、3つのプラットフォームを下げるスイッチが取り付けられている。プラットフォームが下がってしまうと、スイッチに触れることができなくなる。

すべてのアイテムを手に入れたら、北の中央の部屋へまで移動する。入り口を通過したらすぐに右へ方向転換し、イエローセキュリティカードで扉を開く。部屋の中には汚染された貯水池があり、貯水池の真ん中にチェーンガンが置かれた柱が立っている。北側の壁に取り付けられているスイッチをオンにすると柱が下降する。チェーンガンと弾薬を手に入れたらすぐに部屋から脱出する。

もう一度セントラルルームを通して南へ向かう。輝く柱を通り過ぎたら南端の角へ続く西側の回廊まで走る。西側の四角い部屋にはセキュリティアーマーが隠されている。セキュリティアーマーを手に入れたら南西方向に進むと、汚染された貯水池の向こう側に「Exit」が見える。次につながり天井が取り付けられた通路を東へ進む。天井が床まで下がった瞬間に移動すると無事に通過できる。2番目の下がり天井を通過したら北へ方向転換し、暗い小さな部屋へ入る。プラットフォームの上にはチェーンソーが隠されている。プラットフォームに近づ



くとスイッチがオンになり、2箇所のシークレットドアからモンスターの大量が出現する。敵を片づけてから部屋の外へ出る。

南東の角まで進んだら北に方向転換する。次の目的はレッドセキュリティカードを探すことだ。レッドセキュリティカードを携帯していないと、「Exit」へ到達するためのプラットフォームを起動する最後のスイッチにたどり着けない。汚染物質が中央の床に広がる東の部屋に入ったら、すぐに光がさしている南東の隅に移動する。すると、スイッチがオンになり、ソール・スフィアが隠されている北東のシークレットドアが開く。全速力で汚染地帯を駆け抜けてソール・スフィアを手に入れる。チャンスは1回しかない。

ブルーセキュリティカードを手に入れたら、部屋を出て北へ向かいレッドセキュリティカードを取りに行く。階段を降りて青い扉を通り抜けると、レッドセキュリティカードが隠されている場所へ到達する。

再びセントラルルームを抜けて南へ向かう。セキュリティアーマーが隠されていた西の四角い部屋を抜けたら右へ方向転換し、小さなコンピュータルームに入る。この部屋にはロケット弾とプラズマ・ガンが隠されている。北側の壁に取り付けられているスイッチをオンにすると、プラズマ・ガンが置いてあるプラットフォームが降りてくる。プラットフォームが下がっている間にすばやく駆け寄りライフルを手に入れる。チャンスは一回しかない。コンピュータルームを出たら西の小部屋に入る。部屋を探索してコンパクトアーマーを手に入れたら通路に戻り東へ進む。最初の曲がり角で北に方向転換し、青い円を避けながら狭い通路を西へ進み、3番目の円を過ぎたら北へ向かう。青い円の上を歩くと体力が減ってしまうので注意すること。

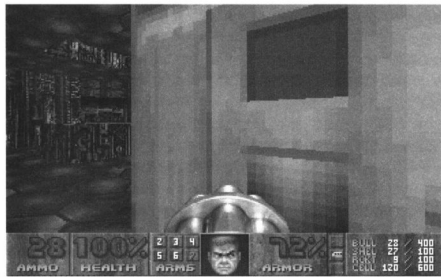


図5.7 チャンスは一回しかない

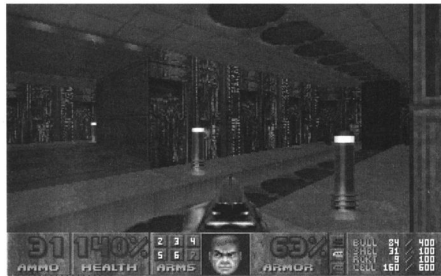


図5.8 不気味に光る青い円の部屋

通路の北端まで移動したら東へ方向転換する。狭い回廊を前進するとバックバックが置かれたプラットフォームを発見できる。バックバックを手に入れた瞬間、スイッチがオンになり、正面のシークレットドアが開いてモンスターの大量が出現する。敵を全滅させてさらに東へ進むと、前方にシークレットドアを2つ続けて発見できる。扉の向こう側は金属で囲われたモンスターの巣窟だ。回廊が南に湾曲している場所にもシークレットドアが取り付けられている。ただし、このシークレットドアは見つけにくい。南端の壁を探すと扉が開き、ロケット弾、コンピューター・マップ、メディキットが隠されている円形の小部屋へ入ることができる。部屋を出て回廊を北西の方向に移動



すると、セントラルルームの南西の入り口に着く。セントラルルームを抜けて再度南西の角へ移動する。この時点では、「Exit」へ到達するためのレッドセキュリティカードを携帯し、武器や弾薬も十分に装備している。

赤い扉を開いて最後のスイッチが取り付けられている小部屋へ移動する。スイッチをオンにすると、貯水池からプラットフォームが浮かび上がる。部屋を出てプラットフォームを渡ると「Exit」へ到達する。

## レベル3 REFINERY——精錬所

レベル2と比較するとレベル3の構成は単純に見えるが、秘密の装置やアイテムを探し出すのは簡単ではない。プラズマ・ガンのエネルギーとなるセルもあちこちに隠されている。貴重なアイテムを蓄える絶好のチャンスだ。ある部屋に足を踏み入れると、床全体が生き物のように上下に動き出す。ここには、特殊な金属合金と有機物で造られた大きなプラットフォームが設置されている。ある意味では、機械と生物の境界線があいまいになり、施設全体が自分の意思を持った巨大な生物といえるかもしれない。

他のレベルと同様に、レベル3でも有毒な貯水池や汚染物質が行く手を阻んでいる。先へ進むために汚染物質にまみれるのも一度や二度で済まない。レベルの最終地点へ到達するにはブルーセキュリティカードが必要だ。このセキュリティカードを携帯していないと、施設北東の部屋には到達できない（スタート地点から少し先で、西の壁の隙間からのぞくと、それほど遠くない場所に「Exit」のサインが見える）。

### ★レベル3に隠された装置とアイテムのリスト

レベル3に隠された装置とアイテムは次のとおりである（「Exit」以外にはスイッチが1つもない）。

ブルー・アーティファクト	2	チェーンガン	1
セキュリティアーマー	1	ロケットケース	1
コンバットアーマー	1	ショットガン	1
放射線防護服	2	プラズマ・ガン	1
ソール・スフィア	1	セル	4
バックパック	1	ブルーセキュリティカード	
バーサクバック	1		

### ★レベル3の戦略



図5.9 プラズマ・ガンを見逃してはならない

レベル3の「Exit」がある北東の角へ入るための必需品、ブルーセキュリティカードを手に入れることが戦略の基本となる。施設を注意深く探索すると、プラズマ・ガンとかなりの数のセルを手に入れることができる。めったに手に入らないアイテムなので、絶対見逃してはならない。ルートマップを見るとわかるように、ブルーセキュリティカードへたどり着くには、汚染地帯を何度も渡らなければならない。汚染物質にまみれるとかなりダメージを受けるので、体力を必ず最大値に高めておくこと。





## Episode2 Level3

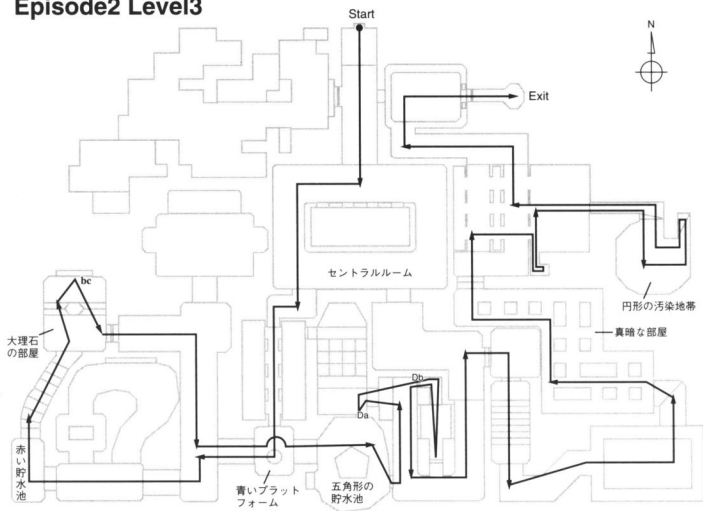


図5.10A REFINERY：ルートマップ

## ★レベル3のシークレットのを見つけ方

ルートマップに示された順序にしたがって、レベル3のシークレットを解明しよう。

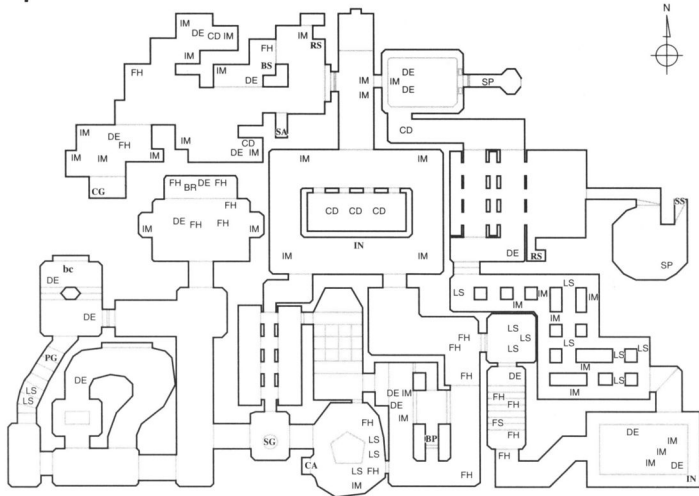
レベルのスタート地点からまっすぐセントラルルームに入り、南西の隅に移動するとブルー・アーティファクトを手に入れることができる。セントラルルームを出てさらに南に進み貯水池に飛び込む。青いプラットホーム上のショットガンを手に入れて西へ方向転換すると、前方にまたもや貯水池が広がっている。先へ進むためには、赤い汚染物質にまみれながら貯水池を渡るしか方法がない。貯水池を越えて北へ向かうと、狭い階段の途中にプラズマ・ガンとセルを発見できる。

階段を上りきったら、真下に見える緑色の大理石で造られた部屋をめがけて飛び降りる（階段を降りて貯水池のある回廊へ戻ることはできない）。この部屋では、ブルーセキュリティカードとセルを手に入れることができる。

南東の隅の扉を開けて大理石の部屋を出る。青色のプラットフォームが設置されている部屋を通過し、五角形の貯水池が広がる南端の部屋へ入る。床全体が生き物のように動く部屋の南東にシークレットドアがあり、ここから南端の貯水池に進入することもできる。南東の角に取り付けられているシークレットドアを開くと小さな中庭に出る。中庭の中央は厚い壁で囲まれているが、ここにもシークレットドアがあり、中にはバックバックと、



## Episode2 Level3



5章

図 5.10B REFINERY : アイテムマップ



図 5.11 床全体が生きもののように動く部屋

難易度によってはモンスターが押し込まれている。

中庭を東に進み、角を曲がって北に向かうと右側に青色の扉を発見できる。ブルーセキュリティカードで扉を開けて部屋の中に入り階段を降りる。回廊を前進すると南西の中庭に出てブルー・アーティファクト、ロケット弾、セルを手に入れることができる。

東の真っ暗な回廊に入ったら、東側の壁に沿って北西の方向に進むと部屋の出口にたどり着く。貯水池を渡って北東へ進み、仕切り壁の切れ目から東へ向かう。次の仕切り壁を越えた南の





図5.12 暗闇にうごめくモンスター

壁にある、細く突き出た小部屋に入って放射線防護服を手に入れる。放射線防護服を身に着けたらもう一度東へ向かう。東側の壁の中央に、円形の汚染地帯へ通じる細い通路がある。この汚染地帯では、ソール・スフィアとセルを手に入れることができる。

通路を逆戻りし、仕切り壁の間を抜けて北へ向かうと四角い貯水池が見える。貯水池の東にある中庭を東へ進むとレベル3の「Exit」へ到達する。

## レベル4 DEIMOS LAB——ダイモス研究所

複雑な構成のレベル4を攻略してみると、レベル3の冒険がまるで散歩と変わりなかったと思うだろう。レベル4には、DOOMのスリルと興奮にみちた要素がすべて盛り込まれている。スイッチ、テレポーター、下がり天井、汚染地帯、衝撃壁、そして過酷な戦闘など、施設のいたるところに潜む謎と危険。ゲームのクライマックスともいえる。

四角形に配置された部屋のほとんどは通路でつながっている。中にはテレポーターを使わないと移動できない場所もある。レベル4ですべての謎を解くには、相当の忍耐力と知恵が必要だ。全体の50%程度を探検しただけでレベルの最終地点まで到達することもできるが、それでは残してきたシークレットやアイテムが気になるだろう。

### ★レベル4に隠された装置とアイテムのリスト

レベル4に隠された装置とアイテムは次のとおりである。

シークレットドア	8	セキュリティカード	2種類
スイッチ	14	放射線防護服	2
テレポーター	7	ソール・スフィア	3
プラットフォーム	10	ブルー・アーティファクト	2
下がり天井	3箇所	コンピュータ・マップ	1
スイッチで起動する階段	複数	ショット・ガン	1
セキュリティアーマー	3	チェーンガン	1
コンバットアーマー	1	ロケット・ランチャー	1
バーサクバック	1	プラズマ・ガン	1
バックバック	2	ロケット弾とロケットケース	複数



## Episode2 Level4

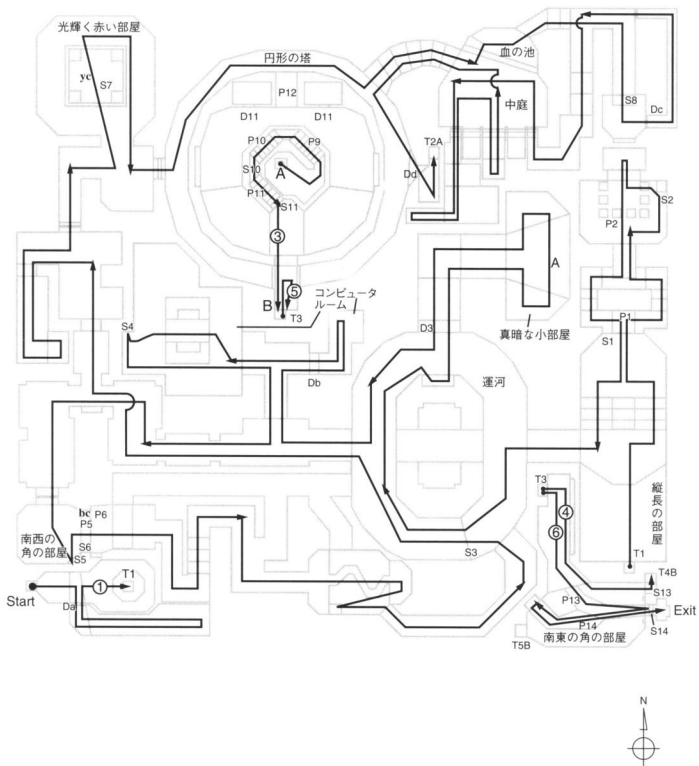


図5.13A DEIMOS LAB：ルートマップ





## ★レベル4の戦略

レベル4の「Exit」は南東の角に隔離された小部屋にある。この部屋に入るには、3番目のテレポーターに乗ってテレポートしてこなければならない。そのテレポーターへたどり着くには、ブルーセキュリティカードとイエローセキュリティカードの必要な扉を開けるほかにルートはない。ルートマップを詳細に検討すると、2つのセキュリティカードを手に入れて最後のテレポーターへたどり着くには何をすべきかわかるはずだ。

まずスタート地点ですぐに最初のテレポーターに乗り、施設の反対側（南東の角）まで大きく移動する。テレポーターから降りたら西へどンドン進んで行く。西の運河を渡るとブルーセキュリティカードを手に入れることができる。次は、イエローセキュリティカードを求めて北へ向かう。大きくて重たい下がり天井の下でイエローセキュリティカードを発見できる。この2つが揃ったら北の中央にある円形の塔に入り、特殊なプラットフォームを探す。このプラットフォームに乗ると、塔の南端にテレポーターが出現する。このテレポーターまで到達するには、

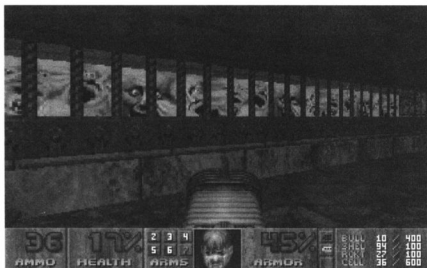


図5.14 南東の角の部屋

塔の内側を横切っていくか、または他のテレポーターを見つけて一気にテレポートする（もう1つのテレポーターは、塔の西側で三角形の割れ目からシークレットドアを抜けたところに設置されている。）。

「Exit」のある南東の角の部屋にテレポートできても冒険が完了したわけではない。「Exit」の手前には汚染された運河が流れている。ここを渡るのは不可能に見える。しかし、スタート地点からここまで長い冒険をクリアしてきたならば、必ず何か方法を発見できるはずだ。もし考えつかなくても絶望することはない。次の項で手順を解説する。

## ★レベル4の攻略手順

### ▶ 円形の塔にたどり着くには

レベルの最終地点へ到達するには、必ずこの塔へ入らなければならない。塔の中心へ移動してプラットフォームに乗ると、南に突き出した小部屋にテレポーターが出現する。このテレポーターに乗らないと、「Exit」のある南東の角の部屋へ移動することはできない。プラットフォームが設置されている塔の中心点は、3つの階段を上った塔の最上部に到達すると見つけ出すことができる。

イエローセキュリティカードを手に入れたら塔の外側の通路に入り、次のいずれかの方法を選択する。

- ・塔の中心へ直接テレポートする。
- ・塔の一番下の階に入り、最上部まで上って行く。

塔の中心へテレポートするのは簡単だが、最終的にはモンスターが待ち受けている下の階へ降りていかなければならない。

塔の外側の壁づたいに東へ移動すると、床に三角形の割れ目が見つかる。この正面にシークレットドアがある。扉を開けて部屋へ入るとプラズマ・ガンを発見できる。プラズマ・ガンの奥にはテレポーターが設置されている。テレポーターに乗ると瞬時に塔の中心地点に到達する。



塔の中心に設置されたプラットフォームの上に立つと、周囲には強力な敵が待ちかまえているかもしれない(特に、難易度の高いモードを選択している場合)。しかし絶望する必要はない。こちらはプラズマ・ガンを手に入れているのだ。敵が背中を向けていても躊躇せずに撃ち倒すこと。プラットフォームを降りて残りの敵を片づける。プラットフォームを降りるときスイッチがオンになり、塔の南端に最も重要なエレベーターが出現する。

塔の最上部から下の階へ降りる途中で左側に3つのスイッチを見つけるが、オンにする必要はない(下の階から最上部まで上がっていくときに必要なプラットフォームを起動するスイッチだ)。下の階へ到達して南へ向かう瞬間スイッチがオンになり、塔の北端にある2つのシークレットドアが開いてインブの大群が向かってくる。追いつかれる前にエレベーターまで走ろう。

## ★ レベル4のシークレットの見つけ方

スタート地点から数歩先に進み南側の壁で光が点滅する箇所を探す。この壁にはシークレットドアがある。扉の向こうには弾薬箱、ショットガン、砲弾ケースが隠されている。最初のエレベーター(T1)に乗ると、東の縦長の部屋までエレポートする。縦長の部屋の北端にはP1が設置されている。P1のすぐ西側に取り付けられているS1をオンにするとP1が降りてくる。階上の部屋にはさまざまなアイテムが隠されている。ただし、アイテムは柱に取り囲まれて近づくことができない。部屋の北東の隅に取り付けられているS2をオンにすると、これらの

柱(P2)が降りてくる。S2がオンになると柱の背後にあるシークレットドアも同時に開き、ロストソールなどが出現する。柱が下がると、コンピュータ・マップ、セキュリティアーマー、メディキット2つを手に入れることができる。シークレットドアの向こう側には弾薬箱と砲弾ケースが隠されている。

縦長の部屋の西側、小さな建物を取りまく運河の南端にS3が取り付けられている。S3がオンになると、運河の北端に取り付けられている2つのD3が開く。D3は運河をはさんで向かい合った位置にある。運河の北側に面したD3の奥にはT字型の真っ暗な小部屋があり、デー



図5.15 S2のスイッチとP2の柱

モンとスペクターの団が潜んでいる。この部屋には、たくさんの葉びんやスピリチュアル・アーマーのほか、放射線防護服、ソール・スフィア、メディキットが隠されている。運河の南側に面したD3の奥には突き出した小部屋があり、ブラー・アーティファクトとセキュリティアーマーが隠されている。

円形の塔の南西に配置されているコンピュータールームには、さまざまな仕掛けが隠されている。大きなコンピュータパネルの間には広い入り口ホールがある。これらのパネルは衝撃壁と呼ばれる装置で、東側のパネルを銃で撃つと南東の端に取り付けられているシークレットドアが開く。扉の奥には、ブラー・アーティファクト、チェーンガン、弾薬箱が隠されている真っ暗な小部屋がある。コンピュータールームに入って西側の境界線をまたぐとスイッチがオンになり、プレイヤーのすぐ後ろの踏み段が床から数フィート高くなる。この状況では、西の端に取り付けられているどくろ型のS4をオンにしない限り部屋から出られない。また、パネルの間を通るといきなり天井が降りてくる。下がり天井はどんなものでも押しつぶす破壊力がある。カコデーモンや複数のインブに追いつかれたら、天井が下る前に全速力で駆け抜けてみよう。モンスターが天井の下敷きになるはずだ。この



領域での戦略としては、コンピュータールームに入る前に衝撃壁を撃ち、シークレットドアの奥から戦闘に有利なアイテムをあらかじめ手に入れておくほうがよいだろう。

S5は、スタート地点のすぐ上、南西の角の部屋に取り付けられている。S5をオンにするとP5が降りてくる。P5に乗って上の階まで上昇すると、ブルーセキュリティカードを手に入れることができる。上の階ではS6をオンにして正面のシークレットドアを開ける。シークレットドアの奥には貴重なアイテムが隠されている。南西の角の部屋から東へ向かうと、3つの下がり天井が列をなしてピストンのように動いている。天井が上がり始める瞬間を狙って通路を走り抜けると、ジグザグに曲がった狭い通路に出る。通路の先端には、放射線防護服、ロケット弾2つ、砲弾ケース、セルが隠された小部屋がある。小部屋から真下の部屋の南西の角に飛び降りると、バックバックを手に入れることができる。

西側の建物に沿って北へ移動する途中に奥まった部屋があり、ここでバックバックを手に入れることができる。さらに北へ進むとブルーセキュリティカードで開く扉を発見できる。扉を開けると、光輝く赤い部屋へ入ることができる。北端の光る床の中央にはイエローセキュリティカードが置かれている。光る床を全速力で通過してセキュリティカードを手に入れる。床を通過した瞬間S7がオンになり、屋根全体が落下してしまう。

次の目的は、円形の塔の北側に設置されているプラットフォームを見つけることだ。このプラットフォームに乗ると、塔の内側に移動することができる。内側の壁の南端には緑色の小さなS11が取り付けられている。S11をオンにすると、最初の階段（P11）が上昇してくる。この階段を上ると塔の上部へ向かうことができる。S11をオンにしたとき、同時に北の2つのD11も開きインプの集団が中央へ出てくる。1つ目の階段の踊り場まできたらS10をオンにする。2つめの階段（P10）が上昇してきたら同じように踊り場まで上ってS9をオンにする。P9が上昇してきたら塔の最上部へ到達することができる。

塔の最上部には小さな四角いプラットフォームが照らし出されている。このプラットフォームに乗ると一番下の階の南端にT3が現れる。さらに、T3への近道も発見できる。近道については次に順を追って解説する。

塔の外側を壁つたいに移動すると、東の端に小さな三角形の割れ目が見つかる。ここから飛び降りるとシークレットドアにたどり着く。扉を開けて小さな部屋の中へ入ると、貴重なプラズマ・ガンを手に入れることができる。プラズマ・ガンの北側にはT2Aが設置されている。T2Aに乗ると塔の中心地点へテレポートする。

塔の外側の壁を北東に移動すると、大きくカーブを描いた階段にたどり着く。階段の先には石造りの中庭がある。中庭の南には5つの扉が並んで取り付けられている。一番西側の扉を開けると貯水池が見える。この池を渡って奥へ進入すると、西側の小さな部屋でコンパクトアーマーを手に入れることができる（ただし、ドラム缶を処理しなければ部屋へ入ることはできない。貯水池に飛び込む前に、小さなプラットフォームの上から銃弾を2、3発撃ち込んでドラム缶を一挙に吹き飛ばすと簡単だ）。

入り口から2番目の扉と4番目の扉の奥には、強力なモンスターが潜んでいる。3番目の赤い扉を開いて中に入った瞬間、スイッチがオンになって2番目と4番目の扉から敵が出てくる。

中庭の北東には小さな血の池があり、両端に小さなプラットフォームが設置されている。池の西側のプラットフォームの上にはメディキットがいくつか隠されている。池の反対側のプラットフォームの上にはロケット弾が隠されている。池を渡ってさらに東へ進むと、あらたなシークレットドアが見つかる。扉を開けて先へ進むと南へ行く回廊が2つに分かれている。東よりの回廊を進んでいくと前方に小部屋が見える。部屋の中にはさまざまなアイテムが置いてある。しかし、のんびりと部屋に入ってはいけない。入り口のスイッチがオンになり、天井がものすごい勢いで落ちてくる。全速力で部屋の中へ駆け込み、ロケット弾やスピリチュアル・アーマーを手に入れる。天井が下がると部屋に閉じこめられてしまったように見えるが心配ない。東側の壁を押すと前方に非常に狭い回廊が見える。この回廊にはロストツールが集団で待ちかまえている。必ず発砲しながら前進すること。回廊の先端で西に曲がるとシークレットドアがある。扉を開けて先へ進むとすぐ南へ行く回廊が2つに分かれている（東よりの回廊から、天井が落ちてきた部屋を経由してもとの場所へ戻ってきた）。今度は西側の回廊を前進





していくと石造りの中庭に戻る。

T3に乗って南東の角の部屋へテレポートすると「Exit」が目前だ。ただし、「Exit」の前には汚染された貯水池が大きく広がっている。これを越えるのはほとんど不可能に思われる。次の目的は「Exit」へ到達するためのヒントを探すことだ。部屋の中を移動していくと、北東の角に第2のテレポーター、そして貯水池の西にソール・スフィアを発見する。この第2のテレポーターを上手に利用すると、貯水池に橋をかけてソール・スフィアや「Exit」に到達できる。橋をかける手順を次に解説する。

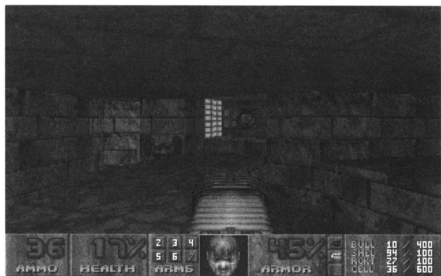


図5.16 ソール・スフィアを手に入れる

貯水池に飛び込み、北東の角に設置されている小さなプラットフォームをめざす。プラットフォームにたどり着くとテレポーターが見える。しかし、あわてて乗り込んではいけない。テレポーターの南側にS13が取り付けられているので（このスイッチは貯水池の反対側からは見えない）、S13をオンにしてから貯水池側へ方向転換し、P13が浮上してくるのを待つ。P13は、貯水池の向こう側から「Exit」までの橋の役目を果たしている。しかし、現在地からP13へ近づくことはできない。最後に残された手段はテレポーターに乗ることだ。

北東の角でテレポーターに乗ると、円形の塔の南端に設置されているT3までテレポートする。次にとるべき行動は決まっている。いったんT3から降りてからすばやくもう一度乗り込み、北東の角のT3に戻ってくる。今度はP13を通して「Exit」まで進むことができる。ただし、ソール・スフィアには手が届かない。P13を渡って「Exit」まで移動してみよう。しかし、最後のスイッチに手を触れてはいけない。「Exit」の手前の扉に近づくとS14がオンになり、P14が浮上してP13と接続する。P13からP14を通してソール・スフィアを手に入れたらレベル4の冒険が完了する。「Exit」へ移動して最後のスイッチをオンにしよう。

## レベル5 COMMAND CENTER——司令センター

COMMAND CENTERは自由気ままに設計された施設で、定形の建物は存在しない。建築物というよりミステリーサークルのように見える。ここには「Exit」が2つある。1つは次のレベルへ進む通常の「Exit」で、もう1つはシークレットレベルへ進むための「Exit」だ。

施設の端から端へ続く長い回廊がレベル5の特徴だ。汚染地帯もかなりある。テレポーターの数はそれほど多くないが、そのうち2つはシークレットレベルの「Exit」へ到達するためのキーポイントとなっている。施設全体をくまなく探索すると、プラズマ・ガンやセルケースをはじめ、さまざまな武器や弾薬を手に入れることができる。



Episode2 Level5

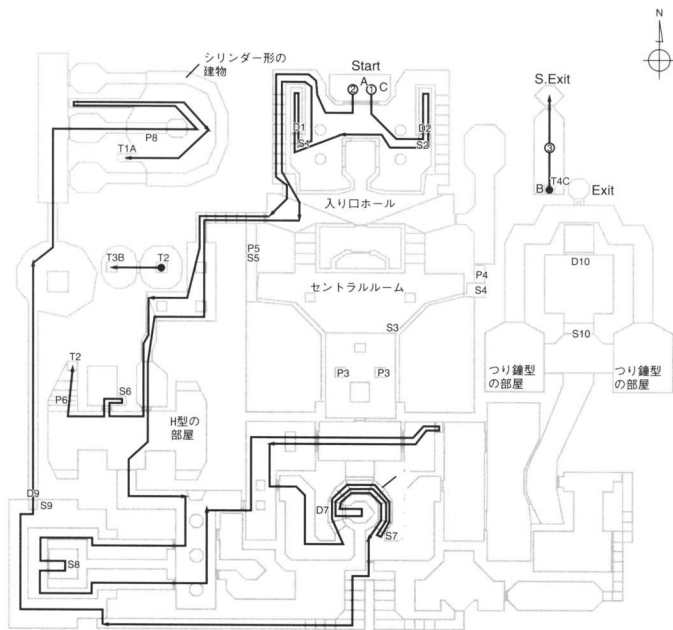


図5.17A COMMAND CENTER：ルートマップ



## ★レベル5に隠された装置とアイテムのリスト

レベル5に隠された装置とアイテムは次のとおりである。

スイッチ .....	3	セル .....	2
シークレットドア.....	5	バックバック .....	1
プラットフォーム.....	4	コンバットアーマー.....	1
テレポーター .....	5	セキュリティアーマー.....	2
チェーンガン .....	1	放射線防護服 .....	2
チェーンソー .....	1	光拡大バイザ .....	1
プラズマ・ガン .....	1	バーサクバック .....	1
ロケット弾 .....	2	ブラー・アーティファクト.....	1
セルケース .....	1		

## ★レベル5の戦略

レベル5では、扉を開けるセキュリティカードを1枚も必要としないため、最短ルートを通って一気に「Exit」へ到達することができる。絶対見つけ出さなければならないアイテムというものが存在しないので、ゲームの基本である移動と戦闘がそのまま戦略の基本となる。レベル5まで到達しているプレイヤーなら、戦闘のテクニックもかなり上達しているはずだ。ゲームを楽しむためには、最短ルートを通らずにできるかぎり武器、弾薬、その他アイテムを探し出して、次のレベルに備えるといい。登場するモンスターの顔ぶれもバラエティに富んでいる。難易度の高いモードでは、強力な敵に対して適切な武器を使わないと窮地に追い込まれる。バロンには、やはりロケットランチャーが一番有効な武器だ。カコデーモンは、チェーンガンをどんどん撃ち込むと潰すことができる。シークレットレベルへの「Exit」へ到達するには、2つのテレポーターを使わなければならない。最初のテレポーターは、よほど気をつけていないと見のがすおそれがある。

## ★レベル5の攻略手順

レベル5のシークレットを100%にするには、最低限ルートマップどおりに進むだけでよい。余裕があったり、通常の「Exit」に行きさえすれば、セントラルルームやつり鐘型の部屋へ進めばよい。

### ▶ セントラルルームに隠された貴重なアイテムを手に入れるには

セントラルルームの壁には不思議な植物がうごめいている。この部屋には貴重な武器や道具が大量に隠されていると同時に、軍曹やインプの集団、ロストソール、カコデーモン、そしてバロンなど、大勢の敵がそこかしこに待ち受けている。この項で解説する手順は、セントラルルームに隠されているすべてのアイテムを手に入れることを目的としているが、チェーンガンと十分な弾丸、ロケットランチャーとロケット弾を少なくとも5発装備していることが前提条件だ。武器と弾薬が揃っていない場合は、セントラルルームの冒険を延期したほうがよいだろう。

セントラルルーム西側の階段通路から緑色の入り口ホールへ入ると、早くも軍曹が出迎えてくれる。敵の姿を認めたら、たとえ通路からでもただちに銃を撃つこと。入り口ホールに留まって敵をある程度倒しておくこと今後の展開がいくぶん有利になる。いきなり大決戦を迎えるつもりでなければ、早い段階での正面からの進入は慎んだほうがよい。入り口ホールの東側に位置するシークレットドアを開けて小さな四角い部屋に入る。正面にはもう1つのシークレットドアが控えている。この扉を開けるとバーサクバック、バックバック、砲弾ケースを手に入れることができる。ただし、カコデーモンも待っているのですぐに扉を開けてはいけない。まずチェーンガン



を準備する（チェーンガンを装備していないときは、ロケットランチャーを使用する。ただし、バロンとの対決までにロケット弾を5発残しておくことを忘れてはいけない）。

2番目の扉を開く前に最初の扉を開けておく。扉の向こうにはカコデーモンがいる。2番目の扉を開いたらただちにチェーンガンを撃ちまくり、引き金に指をかけたまま1番目の扉の外へ退却する。カコデーモンをしとめたら、部屋へ戻ってパーサクバック、バックバック、砲弾ケースを手に入れる。部屋から出たら中央の広い回廊に戻るが、すぐに緑色の入り口ホールまで退却する。中央の回廊に留まっていると、両側の扉から出てきた敵に襲われる可能性がある。入り口ホールの比較的安全な場所に留まり、敵の弾丸を避けながらロストツール、軍曹、インプを次々と撃ち倒していく。ただし、セントラルルーム東側の扉から敵が出てくるので注意する。

セントラルルームの西側にいたモンスターを片づけたら部屋へ入り、ロケットランチャーを用意する。部屋の中央を南に進むと、左右の貯水池の間にセルが見える。三方を壁で囲まれた不気味な領域の左右には柱が立っている。柱の上にはバロンが立ちはだかっている。セルの数フィート手前にはスイッチが取り付けられている。このスイッチがオンになると両方の柱が下がり出す。右の柱の上にチェーンガン、左の柱の上にコンピュータ・マップを発見できるが、同時にバロンが床へ降りてくる。柱に標準を合わせてロケットランチャーをかまえたら、スイッチへ向かって足を踏み出す。

バロンの姿が見えたらすぐにロケットランチャーを続けて撃つ。敵は柱から降りて向かってくるが、ロケット弾が5発命中していればエネルギーの塊を投げつけてくる前に倒れるだろう。左右の柱からチェーンガンとコンピュータ・マップを手に入れる。部屋を探索してその他のアイテムもすべて手に入れる。バロンにロケット弾を5発命中させることができなかった場合は、入り口ホールまですばやく退却して体勢を立て直す。この場合はもう一度同じ作戦を試みるが、3発以上ロケット弾が命中していればショットガンで倒すこともできる。



図5.18 バロンを倒してアイテムを手に入れる

部屋の中に戻って取り残したアイテムを探す。すべて手に入れたら、通常のルートへ戻って先へ進む。

### ▶ プラズマ・ガンを手に入れるには

北西の角の建物を通さなくても最終地点へ到達することはできる。敵も大勢潜んでいるが、チャレンジするだけの価値がある部屋だ。ルートマップとアイテムマップを調べると、長いシリンダーのような形をした建物の中央にプラズマ・ガンとセルケースが隠されているのがわかる。これらのアイテムと中央の通路の間には貯水池が広がっているため、ブラッドフォーム（P8）を浮上させて橋を渡す必要があることも確認できる。P8を起動するには、南西の角の小部屋に取り付けられているS8をオンにする。南西の小部屋へ入るには、東に面した2つの扉のいずれかを開ける。つる植物のからんだ壁に沿って狭い通路を前進する（通路は汚染された貯水池に囲まれている。後でこの貯水池に飛び込まなければならない）。通路の西の端に到達する前にインプが数匹出現する。敵を倒したら扉を開けて小部屋に入り、S8をオンにする。

P8を起動できたら、次の目的は放射線防護服を手に入れて貯水池を渡り北へ向かうことだ。放射線防護服



は、セントラルルールの南に位置する円形の階段部屋に隠されている。部屋に入って階段を上っていると、真ん中の小部屋に通じるシークレットドア（D7）が見える。D7を開けるにはS7をオンにしなければならない。S7は階段の上段を通過すると自動的にオンとなる。階段を降りてD7まで戻る。扉を盾にして怒り狂ったデーモンとロストソールを撃ち倒したら、部屋の中へ入って放射線防護服、セル、メディキットを手に入れる。この後、もう一度階段を上って南へ向かい正面の小さな扉を開ける。右側の階段を降りて西へ向かう。南西の角へ到達したら貯水池に飛び込む。西側の角を曲がって貯水池の北西の端まで達したらシークレットドアを探す。扉の位置は、貯水池に浮かぶ銃弾が目印となる。扉の前に移動すると、スイッチが起動して自動的に開く。扉の先には狭い通路が北へ向かってのびている。通路を進んで行くと、円形の回廊の前で貯水池が終わる。部屋の中央には仕切りがあり、バロンが押し込められている。エネルギー弾が飛んでくる前に、部屋を全速力で駆け抜ける。北の広い回廊に出るまでスピードを落としてはいけない。ロケット弾を5発以上装備していたら、出口の壁を盾にしてエネルギー弾を避けながら、バロンに向かってロケットランチャーを撃つ。

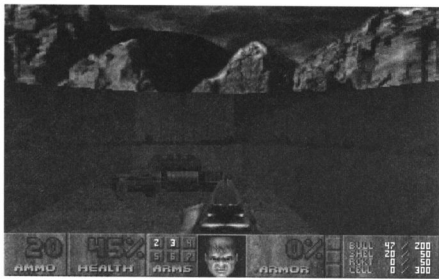


図 5.19 部屋の中心にプラズマ・ガンがある

バロンを片づけたら、少し広めの回廊に入って最初の扉を開く。インプや兵士が出てきたらショットガンで撃ち倒す。それからシリンダー状の部屋の中央の入り口を開ける。プラズマ・ガンをガードする軍曹や、部屋の周辺部に潜むインプが入り口まで前進してきたら、ショットガンで狙い撃ちする。難易度の高いモードではカコデーモンも倒さなければならない。モンスターを片づけたら、部屋の周辺部を1周して薬びんやスピリチュアル・アーマーを手に入れる。扉を通していったん回廊に出てたら、再度中央の入り口からPSを渡って部屋へ入る。邪魔ものはすべて

片づけてあるので、何の心配もなく部屋の中心まで移動してプラズマ・ガンとセルケースを手に入れることができる。部屋を出たら、南西の貯水池に飛び込みT1Aに向かう。T1Aに乗り込んだとたんレベルのスタート地点へテレポートする。

## ★レベル5のシークレットの見つけ方

S1とS2は、それぞれD1とD2を開く起動装置だ。両方の扉の奥にはインプが潜み、敵を倒して部屋へ入ると砲弾ケースを手に入れることができる。スタート地点から南へ向かい、緑色の入り口ホール中央の扉を開ける次のシークレットドアを発見できる。シークレットドアを開けて中へ入るとパーサクバック、バックバック、砲弾ケースを手に入れることができる。

S3は、セントラルルールの中央に置かれているセルの正面に取り付けられている。S3がオンになると、正面に並んでいる2本の柱が下ってくる。西側の柱の上にはチェーンガンが隠され、東側の柱の上にはコンピュータ・マップが隠されている。難易度の高いモードでは、柱といっしょにバロンが降りてくる。

セントラルルールの東と西には貯水池があり、それぞれ北の狭い回廊に続いている。東の貯水池に飛び込んで北へ向かうとシークレットドアを発見できる。扉を開けて細長い小部屋に入ると、セキュリティアーマーとスティムバックが手に入る。ただし、この部屋にはインプも待っている。



セントラルルームの西側に位置する狭い通路を進むと、プラットフォームに乗って入り口ホール西の階段へ到達できる。

南西に位置するH型の部屋にもいくつかの秘密の装置が取り付けられている。部屋の入り口からすぐ西側の扉を開けるとS6を発見できる。ただし、デーモンの一団を倒さないとS6に近づくことはできない。S6をオンにすると、H型の部屋の北西に階段（P6）が上昇してくる。階段を上っていくと正面には血に染まったような壁が見える。この壁の奥にはT2が設置されている。T2に乗り込むと、すぐ北に位置するダンベルのような形の小部屋へテレポートする。小部屋ではロストソールがT2の周囲にひしめいている（テレポーターから降りる前に、すばやく回転しながらプラズマ・ガンがショットガンで撃ち落としてしまうこと）。

小部屋の西へ移動してシークレットドアを開けると、最初と同じような部屋の中央にT3Bを発見する。T3Bに乗ると、施設北東の角に位置するピンの形をした建物にテレポートする。ここがシークレットレベルへ向かうための「Exit」である。

施設南西の角にもいくつかの秘密の装置が取り付けられている。四角い小部屋に取り付けられているS8をオンにすると、北西のシリンダー状の部屋の貯水池からP8が浮上してくる。P8が浮上すると、プラズマ・ガンとセルケースが隠されている場所へ到達できる。南西の貯水池の北側にはS9が取り付けられている。S9がオンに

なるとD9が開き、バロンが押し込められている北西の小さな円い部屋へ通じる細長い回廊へ入ることができる。

北西のシリンダー状の部屋にはプラズマ・ガンやセルケース以外にも、秘密が隠されている。貯水池に飛び込み北西の狭い通路に入ると、通路の奥にエネルギー・セルを発見できる。貯水池から南西の狭い通路に入るとT1Aを発見できる。T1Aに乗るとレベル5のスタート地点に戻る。

セントラルルームの南側にもスイッチが取り付けられている。南の壁近くに置かれているメディキットに近づく

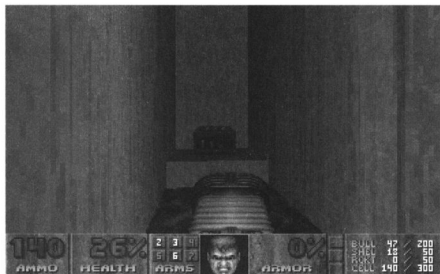


図5.20 隠されたエネルギー・セル

とスイッチがオンになり、セントラルルームのすぐ南に位置する部屋の扉が開き、荒れ狂ったインプとデーモンの一団が飛び出してくる。敵を倒して部屋へ入り北西の扉から次の部屋へ入ると、チェーンソーが隠されているシークレットドアを発見できる。

円形の階段部屋の西側にはD7が取り付けられている。扉の奥には、セル、放射線防護服、メディキットが隠されている。ただし、アイテムといっしょにロストソールとデーモンも押し込められているので注意すること。D7を開けるには、階段の一番上に取り付けられているS7をオンにしなければならない。階段部屋の東に位置する縦長の部屋には貴重なロケットケースが隠されているが、膨大な数の兵士がたむろしている。階段部屋の南東に位置する階段を降りていくと、薬びんやスビリチュアル・アーマーが大量に落ちている小部屋へたどり着く。この部屋で忘れてならないのは、南東の隅に隠されている放射線防護服を手に入れることだ。部屋の東側の扉を開くと、デーモンが待ち受けている汚染された回廊に出る。放射線防護服を身につけて回廊を通過し、北へ向かうと釣り鐘型の部屋へたどり着く。部屋へ足を踏み入れたとたん、カコデーモンが出現する。部屋の北東の隅にはコンバットアーマーが隠されている。コンバットアーマーの方向へ移動すると、スイッチがオンになって部屋が暗くなる。さらに前進するとS10がオンになり、正面のD10が開いてデーモンの大群が出てくる。



## レベル6 HALLS OF THE DAMNED——亡者達の館

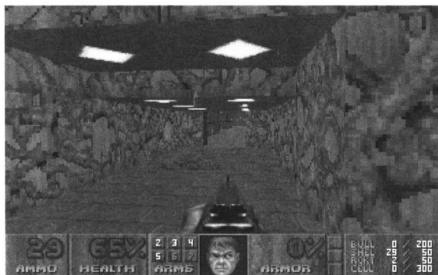


図5.21 下がり天井の部屋

レベル6をしばらく探検していると、その命名の妙に感心することだろう。施設全体を上から眺めただけでも、これまでになく不気味な雰囲気だ。古代の象形文字、あるいは悪魔の手によるタイムマシンの設計図なのだろうか。個々の建物をじっくり眺めていると象徴的な形が目につく。施設の右側に大きな笑い猫が浮かび上がるかもしれない。あるいは聖母マリアの像か。たとえどんな想像をめぐらせても、レベル6では苦しい冒険を強いられるのはまちがいない。内臓をえぐられるような恐怖にもめげず神経を少し落ちつかせてみると、レベル6に新たな展望が開

けてくる。隠された謎を解くのはわずかしいが、幾何学的でいてアンバランスな実に魅惑的な施設に思えてくるはずだ。

## ★レベル6に隠された装置とアイテムのリスト

レベル6に隠された装置とアイテムは次のとおりである。

スイッチ	17	光拡大バイザ	4
シークレットドア	12	コンピュータ・マップ	1
下がり天井	1	バーサクバック	1
落下する床	1	ブラー・アーティファクト	4
チェーンソー	1	セキュリティカード	3種類
ショット・ガン	2		
チェーンガン	1		
ロケットランチャー	1		
プラズマ・ガン	1		
ロケットケース	2		
ロケット弾	5		
セル	4		
バックパック	1		
コンパクトアーマー	1		
セキュリティアーマー	1		
ソール・スフィア	1		





## Episode2 Level6

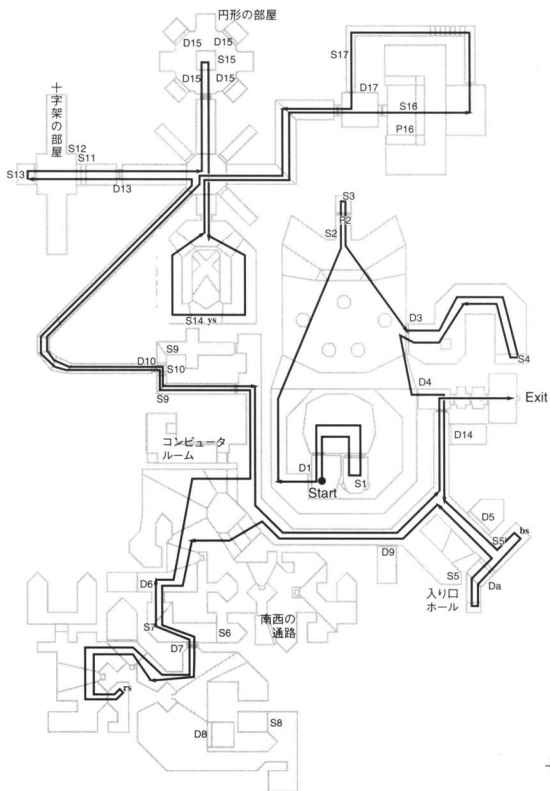


図 5.22A HALLS OF THE DAMNED : ルートマップ



Episode2 Level6

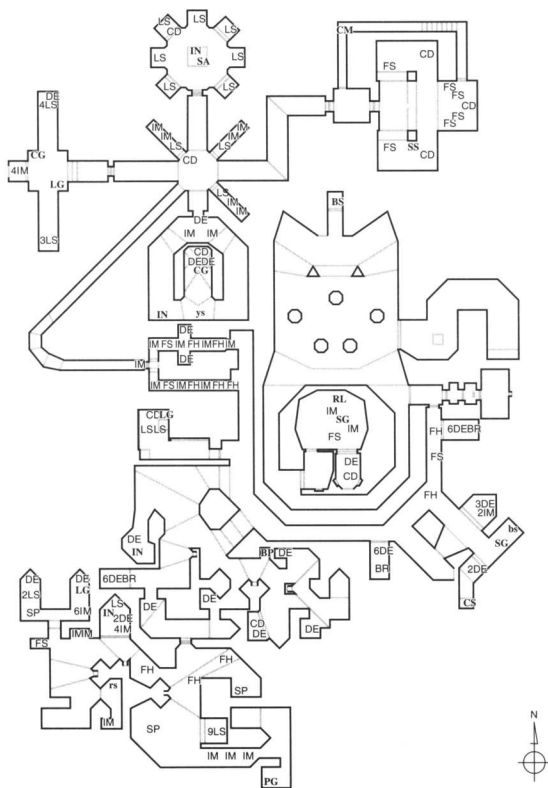


図5.22B HALLS OF THE DAMNED : アイテムマップ



## ★ レベル6の戦略

建物の構造に幻惑されてゴールを見失ってはいけない。また、簡単に手が届きそうなアイテムにすぐ飛びつく



図5.23 このExitは本物だろうか、にせ物だろうか

のもいけない。アイテム周辺のスイッチがオンになると同時にバロンが襲いかかってくる。アイテムに近づくときは、シークレットドアから出てきたモンスターの大量と戦うことを覚悟すべきだ。にせの「Exit」にも注意しなければならない。いくつも折れ曲がった南西の暗間は、モンスターが待ち伏せるのに好都合な場所だ。この辺りを探検するまでは、必ず光拡大バイザを手に入れること。いつどこからデーモンが襲いかかってくるか予測がつかないので、できるだけすばやく行動することも大切だ。チェーンソーも必ず携帯すること。

## ★ レベル6の攻略手順

### ▶ 南西の暗い迷路でデーモンやバロンを倒すには

南西の建物は迷路のように込み入っているだけでなく、明かりがとぼしいため移動がむずかしい。光拡大バイザを手に入れてからこの領域を探検するほうが安全だ。モンスターが出現したら、必ず広い場所へおびき出してから戦うこと。狭い場所では作戦の立てようがないうえ、ロケットランチャーを使うこともできない（バロンを倒すには、ロケット弾を少なくとも5発命中させなければならない）。

南西の迷路から北に向かって2つ目の扉を開けると、光拡大バイザが隠されているL字型の小さなコンピュータールームに入る。ただし、この部屋にはロストソールとカコデーモンが待ち受けている。

扉を開けて部屋へ入るが奥まで行かないこと。敵がこちらに気がついたらすぐに部屋の外へ退却する。モンスターが入り口に近づく前に扉がいったん閉まる。もう一度扉を開け、サイドステップで敵の攻撃をかわしながらショットガンを撃ち続ける。状況によっては壁に隠れながら撃つのも安全だ。入り口に近づくモンスターに狙いを定め、確実に撃ち倒す。ロストソールが全滅したら、次はカコデーモンの出番だ。チェーンガンに切り替えて、閉じた扉の正面に立つ。扉を開けたらチェーンガンを連射する。かなり大胆な作戦だが、カコデーモンがサンダーボールを吐き出す前に一気に撃ち倒してしまうのが狙いだ。カコデーモンを倒したら部屋へ入る。東側の壁に沿ってコンピュータの周辺を探すと光拡大バイザを発見できる。

光拡大バイザが手に入ったら、いよいよ南西の迷路を探検する番だ。防衛力を高めておきたいなら、コンピュータールームのすぐ南の部屋でアーマーを手に入れよう。入り口からまっすぐ西へ進み、次に南へ向かうとコンバットアーマーを発見できる。装備が整ったら迷路へ入る（通路を南へ移動する途中西側の壁にシークレットドアを発見できる。扉の奥にはモンスターの一団が待ちかまえている。南端の壁にたどり着いたら東へ方向転換する。東側の小さな扉（扉を開けると施設最南端の建物に入ることができる）の近くでロケット弾や他のアイテムを発見できる。アイテムを手に入れたら東へ走る。するとS6がオンになり扉が開く。デーモンが音を聞きつけて部屋から飛び出してくる前に、入り口ホールまで全速力で移動し、有利な位置から銃撃を開始する。



デーモンの次はバロンが出現する。銃を撃ちながら北東へすばやく後退し、ロケットランチャーを撃ちやすい角度に移動する。十分に狙いを定めてロケット弾を撃ち込む。バロンがエネルギーの塊を投げつけてきたらサイドステップで避ける。一定の距離を保ちながら次のロケット弾を撃つ。まちがって壁に当てないよう気をつけること。5発目が命中したらバロンもおしまいだ。

## ★レベル6のシークレットの見つけ方

どくろ型のS1は、スタート地点の東側の小部屋に取り付けられている。S1をオンにするとD1が開き、スタート地点から北へ向かう回廊に入ることができる。S2は猫の形をした大きな部屋の北端に取り付けられている。S2をオンにすると、小さな貯水池から階段（P2）が浮上してパーサクパックを手に入れることができる。

パーサクパックに近づくとS3がオンになり、南側の石造りの領域が汚染された貯水池に変わってしまう。同時に、貯水池の東側のシークレットドアが開く。貯水池を渡って東の端まで移動する（途中でメディキットが置いてあるプラットフォームを発見できる）。

貯水池の東の端には、S4の取り付けられた小さなプラットフォームが設置されている。S4をオンにすると、D3の南側に位置するD4が開く。

S5は南東の角の入り口ホール先の端に取り付けられている。入り口ホールの北東にはブルースカルキーとショットガンが隠されているが、S5'がオンになるとD5が開いてデーモンとインプが数匹出現する。D5は、S5'の北側に取り付けられている。このS5'がオンにならないように移動すること。隣に並んでいる入り口ホールの南端にS5が取り付けられている。S5をオンにするとやはりD5が開く。S5'の取り付けられている位置より、S5のある入り口ホールのほうが戦闘に有利な場所だ。壁の境目から十分に狙い定めて敵を迎え撃つことができる。S5のすぐ南側には次のシークレットドア（Da）が取り付けられている。Daを開けるとチェーンソーを手に入れることができる。

南西の建物に入る扉のすぐ東にはS6が取り付けられている。S6がオンになると、ロケット弾が隠されているD6が開く。ただし、D6からデーモンの大群が出現する。難易度の高いモードではバロンも登場する。S6のすぐ西側にはS7が取り付けられている。S7がオンになると、S6とS7の間の扉が開いて南西の角の部屋へたどり着くことができる。南西の角の部屋にはレッドスカルキーが隠されている。S8は南端の部屋の東側に取り付けられている。南端の部屋には、プラズマ・ガンをはじめさまざまなアイテムが隠されている。アイテムを手に入れるとS8がオンになり、D8が開いて恐ろしいロストソールの大群が空中にとき放たれる。D9の奥ではセルを手に入れることができる。

施設西側の中間（猫の形をした大きな部屋の真ん中にあたる場所の左）には、2つのS9が取り付けられている回廊がある。両方のS9がオンになると、南東の端（S5が取り付けられている回廊の西）に突き出た部屋のD9が開く。D9が開くとバロンが飛び出してくる（難易度により異なる）。

2つのS9の間にはS10が取り付けられている。S10をオンにすると西側の扉が開き、北東へ45度大きく曲がった細い灰色の通路へ入ることができる。この細い通路をどうにか抜けて西へ向かうと、S11とS12が隣接して取り付けられている十字架型の部屋へ入る扉にたどり着く。扉を開けて中央の広い通路へ向かうとS11がオンになり、上から天井が下がってくる。一歩先へ進むとS12がオンになり、西側のD12が開いてモンスターの大量が押し寄せてくる。

S12の背後にはS13が取り付けられている。S13をオンにすると東側の通路へ抜けるD13が開く。D13が開いたら、天井が上へ戻る瞬間を狙って通路を駆け抜ける。

下がり天井の通路を無事抜け出して南へ向かうと、つる植物におおわれた部屋（納屋のような形の部屋）へたどり着く。部屋の南端に取り付けられた2つのS14がオンになると、小さなD14が開いてカコデーモンが出現する（難易度により異なる）。S14の間にはイエロースカルキーが隠されている。





図5.24 イエロースカルキーとカコデーモン

通路が8方にのびている部屋へ戻って北へ向かうと円形の部屋にたどり着く。この部屋の周囲には4つの扉が取り付けられている。中央のプラットフォームにはセキュリティアーマー、セル、メディキット、ブラー・アーティファクトが置かれている。プラットフォームに乗ってアイテムを手に入れたら、S15がオンになり周囲の扉がすべて開く。それぞれの小部屋からはロストソールが飛び出てくる。

通路が8方にのびている部屋へ再び戻り、西へ向かって2回直角に曲がると小さな扉にたどり着く。扉を開けると、青色の部屋の中に待望の「Exit」が見える。しかしこ

の静かな雰囲気には感わされてはいけない。正面に取り付けられているS16をオンにすると足元の床が落下し、兵士、軍曹、カコデーモンの群れの中に放り込まれてしまう。部屋の南側にはソール・スフィアが隠されている。

最後のスイッチ（S17）は、北東の角の部屋から北に位置する狭い通路に取り付けられている。S17がオンになるとD17が開き、通路を進んで反対側から部屋へ入ることができる。

レベル6の本場の「Exit」はD4の東側にある（猫の胴体の部分から東へ向かう）。「Exit」へ到達するためには、3種類のスカルキーでそれぞれ対応する扉を開けなければならない。

## レベル7 SPAWNING VATS——悪魔の巣窟

長方形に広がるこの施設は、コンピュータの回路基板に張り巡らされたチップのように無数の小部屋が乱立している。実際に冒険を開始すると、部屋数の多さはもとより、冷たく光る金属とコンピュータ制御による無機質な雰囲気や、古めかしい石造りの中庭など、バラエティに富んだ構造に驚かされることだろう。混乱に拍車をかけるような奇妙な形の建物もあちこちに配置されている。特に、異教徒が神に祈りと生贄を捧げる礼拝堂らしき建物には目を見張るものがある。

### ★レベル7に隠された装置とアイテムのリスト

レベル7に隠された装置とアイテムは次のとおりである。

スイッチ.....	10	ロケット弾 .....	2
シークレットドア .....	6	セルケース .....	2
プラットフォーム .....	3	バックバック .....	1
テレポーター .....	2	バーサクバック .....	1
ショット・ガン .....	1	ブラー・アーティファクト .....	1
チェーンガン .....	1	インヴァルネラビリティー・アーティファクト .....	2
ロケットランチャー .....	2	ソール・スフィア .....	1
プラズマ・ガン .....	1	セキュリティアーマー .....	1
チェーンソー .....	1	コンバットアーマー .....	1
セル .....	3	セキュリティカード .....	3種類



## ★レベル7の戦略

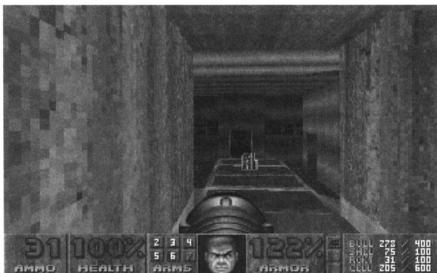


図5.25 イエローセキュリティカードを発見

インヴァルネラビリティー・アーティファクトを身に付けていれば、どんな過酷な状況でも恐れることはない。ロケット弾、セル、セルケースを見つけたら必ず手に入れること。行く手には、インプ、デーモン、カコデーモンの大群、そしてバロンが待ち受けている。

## ★レベル7の攻略手順

### ▶ 倉庫からデーモンを一掃するには

ルートマップどおりに移動すると、どん欲で醜いデーモンの大群が待ちかまえている北東の倉庫が最初の激戦地となる。倉庫に入ると敵の爪によって八つ裂きにされる恐れはあるが、南東の隅にはインヴァルネラビリティー・アーティファクトというすばらしい宝が隠されている。パーサクパックも手に入るの、手痛いダメージを受けても体力を完全に回復することができるはずだ。インヴァルネラビリティー・アーティファクトさえ手に入れたら、あとは素手でも勝てる。ただし、不死身でいられるのは60秒しか続かないことを忘れてはならない。

入り口の南側に積み上げられているコンテナを階段代わりに使ってモンスターの襲撃を避けることもできる。倉庫の入り口へ通じる階段の途中には、スイッチが取り付けられている。スイッチがオンになると、背後のシークレットドアが閉まり退路を絶たれてしまう。しかし、そのまま倉庫に入ってデーモンの大群と戦うのは圧倒的に不利だ。スイッチを通過する前に、デーモンが倉庫から出てくるのを待たほうがよい。敵が姿を見せたら階段の上から銃を乱射する。ある程度片づけたら階段を降りながら敵を迎え撃つ。避難するスペースはないので、接近戦になったらチェーンソーで倒す。チェーンソーを携帯していない場合は、チェーンガンかショットガンを撃ちまくるほかない。

ある程度敵の数を減らしたら先へ進む。ロケット弾をいくつか持っていたら、倉庫へ足を踏み入れた瞬間ロケットランチャーを撃つ。前方の敵を一掃できたならチェーンガンに切り替え、全速力で南側に積み上げられているコンテナへ向かう。襲いかかってくる敵はチェーンガンで蹴散らす。小さいコンテナを足場にして大きなコンテナの上へ昇り、隠されていたロケットケースを手に入れる。コンテナの上からロケットランチャーを撃つ。ロケット弾を温存しておきたいならショットガンで敵を狙い撃ちにする。

デーモンをほとんど片付けたらコンテナから飛び降りる。生き残った敵をショットガンで倒しながら南東の隅

レベル7の最終地点へ到達するには、3種類のセキュリティカードをすべて手に入れる必要がある。戦いに勝つことはもちろんだが、これらのカードを探すことが重要な戦略となる。前のレベルから威力のある武器を装備していれば幸いだ。スタート直後から強敵が現れる。数少ないチャンスを活かさないといけない。激しい戦闘を勝ち抜くことはできない。ルートマップどおりに移動していると、戦略に必要な武器、弾薬、魔法の道具も適宜に探し出すことができる。

最も重要なのは、インヴァルネラビリティー・アーティファクトをいつどこで手に入れるかを決めておくことだ。



## Episode2 Level7

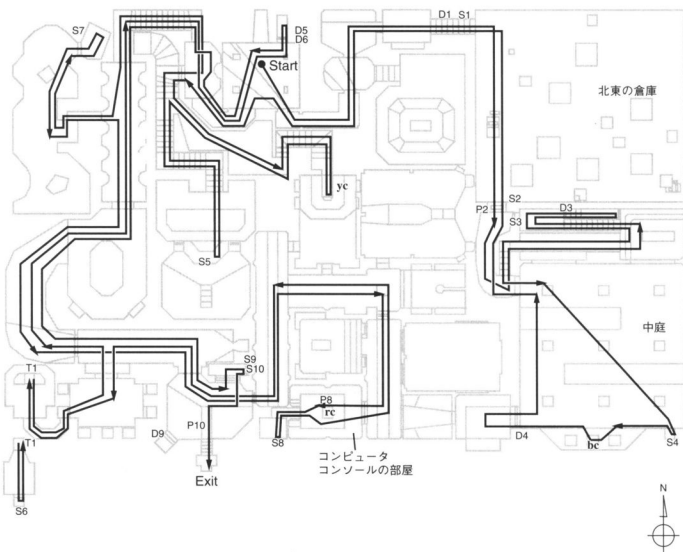


図5.26A SPAWNING VATS：ルートマップ

まで移動し、インヴァルネラビリティー・アーティファクトや弾薬類を手に入れる（先にインヴァルネラビリティー・アーティファクトを手に入れて戦ってもよい）。

▶ 西の棟に君臨するバロンを倒すには

施設西側の棟は、残虐なカコデーモン、怒りをくすぶらせたインブ、そして執念深いバロンの巣窟となっている。この強力なモンスターの壁を打ち破るには、敵の前に姿をさらけ出してかなり危険な作戦を実行しなければならない。ロケット弾を少なくとも5発は用意しておかないとバロンには勝てない。常に俊敏な動作を心がけることも大切だ。

西の棟へ続く北側の階段を降りきったら戦闘体勢に入る。銀色に輝く金属製の建物へ入ったら、手前でインブとカコデーモンをある程度倒してから南へ向かう。礼拝堂のような次の部屋の奥にはバロンが待ち受けている。インブやカコデーモンを片づけてしまうまでは、バロンに見つからないよう注意する（難易度によって異なる）。







## ★ レベル7のシークレットの見つけ方

S1は、北東の隅の倉庫へ通じる階段の途中に取り付けられている。S1がオンになると、背後のシークレットドアが30秒間閉じる。倉庫の中ではデーモンが群れをなして待ちかまえているが、バーサクバック、セル、ロケット弾、インヴァルネラビリティー・アーティファクトを手に入れることができる。コンテナの上には砲弾ケースが隠されている。部屋の南西の隅にはS2が取り付けられている。S2をオンするとプラットフォームが降りてきて、南東の中庭へ続くホールへ出ることができる。汚染された貯水池が並ぶ中庭の南端にはブルーセキュリティカードが隠されている。S3は、中庭の北西の角に取り付けられている。S3をオンするとD3が開く。D3の奥には弾薬箱と、ブラー・アーティファクト、コンピュータ・マップが隠されている。

S4は中庭の南東の隅に取り付けられている。S4をオンすると反対側の隅にあるD4が開く。D4から先の通路を抜けて部屋に入ると、小さなプラットフォームの上にセルケースを発見できる。

スタート地点からすぐ南東の階段の先にはイエローセキュリティカードが隠されている。この場所にたどり着くためには、スタート地点のすぐ南西に位置する扉を開かなければならない（この扉を開けるためにはブルーセキュリティカードが必要だ）。通路沿いに北西から南東に進み階段を降りると、イエローセキュリティカードを

手に入れることができる。スタート地点のすぐ西に設置されている階段の一番上にはチェーンガンが隠されている。

イエローセキュリティカードが隠されていた場所からすぐ南西に位置する部屋の中央にはS5が取り付けられている。S5をオンするとスタート地点の北にあるD5が開く（ただし、D5は別のシークレットドア（D6）の奥になっているので、この時点でスタート地点に戻っても見た目には変化がない）。S5の取り付けられている部屋の北側には、バックバックと弾薬箱が隠されている。

施設南西の角のどくろ型の小部屋にはT1が設置されている（どくろの目にあたる柱と柱の間）。T1の背後にはロケットランチャーが隠されている。T1に乗ると、南西の角に離れて建つ小部屋にテレポートする。この部屋にはS6が取り付けられている。ただしこの部屋に入るにはレッドセキュリティカードが必要になる。S6をオンすると、スタート地点の北側にあるD6が開く。D6が開くとD5の奥の小部屋へ入ることができる。この小部屋にはセルケースとソール・スフィアが隠されている。

間につつまれた北西の奇妙な輪郭の部屋には、南の端にプラズマ・ガンが



図5.27 S5の奥に位置する部屋



図5.28 S6への入り口



隠されている。東側の壁に沿って北へ移動するとS7を発見できる。S7をオンにするとすぐ北側の小部屋へ入ってチェーンソーを手に入れることができる。

施設の中央から南端に向かうとコンピュータコンソールが設置されている部屋にたどり着く。隣接する小部屋にはS8が取り付けられている。S8をオンにすると、コンピュータコンソールに見せかけたP8が下がり、レッドセキュリティカードを手に入れることができる。P8が設置されている部屋のすぐ西側の建物にはレベル7の「Exit」がある。レッドセキュリティカードを携帯していれば、この建物に入る扉を開けることができる。ただし、「Exit」に到達するためには汚染された貯水池を渡らなければならない。扉のすぐ先に取り付けられているS9をオンにすると、南西の隅のD9が開いてカコデーモンが出現する。同時にS9が下がってS10が現れる。S10をオンにするとP10が浮上ってきて貯水池を渡ることができる。

## レベル8 TOWER OF BABEL——バベルの塔

エピソード2の最後のレベルであるバベルの塔では、恐るべきサイバーデーモンがついに登場する。この最強の敵と戦うことがレベル8の冒険そのものである。単純ですっきりとした構造の施設には、特に目を引くような秘密や装置は存在しない。したがって、装置やアイテムのリスト、戦略に関する解説は省略する。

### ★レベル8の攻略手順

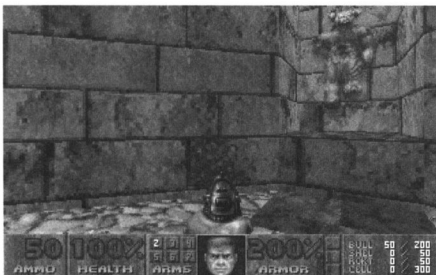


図5.29 中央の四角い小部屋

が出現する。4つのシークレットドアの奥には、それぞれスイッチが取り付けられている。スイッチがオンになると背後のシークレットドアが閉じる。この組み合わせがレベル8を攻略するためのキーポイントとなる。

中央の部屋から出たら、いずれはサイバーデーモンに対面しなければならない。幸運なことに、それぞれの扉の奥にはロケットケースが隠されている。サイバーデーモンに挑むだけ十分な量を確保できるはずだ。さらに、西と東の部屋ではソール・スフィアも手に入れることができる。中央の部屋にはコンパットアーマーが隠されている。

作戦の第一歩は、4つのシークレットドアをすべて開けることだ。スイッチをオンにして階段が出現したらシークレットドアの前まで移動する。階段に取り付けられているスイッチがオンになって扉が開く。奥の部屋へ入ると、入り口のスイッチがオンになって背後の扉が閉まる。アイテムを手に入れたらいったん部屋から出て外側

レベル8の施設は、まるで万華鏡をのぞいていたように上下左右すべてが対称に設計されている。

エピソード2の他のレベルとは構成が大きく異なるため、攻略手順を段階的に解説する。レベル8の冒険は、施設中央の四角い小部屋から始まる。部屋中央の四角い柱と、外側に突き出した四隅の壁に注目しよう。それぞれの表面には、切りさいなまれたバロンが埋め込まれている。突き出した壁の実体はシークレットドアである。柱の各面にはスイッチが取り付けられている。いずれかのスイッチをオンにすると、対面するシークレットドアの正面に階段



## Episode2 Level8

5  
章

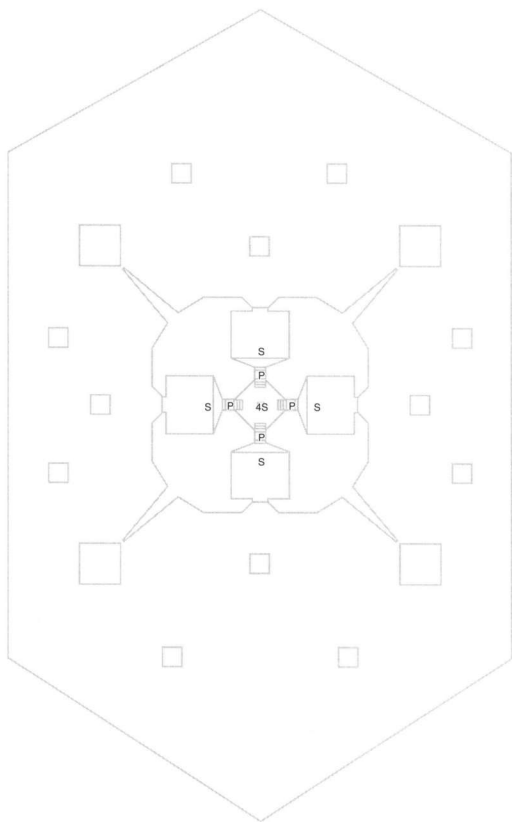


図530A TOWER OF BABEL：ルートマップ



Episode2 Level8

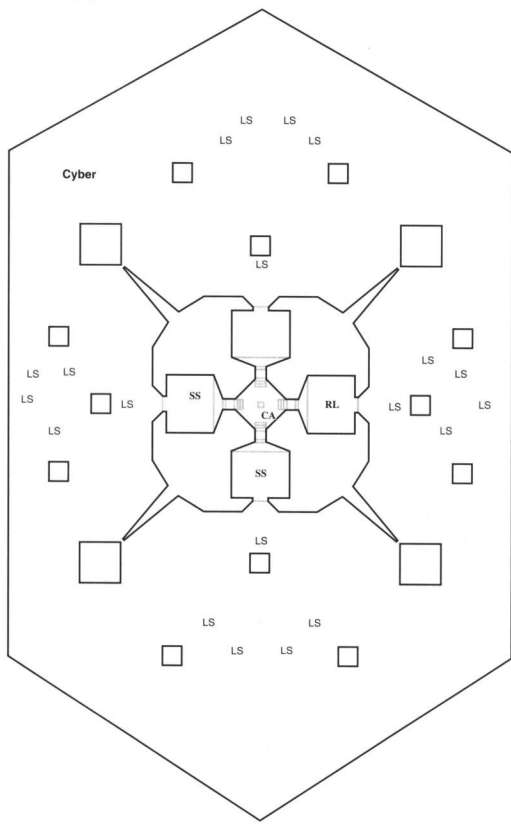


図 5.30B TOWER OF BABEL : アイテムマップ

から次の部屋へ飛び込まない限り、比較的安全な中央の部屋へ戻ることはできない。中央の部屋へ戻ったらもう



図5.31 このエピソード最後の敵、サイバーデーモン

一度同じ操作を繰り返して、次のシークレットドアを開ける。プレイヤーはどのモンスターよりもすばやく移動できるので、この作戦を繰り返している間はたとえサイバーデーモンでも追いつけないはずだ。危険が迫ってきたらすぐに中央の部屋に駆け戻り、ロケットランチャーを撃つ場所を確保する。

前のレベルでセルを蓄えていた場合は、プラズマ・ガンでサイバーデーモンに少しでもダメージを与えておこう。ロケット弾を効果的に使うことができる。

サイバーデーモンに対する最上の作戦は、相手のロケット弾を避けるために十分な距離をおくことだ。サイバーデーモンは際限なくロケット弾を撃ち続けてくるので、近くの建物に身を隠しながら応戦すること。敵が立ち止まったときは、こちらがロケットランチャーを撃ち込むチャンスだ。ただし、敵も撃ってくる。サイバーデーモンは、常に3回連続して撃ってくるはずだ。3発目をうまく避けたらすぐさま返礼のロケット弾を撃ち返してやること。

早い段階で、少なくともセル1ケース分のプラズマ攻撃を浴びせていれば、ロケット弾15発で倒すことができる。もちろん射撃の腕によって状況は異なってくる。



図5.32 君はここまで近づけるか

## レベル9 FORTRESS OF MYSTERY——神秘の要塞

このシークレットレベルへ進むには、レベル5で秘密の「Exit」を通る以外には方法はない。レベル8と同様に、神秘の要塞も風変わりだが単純な設計のため、装置やアイテムのリスト、戦略に関する解説は省略する。ただし、武器や重要なアイテムを見逃してはならない。特に、花びら型の建物は入念に探索すること。パロンと戦わずに武器を手に入れること、さらに、続々と出現するパロンを攻略するのが重要なポイントとなる。



## ★レベル9の攻略手順

レベル9の冒険は花びら型の建物のからスタートする。この建物の東には十字型の建物が隣接する。十字型の中心に広がるのは放射能に汚染された運河だ。

まず、十字型の建物へ通じる扉を開ける。扉を開けるとカコデーモンがぞろぞろと出てくる。この段階では強力な武器を装備していないため、独力でカコデーモンを全滅させることは不可能だろう。残された方法は、パロ

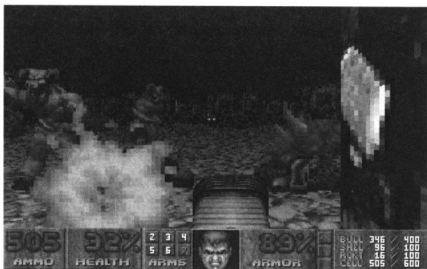


図 5.33 パロン達の集中砲火



図 5.34 ここまでくれば一安心？

ンをおびき出してモンスター同士を戦わせることだ。プレイヤーをはさんでモンスター同士が向き合ったら作戦は成功だ。

モンスターが一斉に攻撃を開始したら、安全な距離を保ちながら負けそうな側(たいていはカコデーモン)へ移動する。勝ち残ったモンスターをプラズマ・ガンまたはロケットランチャーで片づける。

モンスターが全滅したら、部屋全体を探索してアイテムを手早く手に入れる(運河の交差点にはソール・スフィアが置いてある)。アイテムをすべて手に入れたら、シークレットドアが取り付けられている東の壁へ移動する。

シークレットドアを開いて小部屋の中に入ると、あちこちにスイッチやシークレットドアを発見できる。最初のスイッチをオンにすると、小さな扉が開いてブルースカルキーを手に入れることができる。南側にはブルースカルキーで開く扉が取り付けられている。扉を開いて中に入ると、レッドスカルキーを手に入れることができる。東の端に移動し、レッドスカルキーで扉を開けるとイエロースカルキーが手に入る。次に、北端へ移動してイエロースカルキーで扉を開ける。扉の奥にはエレポーターが設置されている。このエレポーターに飛び乗ると通常のレベル(レベル6)へ戻ることができる。



Episode2 Level9

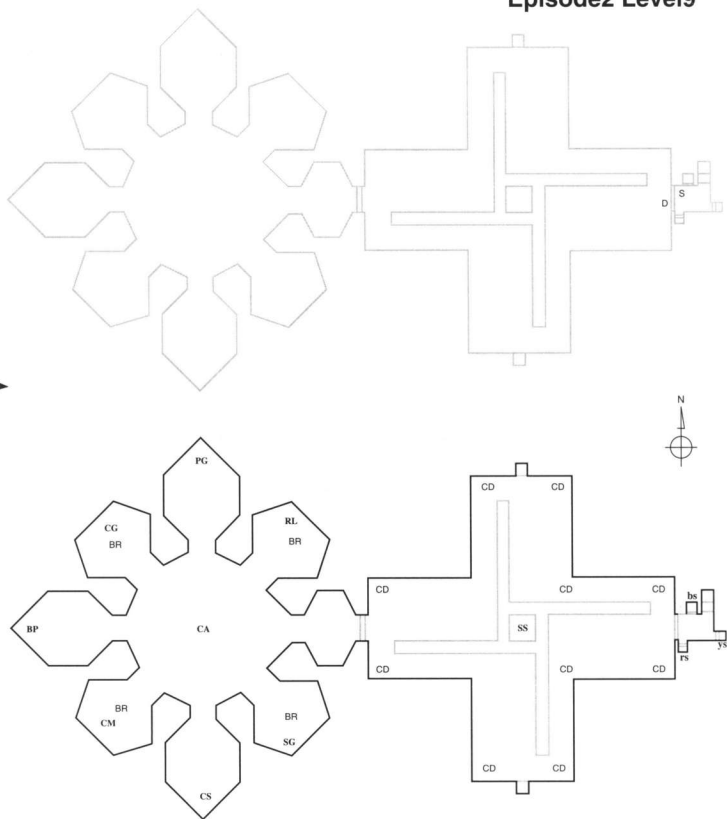


図 5.35 FORTRESS OF MYSTERY : ルートマップ (上図) アイテムマップ (下図)







# 6 エピソード3 Inferno——インフェルノ

これがDOOM 3部作の3番目であり最後のエピソードと知ってほっとしたプレイヤーもいるにちがいない。より過激なゲームを求めるプレイヤーには物足りないかもしれない。しかしプレイヤー1人1人の心理状態や願望にかかわらず、地獄は地平線にその姿を現す。ただし、決して美しい光景ではない。

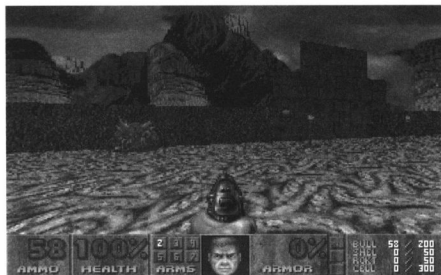


図6.1 まさに地獄の風景

最後のエピソードでは、これまで以上に強力なモンスターと戦うことになる。冒険を開始したその瞬間から、地獄とはどんなところか一生忘れることはないだろう。おぞましい施設や風景は人々の眠りを妨げるのに十分である。

エピソード3のボスは恐ろしいスパイダーマスターマインドだ。レベル7まで攻略できるほどの精神力があるなら、まちがいくこの奇態な地獄の支配者に遭遇する機会はある。幸いにも、エピソード3

では栄光のBFG9000を手に入れることができる。プレイヤーの成功と地球への生還は、この武器を手に入れられるかどうかにかかっている。

エピソード3のシークレットレベルは、プレイヤーの精神を混乱させるだろう。「以前に通過したレベルにいるのではないだろうか？ 残酷なジョークの種になっていないだろうか」と自問し続けなければならない。このエピソードでシークレットレベルへ進むということは、ヘラクレスの偉業に匹敵する。独力で到達できるのは、ほんのわずかのプレイヤーしかいないだろう。シークレットレベルの扉に至るルートはたった1つしかない。しかし、たどり着けない道ではない。

## レベル1 HELL KEEP——地獄の牢獄

人工的に作られた臓器のような構成のレベル1では、スタートするのにかなりの覚悟がいる。壁、地面、そして周囲の景色は命ある物のように身をよじっている。ここは地獄だ。何が起きてても不思議はない。

施設の構造は驚くほど単純ですっきりした設計だ。込み入った謎、無数のスイッチに悩まされることはない。レベル1の冒険は、施設に巣食うモンスターたちとの戦いにつきる。



# Episode3 Level1

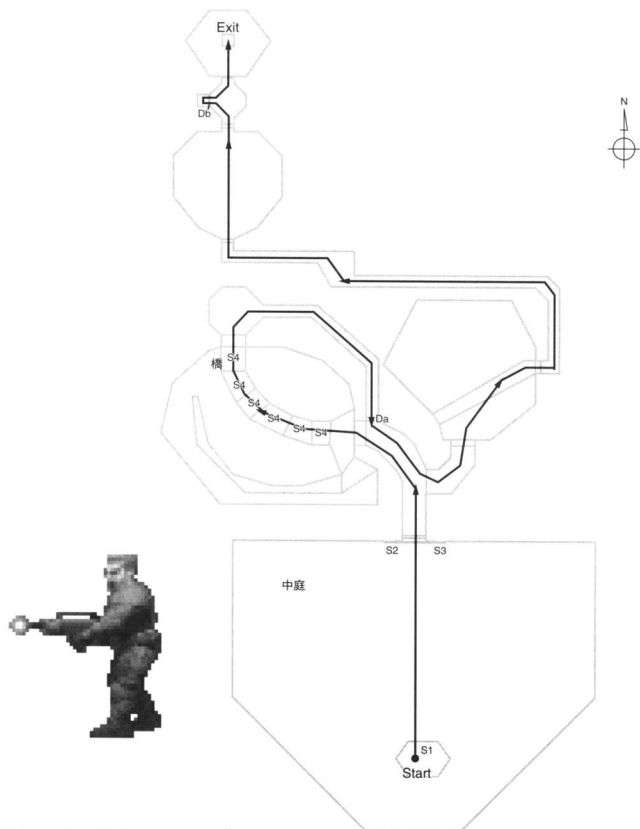
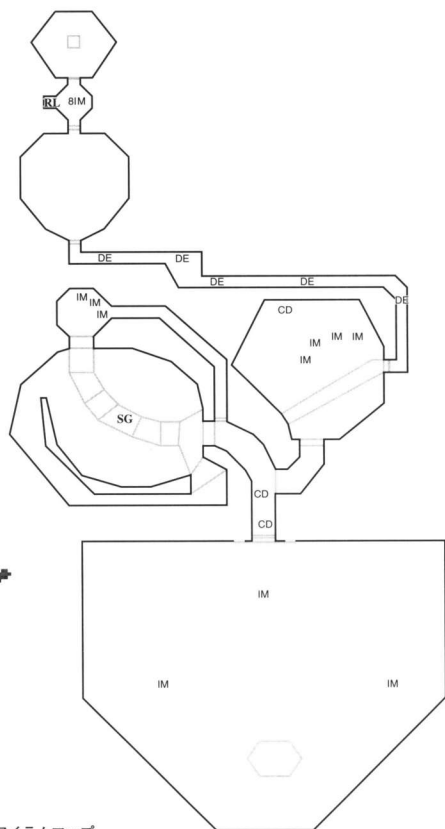


図 6.2A HELL KEEP : ルートマップ



## Episode3 Level1



6  
章



図 6.2B HELL KEEP : アイテムマップ



## ★レベル1に隠された装置とアイテムのリスト

レベル1では施設上の秘密はほんのわずかしかない。

スイッチ	4
シークレットドア	2
ショットガン	1
ロケットランチャー	1

## ★レベル1の戦略

レベル1を攻略するには、モンスターより優れているスピードと知恵を最大限に発揮しなければならない。常にモンスターとの間に距離を置くため、スペースを上手に利用することも大切だ。難易度の高いモードでは、インプやデーモンの大群、カコデーモンと狭い回廊で激しい戦いを繰り広げる。レベルの最終地点へ達するまでに遭遇した敵をすべて倒す必要はない。踏みとどまって戦うべきか、全速力で退却するべきかを正しく判断することが重要だ。英雄を気取ってみても、墓碑に名前が刻み込まれるだけだ。

## ★レベル1の攻略手順

### ▶ 地獄の牢獄のゲートに入るには

レベル1は、人間の骨と組織でできたような地下の密室からスタートする。肉塊のように見えるスイッチを押すと、スイッチの中央に目玉が現れる。目玉の指示に従って行動する。ただし警戒は必要だ。密室が地面と同じ高さに上昇する間に武器を準備する（待ちかまえているインプと戦うにはハンドガンでは心許ないが、選択の余地はない）。

広大な中庭に出る。先の地面は脳の断面図を見ているようにねじれている。まず、地獄の案内人インプに向かって銃を撃つ。敵の攻撃をかわしながら鉛の弾を撃ち込む。広い場所を有効に使ってファイヤーボールを避ける。枯れ木のかげから狙いを定めてあらゆる機会に撃ちまくる。

中庭の北端には両側にスイッチが取り付けられている。左側のスイッチをオンにすると正面の木製の扉が開き、右側のスイッチをオンにすると閉まる。難易度の高いモードでは、カコデーモンが扉の背後に潜んでいる。この状況から脱出するには特別な作戦が必要だ。いくら射撃の腕がよくても、ハンドガン一丁でカコデーモンと対決するのは無謀だ。作戦は2とおりあるが両方ともスピードが大切だ。最初の作戦は、完璧な手順と移動のすばやきを利用して敵を封じ込める。移動速度に自信がないときは2番目の作戦がよいだろう。ただし、カコデーモンと対決する前にショットガンを手に入れないなければならない。



図 6.3 ゲートからカコデーモンが現れる



1. カコデーモンを中庭の扉から南側へおびき出す。急いで戻って扉を閉め、閉まる扉の下をくぐって次に進む。カコデーモンは永久に閉じこめておく。
2. 最初の方法と同じように、カコデーモンを扉の南側の離れた場所へおびきよせる。タイミングを見計らって全力で扉を駆け抜ける。通路沿いに中庭の西の方向に進むと、階段の途中にショットガンを発見できる。この橋は一気に渡りきらなければならない。進むにつれ足元のスイッチがオンになり、階段が崩れ落ちていく。ショットガンをつかんだら正面に壁が見えても前進する。この壁は突き抜けることができる。壁の奥には、悪意に満ちたインプがたむろする小部屋がある。ショットガンを撃ちながら、部屋の東端にある回廊に向かって走り続ける。回廊の突き当たりには悪魔の顔がはめ込まれた壁が取り付けられている。この壁はスペースキーを押すと開くシークレットドアだ。扉を抜けてみると、元の中庭に戻っていることがわかる。この広々とした中庭でカコデーモンと戦えばよい。カコデーモンに対処するとき、常に安全な距離を保つよう注意すること。サンダーボールが飛んできたら、サイドステップで避ける。ショットガンで6回命中させるとカコデーモンを倒すことができる。

### ★ レベル1のシークレットの見つけ方

S1は、スタート地点の北側の壁に設置されている。S1をオンにすると密室が上昇し広い中庭に出る。中庭の北端にある扉の左右には、どくろ型のS2とS3が設置されている。S2とオンにすると扉が開き、S3をオンにすると扉が閉まる。中庭から北西の方向に続く煮えたぎる血の池には、右にカーブした橋がかかっている。この橋

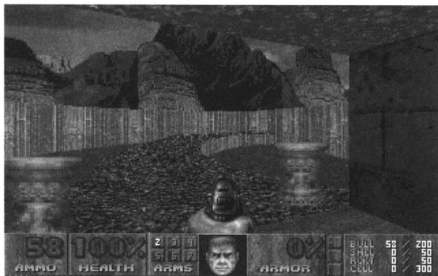


図6.4 崩れ落ちる橋を走り抜ける

には6つのスイッチ(S4)が連続して取り付けられている。これらのスイッチがオンになると、橋が次々と崩れ落ちていく。橋の先端には通り抜けられる壁がある。スピードがあれば崩れ落ちる前に橋を渡ることができる。シークレットドア(Da)は回廊の南端(血の池の東)に位置している。この扉を開くと広い通路に出る。施設北端には大小3つの部屋が連続している。真ん中の小部屋の西側にはDbが取り付けられている。Dbの奥にはロケットランチャーが隠されている。北端の六角形の部屋の中央には、レベル1から脱出するためのテレポーターがある。

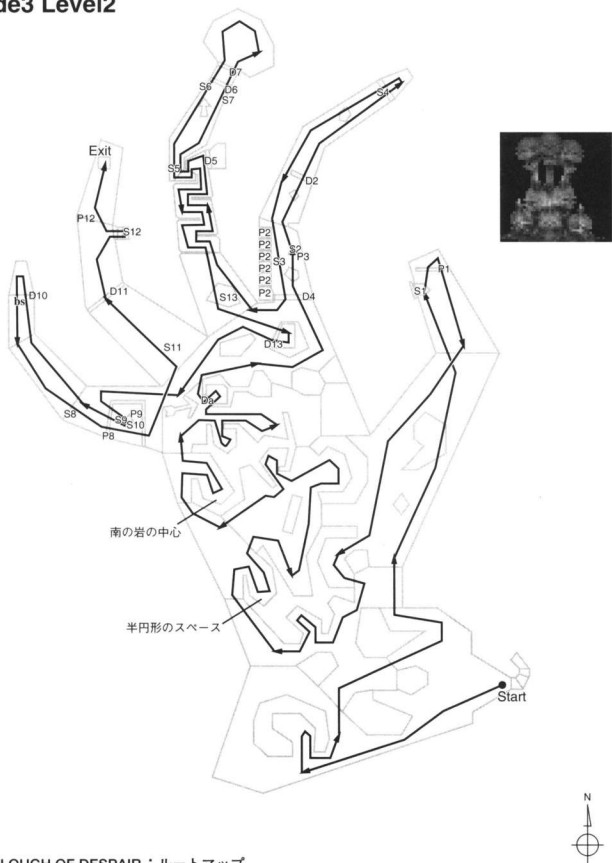
## レベル2 SLOUGH OF DESPAIR——絶望の淵

いかに熟達したDOOMのプレイヤーでも、ときにはすがりつく手が欲しくなる。レベル2のマップは、何かを求めて握りしめようとする手を連想させる。そしてここがプレイヤーに定められた冒険の舞台だ。ほかの誰もいない、プレイヤー自身で攻略しなければならない悪魔の意思を持った手だ。

レベル2には探検すべき場所が無数にある。しかし、励ましてくれる人はだれもいない。不規則な岩があちこちに配置されていること、そして数え切れないほどの隙間がこの施設の特徴だ。複雑な設計に加えて、壁の形状や材質が非常に見分けにくいため方向を見失うことも多いはずだ。砂漠のカモフラージュ作戦のようなものだ。



Episode3 Level2



6章

図6.5A SLOUGH OF DESPAIR : ルートマップ



## Episode3 Level2

6  
章

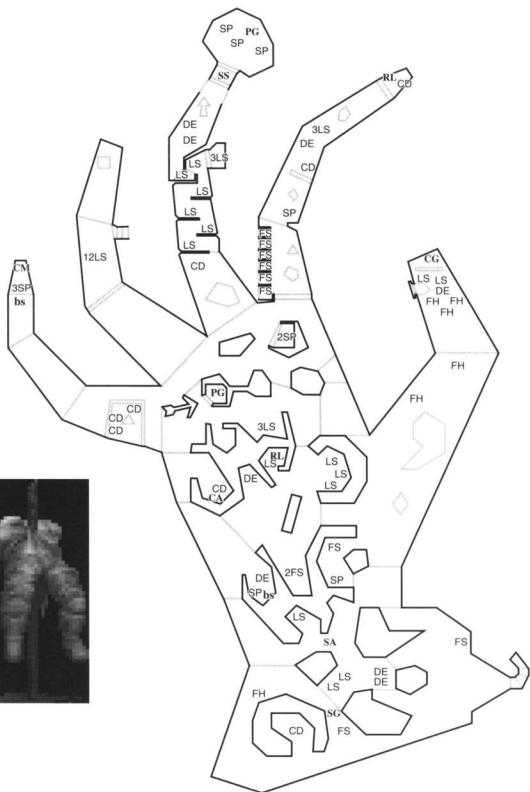


図 6.5B SLOUGH OF DESPAIR : アイテムマップ



## ★レベル2に隠された装置とアイテムのリスト

レベル2に隠された装置とアイテムは次のとおりである。

スイッチ	12	セキュリティアーマー	1
シークレットドア	9	コンバットアーマー	1
プラットフォーム	6	ソール・スフィア	1
ショットガン	1	バーサクバック	1
チェーンガン	1	コンピューターレベルマップ	1
ロケットランチャー	2	ブルースカルキー	
プラズマ・ガン	2		

## ★レベル2の戦略

恐怖に飲まれてはならない。気持ちを引き締めて周囲の様子に気を配ること。モンスターと鉢合わせしたら、いつでも逃げ出す心構えが大切だ。難易度の高いモードでは、カコデーモン、デーモン、ロストソールの大群に加えて、スペクターが壁の背後や隙間に潜んでいる。戦闘の際は、さまざまな曲がり角を利用し、危険な状態に陥ったら常に引き返せる位置を選ぶこと。

レベル2に必要なのはブルースカルキーだけだ。できるだけ早く発見しよう。このキーがないとレベルの最終地点へ到達することはできない。スイッチに注意して移動すること。スイッチがオンになると、ほとんどの場合はシークレットドアが開いて貴重なアイテムを手に入れることができるが、同時に多数のモンスターが解き放たれる。自分の背後にも注意を怠ってはいけない。障害物や隙間が多いため、モンスターが背後から襲いかかってくる可能性がある。

## ★レベル2の攻略手順

### ▶ 小指の先端でブルースカルキーを手に入れるには

この探索を省略することはできない。ブルースカルキーを手に入れるか、さもなければ絶望の淵を永久にさまようかだ。ブルースカルキーは、北西の小指部分の先端近くにある。残念ながら、この場所へ到達するのは見た目ほど簡単ではない。小指の第一関節部分にはS8が取り付けられている。スイッチがオンになると、背後の大きな部屋の壁が下へスライドする。部屋の中にはカコデーモンが数匹待ちかまえている。プレイヤーは狭い通路に身を寄せているため、作戦は限られてしまうが、チャンスをものに戦うしかない。

この領域での戦闘は激しいものになるが、体力と防御力をできる限り高めるとともに、最強の武器を手に入れていけば恐れることはない。施設全体を注意深く探索すると、コンバットアーマー、バーサクバック、プラズマ・ガン、ロケット弾ケースとセルが手に入る。ロケットランチャーを装備していればなお心強い。小指の方向に進む前にできる限り武器を手に入れておくこと。そして、あらゆるチャンスを生かして前進することが大切だ。

プラズマ・ガンまたはロケットランチャーを装備していることを前提に、ブルースカルキーを手に入れるための手順を解説する（セルケースとプラズマ・ガンの手に入れ方については、次の項を参照すること）。

小指の先端へ続く狭い通路へ進入する。プラズマ・ガンまたはロケットランチャーの準備を忘れてはならない。大きな壁に囲まれた部屋の中には、モンスターが待ちかまえている。

小指の第一関節にあたる部分（北西の方向にカーブしている場所）にたどり着いたら、一気に北西の方向へ走り抜ける。スイッチ（S8）がオンになって背後の大きな壁が下がってきたらただちに発砲する。ロケットランチャーを使うときは、ロケット弾が近くの壁に当たらないよう角度に気をつける。状況は不利だ。すばやく移動







図6.6 ブルースカルキーを取る

### ★レベル2のシークレットの見つけ方



図6.7 これが三角形の柱だ

ットケースが隠されているので探検する価値は十分にある。人差し指の付け根部分を通過すると、西側の壁沿いに取り付けられた6つの檻の中に軍曹が1匹づつ押し込められているのを発見できる。彼らは一段高くなった檻の中から敵が飛び出てくる気配はないが、進入者の存在には気がついている。通路を移動しながら順番に撃ち倒していく。どれかの檻の背後には衝撃壁が取り付けられている。衝撃壁に弾丸が当たると、通路にP3が出現する。S2の上を歩くとP2（高く上がっていた檻の1つ）が下降し、軍曹の持っていたショットガンを手に入れることができる。一番南側の檻にはセルが隠されている。S2がオンになると同時に、北側のシークレットドアが開いてモンスターの一団が出現する。

北に向かって前進するとS3がオンになり、人差し指への入り口のD4が閉まってこの領域に閉じ込められたことになる。D4を開けるには、人差し指の先端部に取り付けられているS4をオンにする。S4をオンにすると、正面のシークレットドアも開き強敵のカコデーモンが出現する。扉の奥には、セルケースとロケットケースがある。

と積極的な攻撃が要求される。ただし、冷静さを失ってはならない。敵との距離を置くためにできる限り後退するが、隅に追いつめられないよう注意すること。正確な射撃が戦闘の鍵をにぎる。

敵をすべて倒すことができたなら、かつては壁に囲まれていた部屋の跡へ入ってみよう。スイッチがオンになって、三角形の柱が上昇してくる。柱に取り付けられているスイッチをオンにすると、D10が開き、コンピュータ・マップなどが手に入る。ブルースカルキーは何もしなくてもとれる。

施設の南側に配置された複雑な形の岩の中心には、セキュリティアーマーマが隠されている。セキュリティアーマーマの北西、岩に囲まれた半円形のスペースの中にバーサクバックが隠されている。

S1は、親指の先端近くに設置されている。S1の周囲には、粘着性の汚染物質が溜まった窪みがある。汚染物質に触れないように注意しながらS1の上を通過する。S1がオンになると、北端のP1が開いてチェーンガンを手に入れることができる。

次に人差し指の部分へ進入する。人差し指の先端にはメディキットとロケ



中指の先端部分にもロケットケースが隠されている。中指の付け根部分から北へ進み、貯水池を渡るとS13がオンになってD13が開きスペクターが出現する。扉の奥には、ロケット弾、メディキット、セルが隠されている。

さらに中指を北へ向い先端まで半分程度に達すると、金属の壁が左右交互に張り出している。壁を避けながら前進するしかないが、壁の背後にはロストソールが潜んでいる。

金属の壁を通過するとS5が設置されている狭い通路にたどり着く。S5がオンになると背後のD5が開き、ロストソールの一団が姿を現す。さらに北へ進むと、光る矢印がS6が取り付けられた場所を示している。S6をオンにすると前方のD6が開き、ソール・スフィアを手に入れることができる。東側の壁に取り付けられているS7をオンにすると、北端の部屋へ通じるD7が開く。D7の奥にはカコデーモンが待ち構えている。部屋の中にはロケットケースとメディキットも隠されている。

薬指から少し南に下がったところは、Daが取り付けられている。矢印の形をした岩がシークレットドアの場所を示している。扉の奥にはプラズマ・ガンとメディキットが隠されている。次に、小指の部分に隠されている

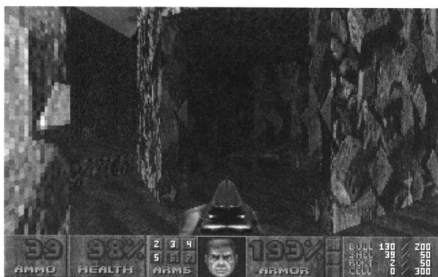


図6.8 Daの中にプラズマ・ガンがある

シークレットについて解説する(薬指はレベルの最終地点であり、ブルースカルキーを持っていないと最後のテレポーターに乗れないので、一番最後に解説する)。小指への入り口は、四角形の大きな部屋があるため非常に狭くなっている。小指の第一関節部に設置されているS8がオンになると、部屋の周囲の壁がすべて下へスライドする。

壁が下がるとカコデーモンとインプ(モード4のみ)の群れが現れる。低くなった壁を越えて部屋の中へ入るとS9がオンになり、床から三角形の柱P9が上昇してくる。柱の南面にはS10が取り付けられている。S10をオンにすると、小指の北端部にあるD10が開く。D10のすぐ手前にはブルースカルキーが置いてある。D10の奥にはコンピューターレベルマップ、メディキット、銃弾箱、砲弾ケースが隠されている。不気味なスペクターも潜んでいる。薬指の部分に入るとS11がオンになり、北側に取り付けられているD11が開く。ロストソールが突のように押し寄せてくる。東側の壁に沿って移動すると、青いどくろの印が付いた扉を発見する。この扉を開けるにはブルースカルキーを携帯していなければならない。扉を開けてS12をオンにすると、北側に設置されている扉が下がり、次のレベルへ進むためのテレポーターが出現する。

## レベル3 PANDEMONIUM — 伏魔殿

レベル3の施設は、中世の拷問部屋を想像させる。たとえば、S1が取り付けられたセントラルルームは人間の頭部を逆さまにしたような形をしている。周囲の建物へ通じる回廊や階段は頭を締め付ける万力のようなものである。見かけは残酷で苦しうのだが、施設のシークレット自体はそれほど複雑ではない。レベル3では、待望のBFG 9000をはじめ、さまざまなアイテムを手に入れることができる。

炎の湖が広がる伏魔殿では、壁や床が生命体のような物質で造られているため不気味な雰囲気はただよう。



## Episode3 Level3

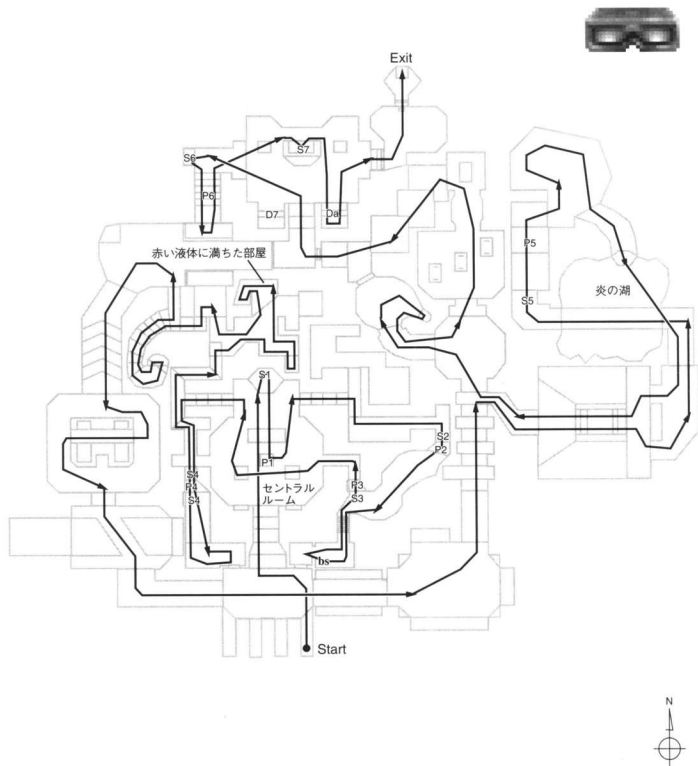
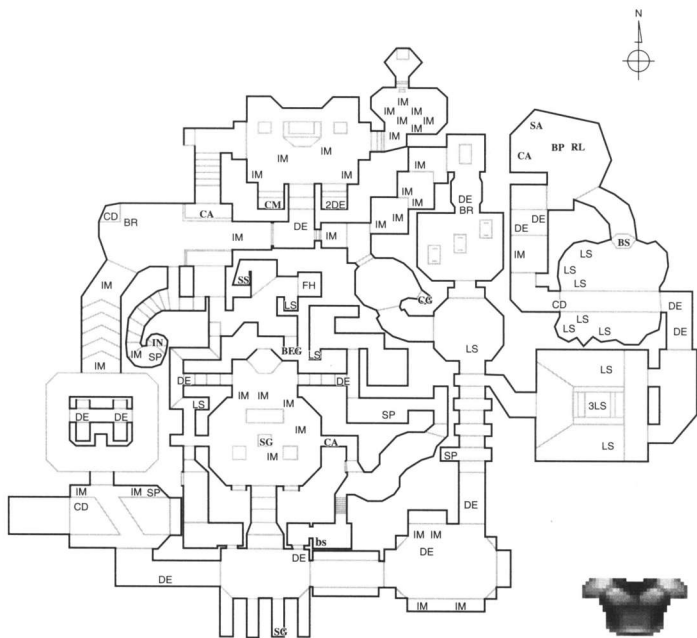


図6.9A PANDEMONIUM：ルートマップ



# Episode3 Level3



6  
章

図 6.9B PANDEMONIUM : アイテムマップ



### ★ レベル3に隠された装置とアイテムのリスト

レベル3に隠された装置とアイテムは次のとおりである。

スイッチ .....	7	コンバットアーマー .....	3
ブラッドフォーム.....	6	コンピュータ・マップ .....	1
シークレットドア.....	2	バックパック .....	1
ショットガン .....	1	ソール・スフィア .....	1
チェーンガン .....	2	パーサクバック .....	1
ロケットランチャー.....	1	インヴァルネラビリティー・アーティファクト.....	1
BFG 9000 .....	1	ブルースカルキー .....	
セキュリティアーマー.....	1		

### ★ レベル3の戦略

レベル3では、およそ考えつく限りのモンスターがすべて登場する。激しい戦闘では、恐ろしいバロンも何度か姿を現す。どこへ移動してもモンスターに囲まれる。このような状況では、すばやく方向転換し、走りながら銃を撃つことが戦略の基本となる。壁や窪みをうまく利用して態勢を立て直し、常に正確な射撃を心がけること。

バロンと対決する前にBFG 9000を手に入れていれば、その強力な破壊力で戦闘はだんぜん有利になる。BFG 9000をできるだけ早く手に入れることがレベル攻略のポイントとなる。テレポーターに近づくには、ブルースカルキーを使ってシークレットドアを開けなければならない。ブルースカルキーを手に入れない限り、レベル3から脱出することは不可能だ。

### ★ レベル3の攻略手順

#### ▶ BFG 9000を手に入れてバロンを倒すには

BFG 9000の攻撃力に勝る武器はない。あのバロンでさえBFG 9000のエネルギー攻撃にはひとたまりもない。BFG 9000へ到達するルートは危険に満ちているが、それほど遠くない場所でインヴァルネラビリティー・アーティファクトを手に入れることができる。

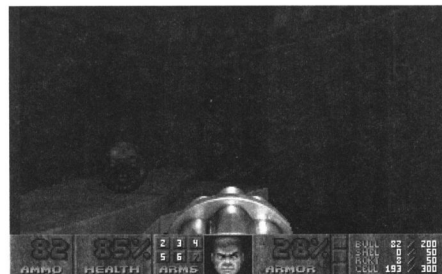


図6.10 不死身になれるのは60秒間

インヴァルネラビリティー・アーティファクトを身に付けた上で、最強の武器を手にする事ができたらバロンと戦うことも怖くはない。

BFG 9000は、スタート地点から真北の方角に位置する有毒な赤い液体に満ちた部屋の南端に隠されている。セントラルルームに潜むモンスターを片づけたら、BFG 9000を求めて冒険を開始する。まず、セントラルルームの西側にある狭い階段を上る。次に北へ向かうとロケット弾を手に入れることができる。その先から突然通路が断ち切れている。ここは下の狭い柱に飛び



移る。柱の上からは見づらいが、足元にはセルケースが置いてある（柱から落ちていなければの話だが）。躊躇せずにアイテムを手に入れること。

柱に飛び移ってから間もなくすると、軍曹が眼下に現れる。柱の上から正確に狙いを定めて撃つ。燃えさかるどろどろした汚染地帯に飛び降り、菌をくいしばりながら北へ向かおう。南端の小さなプラットフォーム上にBFG 9000が置いてあるのが見える。BFG 9000を手に入れたら、再び汚染地帯をすばやく横切ってセルケースを見つけた部屋へ入る。BFG 9000をすぐにでも試してみたいだろうが我慢すること。バロンとの対決するまでは、貴重なエネルギーを大切に保存しておかなければならない。ショットガンもしくはチェーンガンを手し、部屋の気配に注意する。

BFG 9000の次は、らせん状の階段下に隠されているインヴァルネラビリティー・アーティファクトを手に入れる。セルケースを手に入れた部屋から北西に移動して四角い小部屋へ入る。小部屋の南西の入り口を通して南にカーブする緑の階段に出る。最初の階段を降りると、北側にある大きな部屋へ続く通路が見つかる。その部屋にはバロンが待ち受けているが、今は近づかないこと。

インヴァルネラビリティー・アーティファクトを手に入れるには、まず階段の下に潜むインプを攻撃する。その後にはスペクターも控えている。小さな貯水池を越えて青緑色に光るインヴァルネラビリティー・アーティファクトを手に入れよう。インヴァルネラビリティー・アーティファクトを手に入れた瞬間から、視界がすべて白黒反転し写真のネガのように見える。不死身の体でいる間は白黒反転表示が継続する。その隙に階段を上って、カコ



図6.11 バロンとの戦闘

デーモン、インプ、そしてバロンが待ちかまえている大きな部屋へ進入する。

バロンが視界に入ると同時にBFG 9000を発射する（BFG 9000の発射速度は比較的遅いので、標的の動きをある程度予測して撃たなければならない）。インヴァルネラビリティー・アーティファクトの効果が続く限り、敵の攻撃を避けるために移動する必要もない。1箇所に留まってBFG 9000を発射するだけだ。モンスターをすべて倒したら、自由に動き回って貴重なアイテムを手に入れよう。

## ★レベル3のシークレットの見つけ方

スタート地点から階段を上り、セントラルルームの北側に移動するとS1を発見できる。S1をオンにすると中央のP1が下降する。P1の上にはショットガンが隠されている。

S2は、スタート地点の北東に位置する斜めの通路の北東の角に取り付けられている。セントラルルームの東側から階段を降りて東へ向かうとS2にたどり着く。S2がオンになると、斜めの通路の北側に設置されているP2が下降して、通路を南西の方向に進むことができる。南西の端から短い階段を降りていくと、ブルースカルキーとセルを手に入れることができる。



何とも形容しがたい形のS3は、斜めの通路の西の端に取り付けられている。S3をオンすると足元のP3が上昇し、コンパクトアーマーとメディキットが隠されている小部屋に到達する（S3は1回しか機能しない）。小部屋の床は汚染物質に覆われているので、できるだけすばやく移動する。アイテムを手に入れたらセントラルルームへ飛び降りる。



図6.12 S5を押せばデーモンが現れる

S5は、施設の東に広がる燃える湖の東側に設置されている。S5をオンすると、S5のすぐ北に設置されているプラットフォームが上昇し、北東の角の建物へ移動することができる。ただし、プラットフォームと同時にデーモンも数匹出現する。北東の角の部屋にはセキュリティアーマー、バックバック、ロケットランチャーなどの有効なアイテムが隠されている。この部屋から南東の通路を進んでいくと炎の湖が見える。湖の北端にはパーサクバックが隠されている。

S7を見つけるには施設北端の部屋まで移動する。端の部屋の中央に設置さ

れているプラットフォームの北側に取り付けられている。S7がオンになるとD7が開き、扉の奥からコンピュータ・マップを手に入れることができる。この部屋には、入口の東側にDaも取り付けられている。ただし、Daの奥にはデーモンが潜んでいるだけでアイテムは隠されていない。

北端の部屋の西側に位置する小部屋の奥にはS6が取り付けられている。S6をオンすると、P6が上昇してコンパクトアーマーを手に入れることができる。S4は、セントラルルームの南側に接続する階段に取り付けられている。S4がオンになるとP4が下降し、長方形の部屋へ入ることができる。この部屋に取り付けられているS4をオンするとP4が上昇する。

## レベル4 HOUSE OF PAIN——苦痛の館

レベル4は、その名のとおり苦痛を味わう施設だ。実際に痛みを感じて思わず叫び声をあげてしまうかもしれない。難易度の高いモードでは、重要な地点ごとにバロンが出現しプレイヤーを生き地獄へと導く。不気味に広がる建物のそこかしこに、モンスターや罠がしかけられている。長く広い回廊が突然狭い通路へつながり、その通路もすぐに行き止まりとなる。よほどの強い意志を持たない限り、地獄への道を通り抜けるのは不可能だ。幸運なことに、レベル4では、強力な武器と十分な弾薬類を手に入れることができる。手ごわいバロンに対抗するだけのセルも手に入る。しかし、これらのアイテムを探し出すのは血の涙を流すほど辛い冒険となる。はたして苦痛の館に耐えられるだろうか？



## ★レベル4に隠された装置とアイテムのリスト

レベル4に隠された装置とアイテムのリストは次のとおりである。

スイッチ …………… 14	コンバットアーマー …………… 2
シークレットドア…………… 12	バーサクバック …………… 1
プラットフォーム…………… 3	ブラー・アーティファクト …………… 1
ショットガン …………… 1	インヴァルネラピリティー・アーティファクト………… 2
チェーンガン …………… 1	ソール・スフィア …………… 1
ロケットランチャー…………… 1	放射線防護服…………… 1
BFG 9000 …………… 1	バックバック …………… 1
セキュリティアーマー…………… 3	スカルキー …………… 3種類

## ★レベル4の戦略

インプ、デーモン、ロストソール、カコデーモンの群れが苦痛の館の秘密をガードしている。バロンは、相変わらず情け容赦なく攻撃をしかけてくる。ロケットランチャーと少なくとも5発のロケット弾を携帯していないと、バロンには勝てない。悪夢のように凶悪な状況を克服するには、BFG 9000が絶対に必要だ。どうしてもBFG 9000が手に入らないときは、ロケットランチャーで立ち向かうしかない。幸運なことにロケット弾は豊富に手に入る。うまくすれば15発もあればレベルを攻略することができるはずだ。

レベル4の最終地点へ到達するには3種類のスカルキーをすべて手に入れなければならない。ただし、スカルキーがすべて手に入ったからといって必ず「Exit」へ到達できるとは限らない。レベル4で一番の難関が「Exit」の直前にあるからだ。ここでBFG 9000またはプラズマ・ガンが必要となってくる。

HOUSE OF PAINは、広い回廊と狭い回路の組み合わせで構成されている。回廊と回廊の間にはバロンが待ちかまえている。戦闘が激しくなってきたらロケットランチャーを使うこと。プラズマ・ガンやBFG 9000は、後半の戦闘のために取っておく必要がある。

## ★レベル4の攻略手順

### ▶BFG 9000を手に入れるには

レベル4を攻略するには、BFG 9000とそのエネルギーの素となるセルを十分に手に入れることが重要な鍵となる。BFG 9000は、施設中央の近くにある小さな密室（大きな柱のある中央の中庭の南側）の床に隠されている。BFG 9000のそばでは、3つのセルケースと6つのロケットケースも手に入れることができる。もちろん、これらの貴重なアイテムを手に入れるにはいくつかの障害を乗り越えなければならない。まず最初にブルースカルキーを手に入れる。難易度の高いモードではバロンが行く手を阻んでくる。ブルースカルキーを手に入れたら、カコデーモンや他のモンスターがたむろする2つの部屋を通過しなければならない。

いったんBFG 9000を手にしたら、バロンに出会うことを恐れる必要はない。建物のかげに潜んでいる相手にこちらから出向いて行きたいくらいだ。

ブルースカルキーを使って中央の回廊の東の端にある扉を開けると、中にはインプが待ちかまえている。ここでは、ショットガンで十分に対応できる（チェーンガンは奥に控えているカコデーモンとの戦闘に使用する）。北の壁に取り付けられている扉を開けて兵士やデーモンを片付け、さらに北に進みながら武器をチェーンガンに切り替える。最初の曲がり角でカコデーモンに遭遇する。

カコデーモンを倒して次の部屋に入り、さらに北へ進むと、中央に仕切り壁のある四角い部屋にたどり着く。





## Episode3 Level4

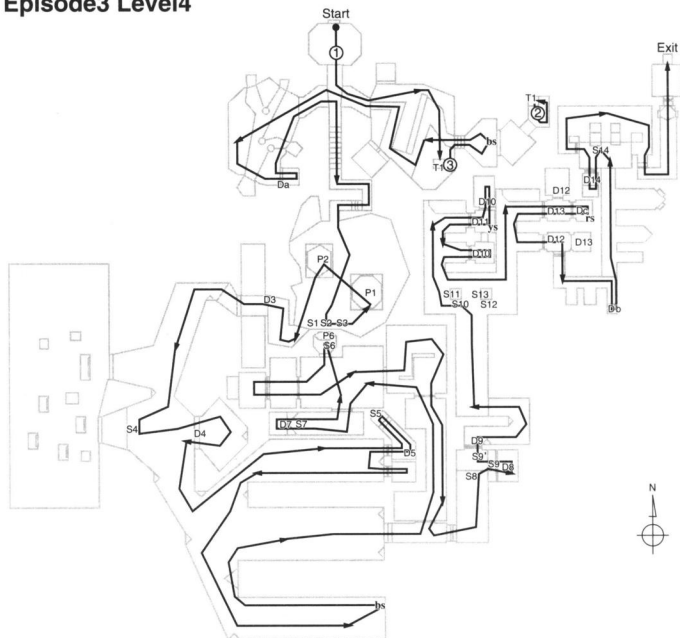


図6.13A HOUSE OF PAIN：ルートマップ

仕切壁の背後には、カコデーモンとデーモンが潜んでいる。防御力と体力が最大値に達していれば、デーモンの攻撃をかわしながらカコデーモンに銃弾を浴びせることができる。防御力や体力に自信がないときは、部屋に入らず入り口から銃撃する。まず、いったん通路まで引き返してデーモンが部屋から出てくるのを待つ。部屋の外へおびき出したデーモンは簡単に撃ち倒すことができるはずだ。モンスターをすべて倒したら、四角い部屋に戻り、チェーンガンでカコデーモンを一気に倒す。

西の壁にある扉を開けると、ロストソール、兵士、軍曹、カコデーモンの大集団が待ちかまえている四角い部屋へ入ることができる。ここでは、前の戦闘のように入り口から銃を撃って敵をおびき出す必要はない。ロケットランチャーを撃つだけの十分なスペースがあり、部屋の中に入れば戦利品としてロケット弾がたっぷり手に入



## Episode3 Level4

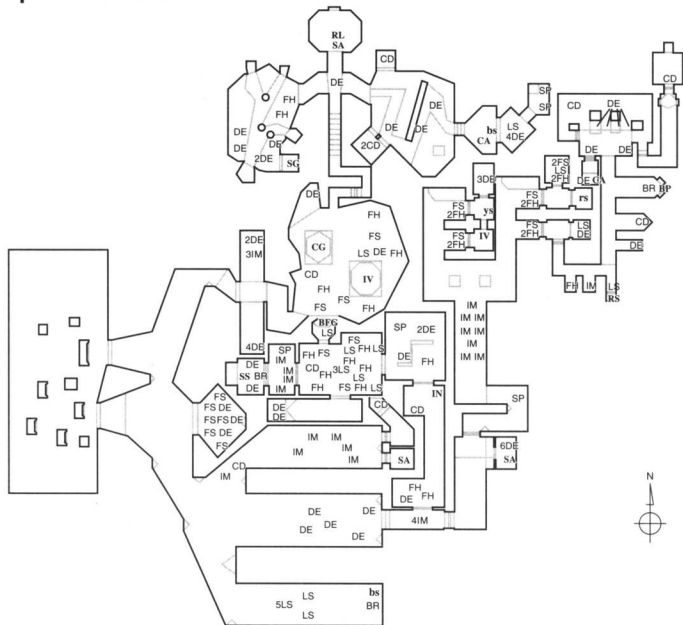


図6.13B HOUSE OF PAIN : アイテムマップ

る。まよわず、ロケットランチャーで敵を一掃しよう。

次の挑戦は南に隣接する細長い部屋の探索だ。仕切壁を通過して南側の扉を開けて長方形の部屋へ入る。部屋の西の端にはシークレットドアがある。この扉を開けるとロケットケース6つとセルケースを2つ手に入れることができる。ただし、荒れ狂うデーモンが2匹待機しているので、扉を開けたら一度下がってだちに撃ちまくる。



ロケットケースとセルケースを手に入れたら元の四角い部屋へ戻る。部屋の北側に取り付けられている扉を開けると、BFG 9000が隠されている密室へ入ることができる。部屋に入って何も見つからないと慌ててはいけない。BFG 9000は下の階に隠されているのだ。ただし、この部屋の床を歩くダメージを受けるのですばやく行動すること。入り口から中央に開いた小さな穴まで一気に走る。穴の中に飛び込むとBFG 9000の上に落下する。BFG 9000を手に入れたらS7をオンにする。プラットフォームが上昇して上の階に戻ることができる。極力ダメージを受けないよう全速力で部屋を出る。

無事にBFG 9000が手に入ったら、今度は南側の四角い部屋へ戻って西側の2つの扉を開けてみよう。最初の

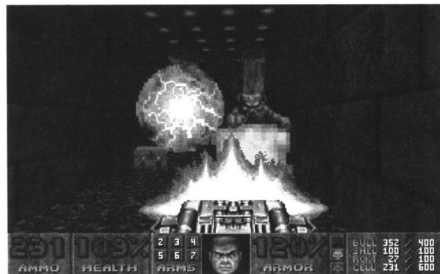


図6.14 バロンも一撃で終わり

扉はインプが潜む小部屋に通じている。インプを倒すためにBFG 9000のエネルギーを無駄使いしてはいけない。ショットガンで撃退できる。2つめの扉を開けると、凶悪なバロンが待ちかまえているので注意する。バロンを倒したら、ソール・スフィアを手に入れて体力を回復させる。

2つめの扉を開けるときは、必ず最初の扉が開いているか確認すること。BFG 9000から発射されたエネルギーが、目も眩むような閃光を発してモンスターを消滅するまでにはかなり時間がかかる。そのため、敵が近づきすぎたら退却するスペースが必要となる。扉

を開けたとたん、バロンの忌まわしい叫び声が聞こえてくる。ここで驚いている暇はない。できるならば、扉が完全に開く前にBFG 9000の引き金を引いた方がよい。いったん後退してから発砲の方が安全かもしれない。最初の一撃でバロンが倒れなかった場合は、敵のエネルギー攻撃を防ぎながら、もう一度BFG 9000を発射してとどめを刺す。

## ★レベル4のシークレットの見つけ方

最初のシークレットドア (Da) は、スタート地点の南西にあるでこぼこな形の部屋に取り付けられている。部屋の中には赤い色の運河が広がっている。デーモンと兵士がドラム缶の近くに来たら、ドラム缶ごと吹き飛ばしてしまおう。Daを開くと、ショットガン、セル、弾薬箱、砲弾ケースを手に入れることができる。

スタート地点の東側に位置する建物の内部は赤い汚染物質で覆われている。ジグザグに曲がった橋を渡って道具や弾薬類を手に入れることができる。入り口の両側には、檻のような小部屋にそれぞれカコデーモンが潜んでいる。橋を渡る前に片づけておくこと。

部屋の中央にある仕切り壁の背後には、シークレットドアとテレポーター (T1) がある。T1に乗ると、シークレットドアを開けずに建物の北東の角にテレポートできる。北西の角の部屋からは、厚い壁の隙間を通して隣の部屋をのぞくことができる。モンスターを銃撃するには好都合な場所だ。プールに浮かんだおもちゃのアヒルを撃つぐらい簡単だろう。モンスターを倒してしまったらT1に乗って元の部屋へ戻り、シークレットドアを開ける。扉の奥にはコンパクトアーマー、バーサクバック、セルが隠されている。

施設中央の円形の中庭に入り、南側の壁へ移動すると3つのスイッチ (S1、S2、S3) を発見できる。広い中庭には、柱がぶら下がったくぼみが2箇所ある。それぞれのくぼみはプラットフォーム (P1とP2) で、S1とS2





図6.15 円形の中庭の真ん中を突き進む

物にたどり着く。E字型の一番北側の通路には2つの扉がある。向かって右側の部屋の中にはセキュリティアーマー、セル、メディキットがあり、左側の部屋には銃弾箱が置かれている。しかし、その奥にはシークレットドアがあり、中でカコデーモンが待ちかまえている。そのシークレットドアを開けたら最後、カコデーモンの後ろにあるスイッチS5を押さない限り、この部屋から抜け出すことはできない。

E字型の部屋の3番目の回廊（一番南側の回廊）の先端には、ブルースカルキーが隠されている。ただし、パロンがその前に立ちはだかっている。

中央の四角い部屋の南側に位置するS7がオンになると、西側のD7が開いてロケットケースを6つとセルケースを2つ手に入れることができる。S6は、BFG 9000が隠されている密室の中に取り付けられている。S6に到達するには、床の中央に開いた穴に飛び込み下の階に降りる。S6をオンにするとプラットフォームが上の階まで上昇する。中央の四角い部屋の西側ではソール・スフィアを手に入れられる。ただし、パロンが待ち受けている。

次の冒険は、南東の建物を探索することだ。汚染物質が広がる赤い床の前にはS8が取り付けられている。S8がオンになると東の端のD8が開く。D8の奥からはデーモンの大群が出現する。モンスターを倒したらセキュリティアーマーを手に入れることができる。S9とS9'は青色の汚染地帯の両端に取り付けられている。S9がオンになると北側のD9が開く。D9を通り抜けるとS9'がオンになり、D9がいったん開くが、すぐにS9'がオンになって再び閉じてしまうのでS9'を避けて移動すること。赤色の床を移動すると体力が低下するので迂回して北へ向かう。

D9を通り抜けて通路を北へ向かうと、四角い柱が2本並んで立つ大きな部屋に入る。両方の柱の壁面にそれぞ

をオンにすると上昇する。P1とP2の周囲にはセンサーが取り付けられている。通過することでオンになると、頭上の柱が上下に動き始める。センサーに近づかないよう注意しながらS1とS2をオンにする。P1とP2が上昇してきてインヴァルネラビリティー・アーティファクトとチェーンガンを手に入れることができる。S3をオンにすると、中庭の西に取り付けられているD3が開く。

南西に向かってカーブした長い回廊を半分ほど通過すると、S4がオンになって通路東側のD4が開く。D4の奥には恐ろしいモンスターが待ちかまえている。

通路をさらに南に進むとE字型の建



図6.16 柱に付いているスイッチを押す



れスイッチが取り付けられている。左側（西側）の柱に取り付けられているスイッチを切り替えると、西側の扉（D10、D11）を開閉できる。東側の柱に取り付けられているスイッチは東側の扉（D15、D17）を開閉する。これらのスイッチはすべて2つセットで機能する。たとえば、S10をオンにすると2つのD10が開く（1つは北端の小部屋へ通じる扉で、もう1つは部屋の真ん中の廊下に設置されている）。S10の反対側にあるスイッチをオンにすると、D10が両方とも閉じる。S11をオンにするとD11が開き、D11の反対側のスイッチをオンにするとD11が閉じる。D11を開けるとイエロースカルキーを手に入れることができる。

東側の柱に取り付けられている4つのスイッチも同じように機能する。S12をオンにしてD12を開き、閉じるときは反対側のスイッチをオンにする。S13をオンにすると2つのD13が開き、向かいのスイッチで両方のD17が閉じる。北側のD13を開けるとレッドスカルキーを手に入れることができる。

Dbは北東の角の建物の南端に取り付けられている。Dbの奥には放射線防護服が隠されている。赤い有毒物質に汚染された通路（近くにメディキットが落ちていたので手に入れること）に沿って北へ向かうと、東側の通路の先端でバックパックを手に入れることができる。ここにはバロンが潜んでいるが、プラズマ・ガンかBFG 9000ですばやく倒してしまうこと。

赤い通路を抜けて北東の角の部屋に入ると、仕切り壁の手前にS14を発見できる。S14をオンにするとD14が開き、コンバットアーマーを手に入れることができる。「Exit」に到達するには、この部屋の下側に飛び降りるか、あるいはS14の近くの階段を降りるほかない。プラズマ・ガンまたはBFG 9000を手にしたままで移動すること。狭い場所でカコーデモンやデーモンの大群と戦うときに必要となる。

北東の角の部屋から通路づたいに北へ向かうと、平和な雰囲気包まれた青色の小部屋へたどり着く。北側には「Exit」の印が見える。ついにレベル4を攻略したので。

## レベル5 UNHOLY CATHEDRAL——邪悪の大聖堂

レベル5の荘重な外観や周囲を取りまく高い壁を目の当たりにすると、身のすくむ思いがする。ルネッサンス様式を取り入れた邪悪の大聖堂は「ペテロの地獄」だ。施設の中央には広大なスペースがあり、周辺部に小さな礼拝堂が接続している。

礼拝堂は1つ1つ形が異なり、それぞれに貴重なアイテムや装置が隠されている。もちろんモンスターも大勢潜んでいる。中でも特に危険な場所は、レベル5の「Exit」がある西の礼拝堂だ。部屋の中心部には次元の割れ目が存在し、アノマリーのはるか彼方からバロンなど、凶悪なモンスターが続々とテレポートしてくる。

この部屋を通過しなくてもレベルの最終地点に到達することができる。ただし、北東のシークレットドアの奥にはBFG 9000が隠されている。果敢なプレイヤーなら、次元の割れ目やバロンに怯むことなく、貴重な武器を求めて前進するはずだ。

施設全体の超自然的な雰囲気に加え、テレポーターによる奇妙な旅は人々を幻惑する。不信心者でさえ、畏敬の念に打たれ思わずひざまずいてしまうかもしれない。しかし、罪を悔いることのない邪悪の大聖堂では、生きている限り永遠の罰から逃れることはできない。贖罪とは魂が減ぶことを意味する。

### ★レベル5に隠された装置とアイテムのリスト

表面的にはかなり単純に見えるが、実際はかなり多くの秘密の装置を探し出さなければならない。

レベル5に隠された装置とアイテムは次のとおりである。



テレポーター	8	光拡大バイザ	1
スイッチ	7	ソール・スフィア	2
シークレットドア	11	インヴァルネラビリティー・アーティファクト	1
プラットフォーム	2	セルケース	2
ショットガン	2	ロケットケース	1
チェーンガン	1	ロケット弾 複数	
チェーンソー	1	イエロースカルキー	
ロケットランチャー	1	ブルースカルキー	
プラズマ・ガン	1		
BFG 9000	1		
放射線防護服	1		
ブラー・アーティファクト	1		
パーサクバック	1		

「A」の付くテレポーターに乗ると特定の場所へのみレポートする。他のテレポーターからレポートして行くことはできない。

## ★レベル5の戦略

邪悪の大聖堂の超自然的な謎をとくには、各テレポーターの役割をしっかりと把握することが大切だ。スカルキーは2つ隠されているが、ブルースカルキーだけでレベルの最終地点へ到達することができる。難易度の高いモードで施設をくまなく探検するときは、6匹のパロンと戦わなければならない。

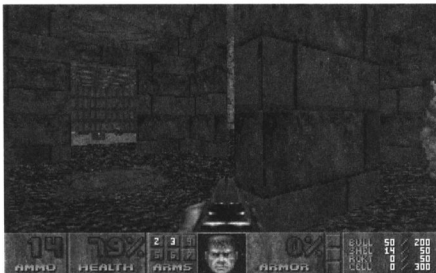


図 6.17 テレポーターをうまく利用すること

すでに述べたように、テレポーターを上手に利用することがレベル5の戦略の基本だ。セントラルルームと広場を取りまく回廊の四隅にテレポーターが設置されている。外部の建物からは回廊へ入るには、これらのテレポーターへレポートする。もちろん、セントラルルームから広場を通してテレポーターにたどり着くこともできる。

T1A、T2A、T3A、T4Aの4つは、すべてセントラルルームのA地点へレポートする一方通行のテレポーターだ。また北西の隅のT5Bは、北東のB地点へレポートする一方通行のテレポーターだ。

セントラルルームには、花弁(テレポーターA)を中心にした花びらのように合計4つのシークレットドアが配置されている。T1A、T2A、T3A、T4Aのいずれかに乗ってA地点へ移動すると、それぞれ対応する番号のシークレットドアが開く。

シークレットドアを開くと貴重なアイテムが手に入る代わりに、必ずモンスターが出現することはすでに承知のはずだ。したがって、これらのテレポーターに乗り込むときは、戦闘の準備を忘れないこと。



## Episode3 Level5

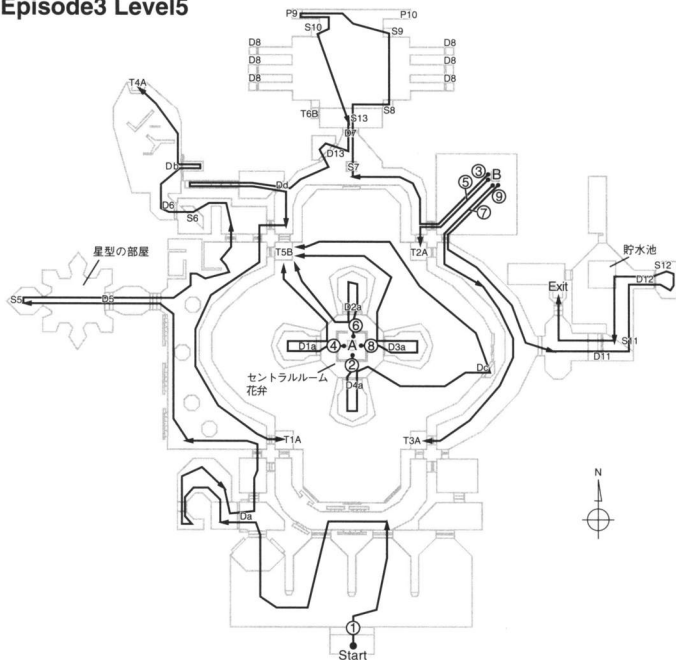


図6.18A UNHOLY CATHEDRAL：ルートマップ

### ★ レベル5の攻略手順

#### ▶ 東の礼拝堂でBFG 9000を手に入れるには

ブルースカルキーを手に入れた後は、東の端に設置されている青い扉を開けて「Exit」へ直行することができる。しかし、次のレベルへ進む前にBFG 9000を手に入れたいなら、東の礼拝堂へ続く大きな扉を開けて強敵と戦わなければならない。

東の礼拝堂の中央には、四角い大きな貯水池が広がっている。この貯水池は、無限の宇宙から次元を超えてやって来たモンスターを続々と排出する。モード4ではバロンが出現する。入り口から数フィート斜め前方には



## Episode3 Level5

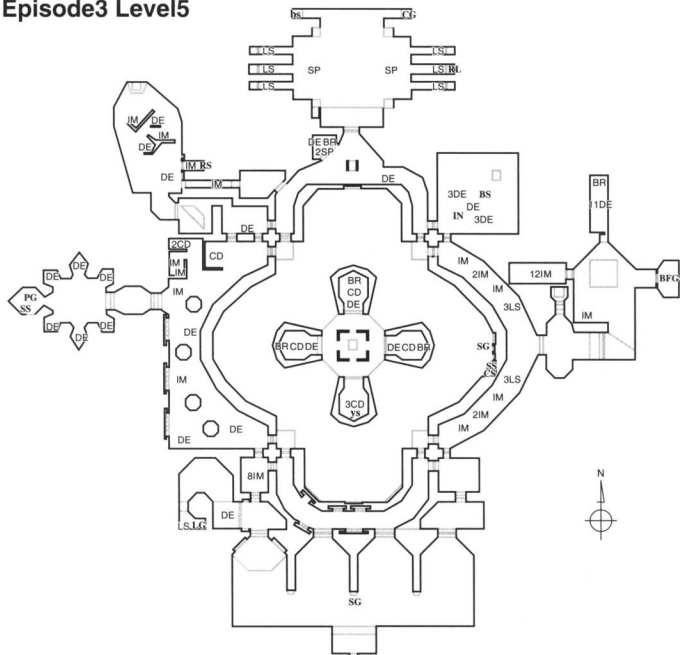


図6.18B UNHOLY CATHEDRAL：アイテムマップ

スイッチ (S11) が取り付けられている。このスイッチがオンになると、入り口の扉 (D11) が閉じて退路が絶たれてしまう。BFG 9000は、部屋の北東に取り付けられているシークレットドア (D12) の奥に隠されている。

この時点でプラズマ・ガンを装備している場合は、正面から礼拝堂に進入してD12まで突き進むことができるだろう。数発のロケット弾、またはショットガンやチェーンガンだけで礼拝堂に進入するときは、いつものように敵を部屋からおびき出して戦わなければ勝ち目はない。

まず、プラズマ・ガンを装備している場合の戦略を解説する。D11を開けたらD12に向かって部屋の中を駆け抜ける。中央の貯水池からモンスターが出現したらただちにプラズマ・ガンを発射する。D12を開けたらBFG 9000より先にセルを手に入れる (バロンを倒すためには追加のセルが必要だ。BFG 9000は戦闘が終了してから





ゆっくりと手に入れる)。少しでも安全な場所へ移動し、貯水池から出現するモンスターを撃ち倒す。バロンが現れたら、プラズマ・ガンを発射しながら前進する。モンスターをすべて倒すには、セルケース2つ分のプラズマエネルギーを必要とするだろう。BFG 9000を手に入れたら、S12をオンにして扉を開き部屋を出る。



図6.19 Ddの奥にBFG 9000がある

次に、モンスターを部屋からおびき出す作戦について解説する。D11を開いたら、部屋の中に向かって銃を撃つ。ただし、決してS11には近づかないこと。S11がオンになると背後の扉が閉まって退却できなくなる。銃を撃ったらいったん扉の外へ出る。場合によっては青い扉の外まで退却してもかまわない。モンスターが部屋から出てきたら順に撃ち倒していく。数秒後に扉が閉じるので、再度同じ方法を繰り返して敵を倒す。接近戦になる前に、有利な位置から敵を狙い撃ちするのがこの作戦のポイントだ。最後にバロンが出てきたら、ロケットランチャーを続けて撃つ（ただし、ロケット弾を5発は必要とする）。ロケット弾が不足しているときは、バロンの脇を全速力で駆け抜け、BFG 9000が隠されている小部屋へ向かう。Ddを開けてBFG 9000、セル、ロケットケースを手に入れる。すばやく方向転換し、バロンが視界に入ったらBFG 9000を発射する。

## ★レベル5のシークレットの見つけ方

中央の回廊に設置されているT1A、T2A、T3Aと北西のT4Aのいずれかに乗ってセントラルルームのA地点（一方通行のテレポーターA）にテレポートすると、対応するシークレットドア（D1a、D2a、D3a、D4a）が開く。別の部屋から扉を開けてテレポーターに乗らないとこれらのシークレットドアは開かない。それぞれの扉の奥では、バロン（モード4）やその他のモンスターが貴重なアイテムをガードしている。

D1aの奥にはインヴァルネラビリティー・アーティファクトが隠されている。D2aの奥にはメディキットと弾薬箱、そしてD3aの奥には薬びんと弾薬箱が隠されている。D4aを開くには、北西の部屋に設置されているT4Aに乗らなければならない。D4aが開くとカコデーモンの集団が出現する。扉の奥ではイエロースカルキーを手に入れることができる。

中央の回廊の北西に位置するT2Bに乗ると、北東の四角い部屋に設置されているB地点にテレポートする。この部屋にはデーモンの大群が待ち受けているほかに、ブラー・アーティファクト、バーサクバック、メディキットが隠されている。

イエロースカルキーを手に入れたら、中央の広場の東に設置されているDcを開くことができる。Dcを開けて短い階段を上るとロケット弾が手に入る。北西の角の部屋の手前に位置する小さな貯水池の周辺にはS6が取り付けられている。S6がオンになるとD6が開き、北西の角の部屋へ入ることができる。D6の奥の床は赤く光っている。この床の上を通ると体力が低下する。北西の部屋を東側の壁つたいに移動すると、壁にYの字のへこみがある。その間を押すとDcを発見する。Dcの奥では放射線防護服を手に入れることができる（もちろん、放射線防護服をガードするインプを倒さなければならない）。北西の部屋の北端にはT4Aが設置されている。T4Aのそばにはセルケースが隠されている。T4Aに乗ると、セントラルルーム中央のA地点にテレポートする。さらに



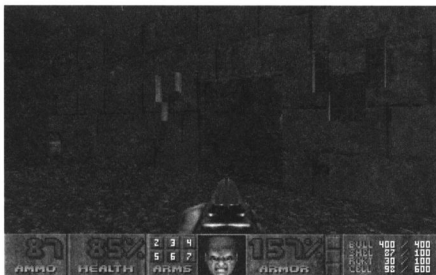


図 6.20 Dcの奥に放射線防護服がある

レットドアを発見できる。ブルースカルキーでこの扉を開けるとレベル5の「Exit」へ到達することができる。どくる型の大きな扉を開けると、次元の割れ目が存在する部屋へ入る。目前に広がる大きな貯水池からは宇宙の彼方からやって来たモンスターが続々と姿を現す。難易度の高いモードではバロンも出現する。

## レベル6 MOUNT EREBUS——エレボスの山

ギリシャ神話によると、死者の魂は神秘的な暗黒界、エレボスを渡って黄泉の国へ向かうという。暗黒の擬人神、カオスの息子でエレスの兄弟であるエレボスの物語もそこから誕生する。エレボスは火の山の名前でもある。そしてDOOMのエピソード3では、さまざまな危険が待ち受けるあらたな冒険の舞台である。

風変わりでも小作りの建物が点在するレベル6は、あらゆる場所で災難が待ち受けているにもかかわらず、七色に輝くダイヤモンドのきらめきを連想させる。

レベル6の苦難のほとんどは、インプ、デーモン、ロストソール、カコデーモンとの戦闘によるものだ。シークレットドアを開けるたび、あるいはコーナーを曲がるたびに必ずモンスターが飛び出してくる。モード4を選択している場合は、バロンも出現する。

果てしなく続く戦闘のほかにも、巨大な汚染地帯が赤い湖のように広がり行く手をはばむ。レベル6には、エピソード3のシークレットレベルへ進む「Exit」も隠されている。ただし、よほど注意深く探索しない限りこの「Exit」へたどり着くことはできない。

### ★レベル6に隠された装置とアイテムのリスト

レベル6に隠された装置とアイテムは次のとおりである。

スイッチ	..... 8	セキュリティアーマー	..... 2
テレポーター	..... 6	コンバットアーマー	..... 1
シークレットドア	..... 13	インヴァルネラビリティ・アーティファクト	..... 1
ショットガン	..... 1	放射線防護服	..... 5
チェーンガン	..... 1	コンピュータ・マップ	..... 1



## Episode3 Level6

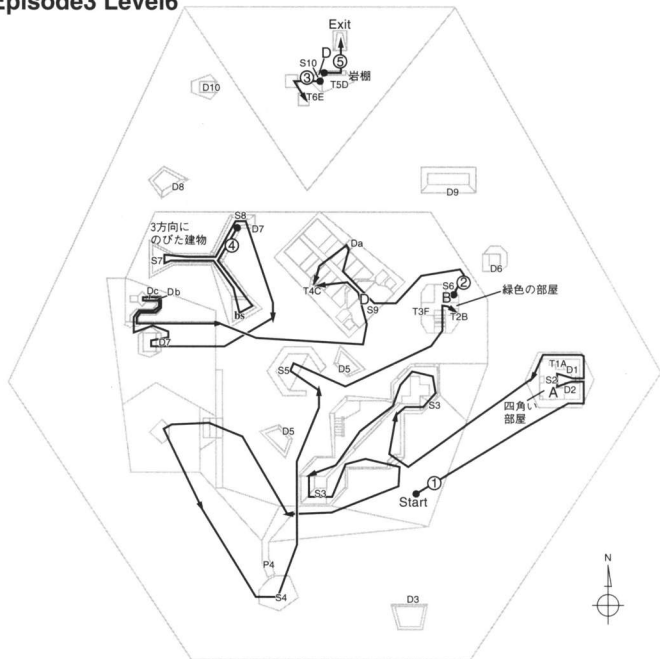


図6.21A MOUNT EREBUS：ルートマップ

ロケットランチャー……………	1	バーサクバック……………	1
プラズマ・ガン……………	1	バックバック……………	1
チェーンソー……………	1	ブルースカルキー……………	

### ★ レベル6の戦略

レベル6を攻略するには、ひたすら戦い続けることだ。ただし、作戦なしでは勝つことができない。スタート地点から最終地点までの過程が1つの大きな戦いで、ときには息抜きをする時間が与えられていると考えたほう







図6.22 モンスターは端から叩き潰すこと

て手に入れ、防御力も最大に高めておくことも忘れてはならない。

できるだけ短い時間でレベルを終了したいのなら、ブルースカルキーを手に入れて「Exit」まで一気に移動する。建物をくまなく回ると貴重なアイテムが手に入るが、モンスターとの激しい攻防に耐えなければならない。

シークレットレベルへ進むときは、ルートマップどおりに移動すること。たとえ「Exit」がすぐそばに見えていても、そこは知恵と勇気を兼ね備えたプレイヤーだけが到達できる難解な場所だ。

## ★ レベル6の攻略手順

### ▶ 南東の建物からカコデーモンや他のモンスターを一掃するには

舗装された領域の南東の角に位置する斜めにのびた建物からモンスターを一掃しておかないと、レベル6の移動は困難を極める。この建物に入ると、通常より高い位置にある部屋から施設全体を見渡すことができる。ここに潜むインブや軍曹の団は、プレイヤーの姿を見かけるたびに攻撃をしかけてくる。

できる限り早い段階でこれらのモンスターを片づけることが、レベル攻略の大きな鍵となる。インブや軍曹を倒しても、建物の南東にあるシークレットドアが開いてカコデーモンの一団が出現する。これらのカコデーモンも一匹残らず片づけること。逃がすと次の戦闘が不利になる。

斜めにのびた建物は3つの部屋に分割されている。建物へ入るとファイヤーボールが飛んでくる。プラットフォームの上では、インブが行きつ戻りつしながら獲物をめがけて飛びかかろうとしている。この戦闘では正確な射撃が要求される。扉を開けたらインブめがけて銃を撃ち、ただちに扉の片側へ移動する。射撃の腕に自信があるなら、扉を開けたまま入り口の正面に立ちほだかり、敵を次々と撃ち倒していく。ファイヤーボールを避けるときは、扉の左右どちらかの側へサイドステップする。部屋へ入って壁の隙間に飛び込み、撃つ瞬間だけ前面に飛び出すこともできる。

インブをすべて倒したら部屋のいずれかの隅に身を寄せる。どの方向へ移動してもS4がオンになり、カコデーモンが数匹出現する。カコデーモンが追いついてくる前に、部屋の北西に移動して階段を上がる。階段の上にはメディキットと砲弾ケースが隠されている。ここで体力を100%回復するだけの時間がとれ、さらにロケットランチャーやプラズマ・ガンなど、威力のある武器を携帯していたら階段を駆け降りてカコデーモンに先制攻撃をしかける。

部屋に戻って建物の北東に進むとやがてカコデーモンが追いついてくる。カコデーモンの動きはそれほど速くないが、プレイヤーの姿が見えるとサンダーボールを吐き出す。壁の隅に身を隠しながら、一匹づつ狙い定めて撃ち倒す。ただし、サンダーボールが飛んでくる方向に注意すること。ショットガンで狙い撃ちし、敵の数が減ってきたらチェーンガンで一掃してもよいだろう。



## ▶ シークレットレベルの「Exit」に到達するには

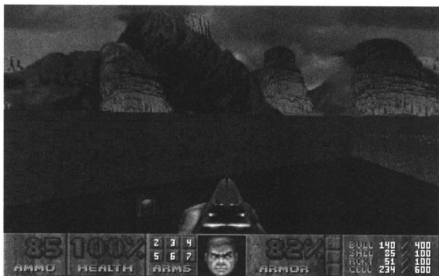


図6.23 シークレットレベルへ行けるスイッチ

岩棚に立ってスイッチを発見しても、井戸に飛び込むには遠すぎるので、別な方法でスイッチを起動する。まず、足元に気をつけながら東へ移動する（足を踏み外したら、青い汚染物質の中へまっ逆さまに落下する）。井戸の南側に到着したら、井戸を背にして壁の方向に向きを変える。次にロケットランチャーを発砲する。ロケット弾の爆発力を利用すると、自分自身の体を後ろ側へ吹き飛ばしてスイッチが取り付けられている場所へ到達することができる。自分の位置を正確に把握するには、コンピュータ・マップを表示させる。防御力や体力が十分でないとき非常に大きなダメージを受ける。井戸に入ったらスイッチをオンにする。「Exit」を開けるとシークレットレベルへ進める。

## ★レベル6のシークレットの見つけ方

S1とS2は、東の溶岩地帯の中央に位置する四角い部屋に取り付けられている。どちらのスイッチも、オンするとシークレットドアが開いて放射線防護服や砲弾ケースを手に入れることができる。もちろん、その前にカコデーモンや他のモンスターを倒さなければならない。部屋の隅にはバックパックが隠されている。

この部屋では、変わった機能のテレポーターが設置されているのも見逃せない。ゆっくりと部屋の中に入ると、北側の壁を背にして立っているデーモンの突き出たあごが見えるはずだ。デーモンが立っている場所には、目には見えない不思議なテレポーター（T1A）が設置されている。そのためプレイヤーの姿を見つけて動き出したデーモンの姿が突然消えてしまい、最初はプレイヤーの左側にいたはずなのに、今度は右側から襲ってくる。プレイヤーも同じように移動することができる。デーモンの追撃をかわしてT1Aが設置されているらしい方向へ走る。次に西へ向かって足を踏み出すと、瞬時に部屋の反対側へテレポートし、安全な距離からデーモンを攻撃することができる。

S3は、3つの部屋に区切られた南東の斜めにのびた建物に取り付けられている。左右いずれかの部屋に入るとS3がオンになり、建物の南端にあるD3が開く。D3が開くとカコデーモンの一団が現れる。D3の奥にはコンバットアーマーが隠されている。

施設中央に位置する蹄鉄型の小部屋には、セキュリティアーマーと砲弾が隠されている。アイテムに近づくとS5がオンになり2つのD5が開く。北側のD5の奥には、インヴァルネラビリティー・アーティファクトが隠されているが、インプも潜んでいる。南側のD5の奥にはロストソールが押し込められている。S5を通過したとた



両方のD5が同時に開くので、モンスターにはさみ打ちされる格好になる。

インヴァルネラビリティー・アーティファクトさえ手に入れば、大勢の敵に取り囲まれても恐れる必要はない。ロケットランチャーを撃ってインブを吹き飛ばそう。インブが全滅したら部屋へ入ってインヴァルネラビリティー・アーティファクトを手に入れる。ロストソールが部屋に向かってきたら、どれかの武器を使って撃ち倒す。

舗装された領域の北東に位置する緑色の小部屋には短い階段がある。階段の両脇には、T2BとT3Fが設置されている。部屋の中に待ちかまえているスペクターに対抗するには、下の部屋に飛び降りてチェーンソーを手に入れないといけない。西側に設置されているT3Fに乗ると、部屋の外側の北端にテレポートする。プレイヤーの足元には砲弾ケースが置いてある。

東側のT2Bに乗るとやはり部屋の外へテレポートするが、場所は北東に変わっている。数歩移動すると、プラズマ・ガンとセルを手に入れることができる。

建物をつたって地面に降りるとS6がオンになり、溶岩を渡った先の小部屋に取り付けられているD6が開く。D6の奥からはカコデーモンの一団が出現する。部屋の奥には放射線防護服が隠されている。

T5Dは施設の北端に設置されている。この場所にたどり着くには、溶岩を渡り、青色をした不気味な貯水池を渡らなければならないが特にダメージは受けないようだ。T5Dに乗ると、舗装された領域の北端に位置する大きな緑色の建物にテレポートする。マップ上ではD地点として印されている。T5Dに乗ると、S9を通過しないで建物の中に入ることができる。

S9がオンになると、溶岩地帯のすぐ北側にあるD9が開いてロストソールの大軍団が出現する。D9の奥には放射線防護服が隠されている。

緑色の建物の内部にはT4Cが設置されている。北側の壁に取り付けられている黒いキャンドルの背後にはDaがある。Daを開くとセルケースを手に入れることができる。部屋の奥にはバーサクパックも隠されている。Daの反対側にも黒いキャンドルが取り付けられている。反対側へ移動して **[スペース]** キーを押すと扉が開く。奥にはT4Cが設置されている。

T4Cに乗ると、施設北端の青い貯水池を見渡す岩棚 (D) にテレポートする。この場所から先へ進むには3つのルートがある。まず、プレイヤーから見て東にそびえる柱に飛び移りチェ

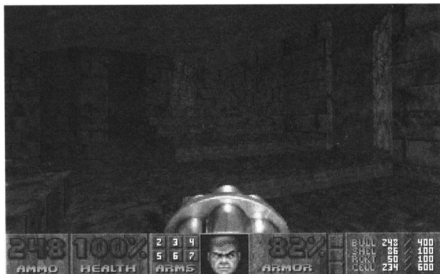


図6.24 緑色の建物の内部

ーンソーを手に入れることができる。あるいは、赤い井戸に飛び込んでT6Bに乗る。それとも青い井戸に飛び込み、シークレットレベルへ向かうためのスイッチを探す。最後のルートを選択する場合、通常の移動方法ではたどり着けないので特別な作戦を考える必要がある。

T6Eに乗ると、施設北西の3方向にのびた狭い建物にテレポートする。テレポーターの数歩先にはS10が取り付けられている。S10がオンになるとD10が開き、カコデーモンが出てくる。南側の棟にはブルースカルキーが隠されている。ブルースカルキーを持っていれば、レベル7へ続くシークレットドアを開けることができる。この建物から脱出するには、西の棟の先端に取り付けられているS7まで移動しなければならない。S7をオフにすると、建物から抜け出るためのシークレットドアが開く。建物の外へ出るとS8がオンになり、施設の西側に離



れて建つ小屋（「Exit」のある建物のすぐ南）のD8が開き、カコデーモンの集団が出現する。D8の奥にはソール・スフィアが隠されている。

南西の中庭には最も大勢のモンスターが潜んでいる。中庭の中央に設置されているプラットフォームには、ショットガン、ロケットランチャー、チェーンガン、ロケットケースが隠されている。中庭の東にはインヴァルネラピリティー・アーティファクトが置いてある。東の階段からこのアイテムめがけて飛び降りることができる。

施設南端の溶岩地帯には、ロケット、砲弾ケース、弾薬箱、ロケットケースが隠された小さなプラットフォームが設置されている。舗装された領域から細い通路を通ってこのプラットフォームに乗ると、S4がオンになり通路P4が溶岩の中に沈んでしまう。

## レベル7 LIMBO — 古聖所

LIMBO（古聖所）は忘却の淵に沈む場所、天主を見る恩恵に浴さず、煉獄の罪にも値しない魂が永遠に留まる所といえられている。元来、ふちやへりを意味するラテン語の「limbus」が、カトリック教では地獄と天国の間を表す言葉として使われるようになった。世間から忘れ去られたまま永遠にさまよいつける場所など、誰も訪れたいとは思わないだろう。

DOOMの古聖所は、全体が四角くまとまった施設として設計されている。特に目を引くのは、溶岩で覆われた楕円形の大きな部屋を中心に、さまざまな形の建物が無数に配置されていることだ。

施設の北端には迷路のような通路がのびている。あちこちに点在するテレポーターに乗って移動するたびに、思わず叫び出さくなるような複雑な罠が待ち受けている。

レベル7の戦いもかなり激しいものとなる。この場所に留まって永久に戦いつけるのが嫌ならば、テレポーターの仕組みを解明して一刻も速く脱出することだ。

### ★レベル7に隠された装置とアイテムのリスト

レベル7に隠された装置とアイテムは次のとおりである。

テレポーター	13	コンバットアーマー	1
スイッチ	12	ソール・スフィア	1
プラットフォーム	8	放射線防護服	11
ロケットランチャー	1	バックバック	1
プラズマ・ガン	1	スカルキー	3種類
BFG 9000	1		
セキュリティアーマー	2		

### ★レベル7の戦略

レベル7を攻略するためには、3種類のスカルキーをすべて手に入れなければならない。ブルースカルキーを持っていないと、東側の建物全体が1箇所を除き、すべて立ち入ることができない。赤いブース型のテレポーターに乗るときは、必ずレッドスカルキーを持っていなければならない。イエロースカルキーはレベルの最終地点へ到達するための重要なキード。「Exit」の手前に広がる貯水池を渡るには橋が必要となる。橋の役割を果たすプラットフォームを起動するには、イエロースカルキーで特定の扉を開けてスイッチをオンにする。

ただし、3種類のスカルキーはレベル7の謎のほんの一部だ。レベル7で最も重要な戦略は、無数に設置されているテレポーターをうまく乗りこなすことだ。テレポーターに乗る順序をまちがえると、いつまでたっても





Episode3 Level7

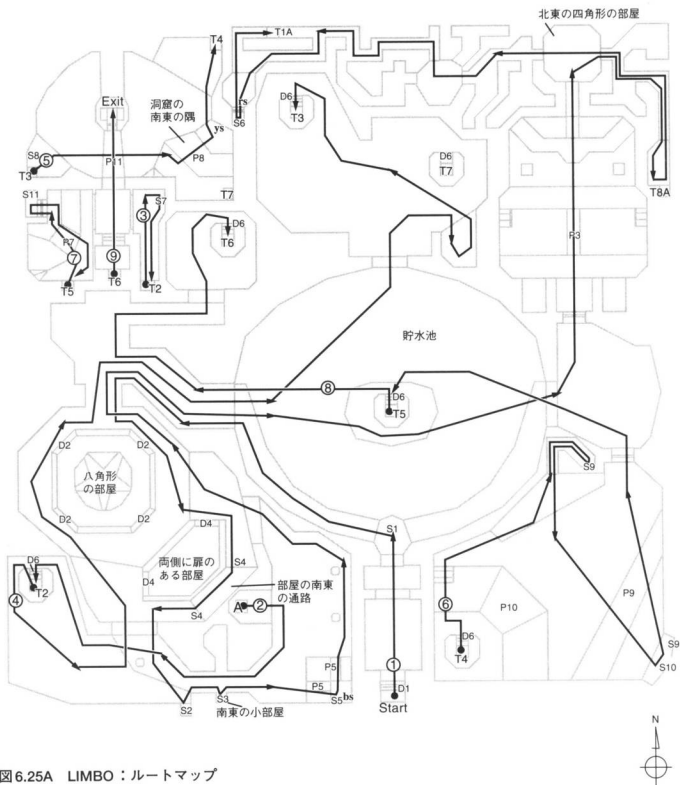
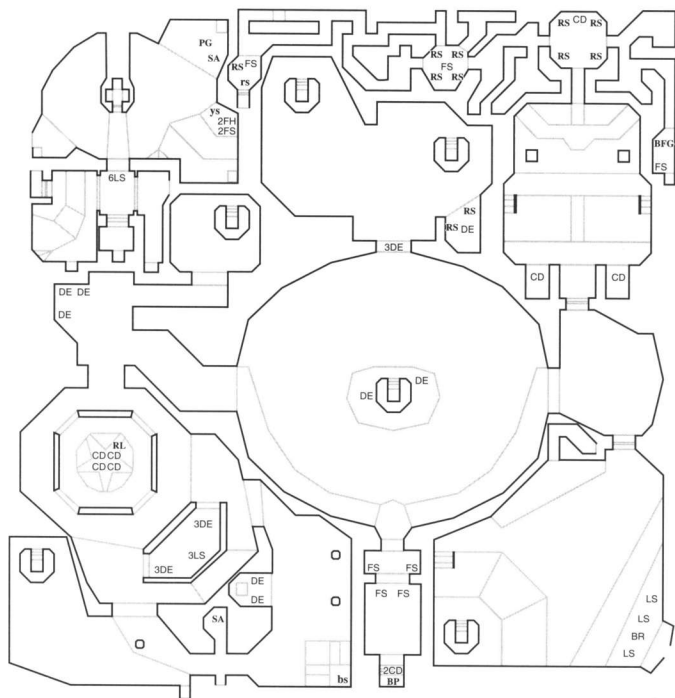


図 6.25A LIMBO：ルートマップ



Episode3 Level7



6章

図 6.25B LIMBO : アイテムマップ



「Exit」へ到達することはできない。すでに乗ったテレポーターをオートマップに記入していくと、次の移動ルートを確認するときに便利だ。

レベル7の戦闘は非常に激しい。戦闘が終わった瞬間一息つく間もなく、次の敵が待ちかまえている。

## ★ レベル7の攻略手順

### ▶ 南西の建物でモンスターと戦いアイテムを手に入れるには

施設の南端に突き出たくぼみでS3をオンにすると、北東の建物を貫く重要なプラットフォーム（P3）が上昇する。このプラットフォームを渡ると北の迷路へ進入することができる。S2をオンにすると、施設西側の八角形の部屋に取り付けられている4つのシークレットドア（D2）が開き、ロケットケース、ロケットランチャー、ソール・スフィアを手に入れることができる。ただし、残虐なカコデーモンの一団も出現する。

八角形の部屋のすぐ南東には、4箇所にシークレットドアが取り付けられた部屋がある。部屋の南東の通路を移動すると2つのS4がオンになり、両端のシークレットドアが開く。部屋の中からはデーモンとロストソールの集団が出てくる。この部屋に隠されているコンバットアーマーとロケット弾が不要ならば、S4を避けて移動すること。両方の部屋からアイテムを手に入れるときは、必ず一方の部屋のモンスターをすべて片づけてから次の部屋の扉を開けること。ここでの戦略は、まずモンスターを南東の角（ブルースカルキーが隠されている場所）までおびき出す。銃を撃つのに有利な位置を占めたらモンスターに向かってロケットランチャー、チェーンガン、プラズマ・ガンなどを撃つ。

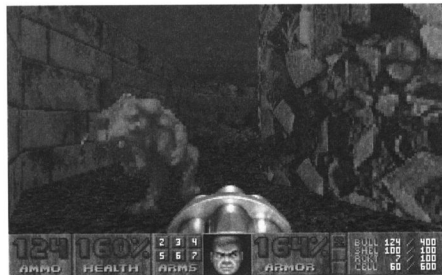


図6.26 デーモンは下がりながら撃つこと

八角形の部屋には貴重なアイテムが隠されている。S2をオンにしたら、ロケットランチャーまたはプラズマ・ガンをかまえて八角形の部屋へ向かう。プレイヤーに気づくまでカコデーモンは動かないので、最初はゆっくりと移動して様子を見る。プレイヤーの姿が視界に入ったとたん、攻撃をしかけてくる。サンダーボールをよけながら、カコデーモンを1匹づつ狙い撃ちにする。できる限りこの作戦で戦い、浮遊する不気味なモンスターをすべて片づける。S3が取り付けられている壁を背にして立つと安全だ。数歩前へ出て撃ち、すばやく元の位置へ戻ってサンダーボールを避ける。

最後のカコデーモンを倒したら八角形の部屋へ戻り、ソール・スフィア、ロケットケース、ロケットランチャーを手に入れる。

最後のカコデーモンを倒したら八角形の部屋へ戻り、ソール・スフィア、ロケットケース、ロケットランチャーを手に入れる。

最後のカコデーモンを倒したら八角形の部屋へ戻り、ソール・スフィア、ロケットケース、ロケットランチャーを手に入れる。

### ▶ テレポーターを順番どおりに乗り継いで最短距離で「Exit」へ到達するには

レベル7には非常に多くのテレポーターが設置されている。テレポーターの組み合わせを理解して「Exit」へ到達するにはかなりの時間を要するだろう。ほとんどのテレポーターは大きな貯水池の真ん中に設置されている。放射線防護服の数に限りがあるので、最も効率的なルートを選択して最終地点まで到達しなければならない。そのためには、順番をよく考えてテレポーターに乗る必要がある。赤い扉のテレポーターに乗るためには、



レッドスカルキーが必要なことも忘れてはならない。

まず、放射線防護服を身に付けてテレポーター (T3) へ乗り、北西に位置する洞窟のT3にテレポートする。テレポーターのすぐ隣に取り付けられているS8をオンにすると、部屋の北東に位置する赤色の貯水池からP8が浮上する。もう一度テレポーターに戻って最初のT3が設置されている北の貯水池に戻る。今度はT7に乗り、赤色の貯水池に囲まれた洞窟の南東の隅へテレポートする。P8を走って渡り、イエロースカルキーとセルを手に入れる。

施設南東の端まで移動し貯水池を渡るとT2にたどり着く。T2に乗ると、「Exit」へ通じる入り口ホール西側の部屋へテレポートする。部屋の南東の壁に取り付けられているS7をオンにすると、西側に位置する部屋のP7が

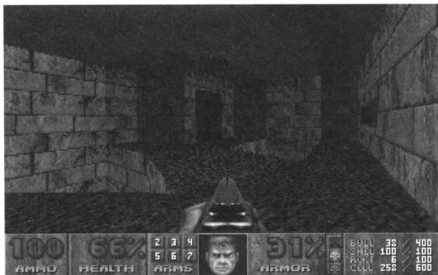


図 6.27 P7が浮上している

浮上する。「Exit」と入り口ホール間に広がる汚染地帯に橋を架けるには、P7を渡って北西に移動し、もう1つのスイッチにたどり着かなければならない。T2に乗って南西の端へ逆にテレポートする。南西の端から溶岩に覆われた中央の部屋へ入る。部屋の中央に設置されているT5に乗ると、P7が浮上している南西の部屋へテレポートする。P7を渡って黄色い扉を通り抜けるとS11にたどり着く。S11をオンにすると、「Exit」と正面の入り口ホール間にP11が上昇する。

P11を渡って「Exit」へ到達するには、「Exit」の真正面の部屋へ入らな

ければならない。もう一度T5に乗って施設中央の溶岩に覆われた部屋へテレポートする。テレポーターから降りて北西のテレポーター (T6) へ移動する。T6に乗ると、「Exit」の真正面の部屋へテレポートする。テレポーターから降りてP11を渡ると、ようやくLIMBOから脱出することができる。

## ★レベル7のシークレットの見つけ方

最初のスイッチ (S1) はスタート地点の北、施設中央の大きな円形の溶岩地帯の入り口に取り付けられている。S1がオンになると、スタート地点の背後に取り付けられているD1が開く (D1は[スペース]キーを押して開くこともできる)。D1の奥にはバックバックが隠されている。難易度の高いモードではカコデーモンが2匹出てくる。

南西の角の建物に入り、東に進むと壁から外側に突き出た小部屋がある。この小部屋の壁にはS2が取り付けられている。S2をオンにすると、この建物に接続する八角形の部屋を取り囲む4つのD2がすべて開く。D2が開くとカコデーモンの一団が出てくる。部屋の中の星型の床にはロケットランチャー、ロケットケース、ソール・スフィアが置かれている。

S2のすぐ東側の壁にはS3が取り付けられている。S3をオンにすると、北東の角の建物に設置されているP3が上昇する。P3を渡ると、迷路のような北の汚染地帯にたどり着く。

S3の東側、南の建物の隅に隠されているブルースカルキーの周囲には、S4が取り付けられている。S4がオンになるとP4が下降する。小さな貯水池を渡ってブルースカルキーを手に入れることができる。

八角形の部屋のすぐ南東の建物には2つのS5が取り付けられている。S5がオンになると、部屋の両端のD5が開き、ロストソールとデーモンの大群が出現する。部屋の中には、コンバットアーマーとロケット弾が隠されている。

S9は、施設南東の端に位置する舗装された床の北端に取り付けられている。S9にたどり着くには、入り口の



右側に設置されているプラットフォームの背後から小さな赤い入り口ホールに入らなければならない。S9をオンにすると、部屋の南東の隅にある大きな斜めの壁（P9）が一時的に下へスライドする。モード3を選択している場合は、壁が下がると同時にバロンが登場する。壁の奥にはセルとS10が隠されている。

S10をオンにすると、南西の隅に設置されているT4の前の貯水池からP10が上昇する。S10をオンしてから斜めの壁まで戻ると、S9がオンになってもう一度壁が下へスライドする。南西の方向に移動してP10を渡るとT4にたどり着く。T4の背後ではセルを手に入れることができる。

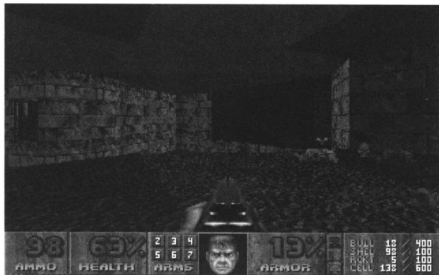


図6.28 T4へはダッシュして渡る

次に、北端の迷路に隠されているアイテムを手に入れる。迷路の北東に位置する四角形の部屋には放射線防護服が4つ隠されている。有害な汚染地帯を通過するので放射線防護服を必ず身に付けること。迷路の北東から南の端まで進むと、小さなプラットフォームの上に隠されたBFG 9000を手に入れることができる。ただし軍曹がこのアイテムをガードしている。BFG 9000の背後にはT8Aが設置されている。T8Aに乗ると、南西のA地点へテレポートする。

放射線防護服が隠されていた四角い

部屋から迷路を西へ移動すると、次の小部屋で再度放射線防護服を手に入れることができる。さらに西へ進み行き止まりで南へ方向転換すると、迷路の先端にたどり着く。ここにはレッドスカルキーとS6が隠されている。レッドスカルキーを手に入れると、赤い扉のテレポーターに乗ることができる。S6をオンにすると、赤い扉はすべて開く。迷路の先端から引き返して北側の通路に向かうと、T1Aに乗ることができる。T1Aに乗ると、南西のA地点へ再度テレポートする。

北の汚染地帯に設置されているT3に乗ると、北西の洞窟へテレポートする。洞窟のT3からは、汚染地帯の東側で光っているイエロースカルキーが見える。さらに貯水池の北端に「Exit」のサインが見える。T3の北にはS8が取り付けられている。S8をオンにすると、部屋全体に広がる汚染地帯の東側からP8が上昇する。北の汚染地帯に戻ってT3の南東にあるT7に乗ると、北西の洞窟のP8の近くへテレポートする。P8を渡ってイエロースカルキーとセルを手に入れる。

南西の角に設置されているT2に乗ると、北西の洞窟の南東に位置する細い部屋へテレポートする。部屋のすぐ西側に位置するホールから北へ一直線に移動できれば「Exit」へたどり着く。部屋の北東にはS7が取り付けられている。S7をオンにすると、西側の貯水池からP7が浮上する。P7を渡ると北西の黄色い扉にたどり着く。黄色い扉の奥には、「Exit」へ到達するための最も重要なスイッチが取り付けられている。また施設中央の溶岩地帯の真ん中にはT5が設置されている。T5に乗ると、P7が浮上している部屋の南端にテレポートする。

P7を渡って黄色い扉を通り抜け、最後のスイッチ、S11をオンにすると、入り口ホールと「Exit」の間に細いP11が浮上する。

最後に、中央の溶岩地帯へ戻り、T5の北東に設置されているT6へ向かう。T6に乗ると「Exit」正面の小部屋へテレポートする。テレポーターから降りてP11を渡る。途中でセルを手に入れながら「Exit」へ向かって走る。



## レベル8 DIS——黄泉の国

レベル8はエピソード3の最後のレベルである。そして、DOOMの27のレベルの中で最も単純な設計の施設である。巧妙に隠された謎はどこへ消えたのだろうか。スイッチ1つ見あたらない黄泉の国は、磨きあげたように滑らかだ。あのドラム缶さえ不要なのだろうか？ 冷酷なまでに効率と機能性だけを追求した結果、古代ローマのコロセウムが再現したようだ。

プレイヤーは、カコデーモンや変異体のスパイダーマスターマインドと戦う、未来版の剣闘士だ。難易度の高いモードを選択している場合は、最も不快な相手、バロンとこの快適な環境を分かち合うことになる。モンスターとプレイヤーは、地獄版コロセウムの勇壮な主役を努める。難解な装置やしかけのないレベル8は、全体的な戦略を解説するだけにとどめる。さらに、レベルマップで建物の設計、モンスター、アイテムの位置を確認すること。

### ★レベル8の戦略

レベルマップを見ると、施設の四隅にそれぞれモンスターが潜んでいるのがわかる。モンスターの種類は難易度によって異なる。モンスターの中でも最強の敵は、南東の隅に潜むスパイダーマスターマインドだ。中央の部屋は、スパイダーマスターマインドの超高速チェーンガンから逃れる砦として利用できる。部屋の周囲には4つの扉が取り付けられている。部屋の中にはコンパクトアーマーとプラズマ・ガンが置いてある。これらの条件に加えてモンスターの性格を考慮すると、とるべき戦略も限られてくる。つまり、敵同士を戦わせることだ。簡単だが論理的な戦略である。ただし、戦略を実行することはそれほど簡単ではない。

スパイダーマスターマインドの攻撃をカコデーモンの集団に向けさせることができたら戦略はほぼ成功だ。そ



図 6.29 敵同士を戦わせるのがコツ

の際に、スパイダーマスターマインドの背後に回り、BFG 9000の超エネルギーを発射する。BFG 9000を3回発射するチャンスがあれば、スパイダーマスターマインドの息の根を止めることができる。この作戦をどの時点で実行するかは、プレイヤー自身の決断による。

BFG 9000を持たないでレベル8の冒険を開始する場合でも、敵の攻撃から身を守ることさえできれば攻略は可能だ。施設を取りまく外壁を移動すると、モンスターと戦うには十分なロケット弾を手に入れることができる。

レベルのスタート地点は南端に位置する施設で唯一の回廊だ。回廊を北に

進み、目前に広がる膨大な中庭に達すると、まずロケットランチャーを発見できる。この重要な武器を手に入れたら外壁に沿って西に移動する。南東の隅に潜むスパイダーマスターマインドとできる限り距離をおくことが目的だ。スパイダーマスターマインドがプレイヤーを追跡してきたら、途中で出会うカコデーモンと戦ってくれることを期待する。あちこちで戦闘が始まるまでには数秒とかならないはずだ。

外壁に沿って西に移動しながらロケット弾をすべて手に入れる。中庭に落ちないように気をつけること（中庭に落ちてしまったら、施設北端の階段を上らないと外壁へ戻れない）。2番目の曲がり角（南西の隅）に近づくと、興奮して動き回るカコデーモンが視界に入る。サンダーボールをよけながら走り続ける。銃撃しやすいうちにたど



## Episode3 Level8

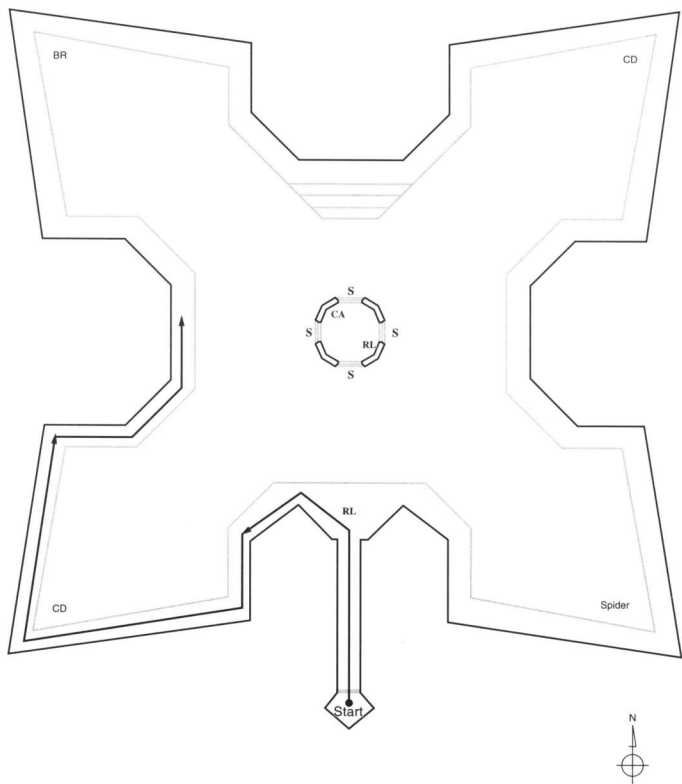


図6.30 DIS：レベルマップ（ルート兼アイテムマップ）





図6.31 動きが止まったらすぐ逃げること

がけて走り出す。部屋の北側へ向かいながら BFG 9000 を用意する。スパイダーマスターマインドがカコデーモンとの戦闘に夢中になっていたらしめたものだ。スパイダーマスターマインドの背後に回り、ゆっくりと BFG 9000 の引き金を引く。だが、敵のチェーンガンが火を吹き、弾丸の雨がプレイヤーの鎧を貫通するまでに、BFG 9000 を3回発射することは無理だろう。

すべての生命が減るまで、モンスターを相手に中央の部屋をはさんで死のダンスを踊り続けなければならない。カコデーモンやバロン（モード3以上）が生き残っていたら、ロケット弾を必要な数だけ撃ち込む。

どれだけすばやく移動できるかにもよるが、中央の部屋で応戦するのもよい戦略だ。いずれかの扉を開けて足を踏み入れた瞬間、スイッチがオンになって他の3つの扉も開く。開いたままの扉からスパイダーマスターマインドを、いろいろな方向から狙い撃ちすることができる。また、部屋を通路代わりに使ってすばやく戦闘位置を変えることができる。ただし、スパイダーマスターマインドも開いた扉から攻撃をしかけてくる。



図6.32 スパイダーマインドの最後

り着いたら、ロケットランチャーを続けて2回撃つ。これでカコデーモンは永久に静かになるはずだ。ロケット弾を集めながら、さらに前進する。施設の中間地点（中央の部屋の真西）に到達すると、スパイダーマスターマインドが視界に入る（どんなことがあっても、スパイダーマスターマインドと顔と突きあわせてはいけない。深い理由はない。口の代わりに取り付けられた敵の超高速チェーンガンが恐ろしいだけだ。一瞬でも敵の正面に回ったら防ぎようがない。10秒もたたないうちに、鉛のずた袋と化してしまうだろう）。

外壁から飛び降りたら中央の部屋め

3回目の BFG 9000 を撃つか、15発目のロケット弾が命中すると、地獄の支配者スパイダーマスターマインドもプレイヤーの不屈の闘志の前に壊滅する。いよいよ地球へ帰還できる時がきた。我々は皆君を待っている。





## レベル9 WARRENS——狩獵地

エピソード3のシークレットレベルへたどり着いたことは賞賛に値する。だが、メダルを期待してはいけない。地獄にヒーローは存在しないのだ（プレイヤーが初めてのヒーローとなるのか?）。レベル9の冒険を開始するとすぐに、施設全体に見覚えあることがわかるはずだ。何かがおかしい。どうやらプレイヤーは時の輪の中に放り込まれてしまったようだ。

残念ながら、地獄をさまよう不幸な人々に休息のときは与えられない。そして、プレイヤーが幻覚を見ているわけではない。完全に精神が歪んでしまったわけでもない。とにかく今のところは大丈夫なはずだ。

レベル9はレベル1の完全なレプリカに見える。しかし、レベル1は遠い昔に攻略しているはずだ。邪悪な意図が隠されているのか? たちの悪いいたずらなのか? 地獄にも残酷なユーモアというものが存在するのだろうか。

レベル1の「Exit」と錯覚するような場所にたどり着いたときが、真の冒険の始まりだ。一步踏み出すと、あちこちの壁が崩れ落ちて施設全体の様子が変わり、過酷な運命が待ちかまえていることを思い知らされる。最初は、レベル1どおりに進むことになる。そのルートを前半とする。ここでは、後半のルートと攻略を説明する。施設の様相が一変すると、忘れられないモンスターたち、デーモン、カコデーモン、ロストソール、そしてスペクター（モード4）に再会する。もちろん、サイバーデーモンはどんなことがあっても忘れられるものではない。

### ★レベル9に隠された装置とアイテムのリスト

レベル9の前半で登場する装置やアイテムは、レベル1とまったく同じなのでここではリストアップしない。レベル9の後半に隠された装置とアイテムは次のとおりである。

スイッチ	1	セキュリティアーマー	1
トリガー	4	ブラー・アーティファクト	1
テレポーター	1	インヴァルネラビリティー・アーティファクト	2
ショットガン	1	バーサクバック	2
チェーンガン	1	ソール・スフィア	2
ロケットランチャー	2	放射線防護服	2
プラズマ・ガン	1	レッドスカルキー	
チェーンソー	1	ブルースカルキー	
BFG 9000	1		

### ★レベル9の戦略

神に祈る方法を知っているだろうか? たえ知らなくとも不都合はない。天の助けがなくても、タフで賢いプレイヤーなら狩獵地から脱出できるはずだ。戸惑いながらもレベル9の前半を終了したら、本格的な戦闘体勢に入る。戦闘自体はそれほど長く続かないが、本当の「Exit」を見つけるには、スタート地点の中庭まで戻り、レッドスカルキーを使ってシークレットドアを開けなければならない。その前に、ブルースカルキーを手に入れて情け容赦ないサイバーデーモンの攻撃から逃れることが先決だ。

南の中庭へ移動する途中、バロン、カコデーモン、スペクターの大集団に必ず遭遇する。ロストソールも何匹か出現する。中庭にたどり着いたら東の回廊へレポートする。回廊もモンスターによって嚴重にガードされている。回廊の先端でレッドスカルキーを手に入れるには、4匹のバロンを相手に戦わなければならない。



# Episode3 Level9

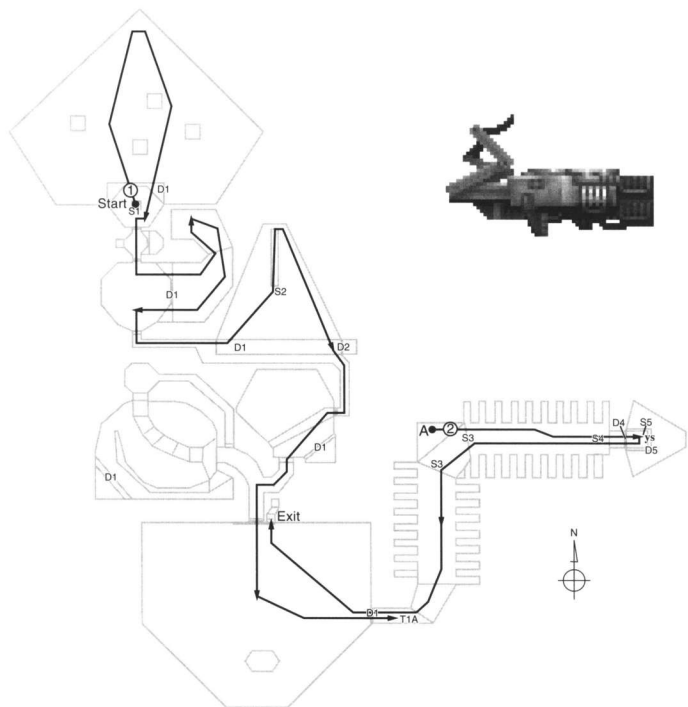


図 6.33A WARRENS : ルートマップ



## Episode3 Level9

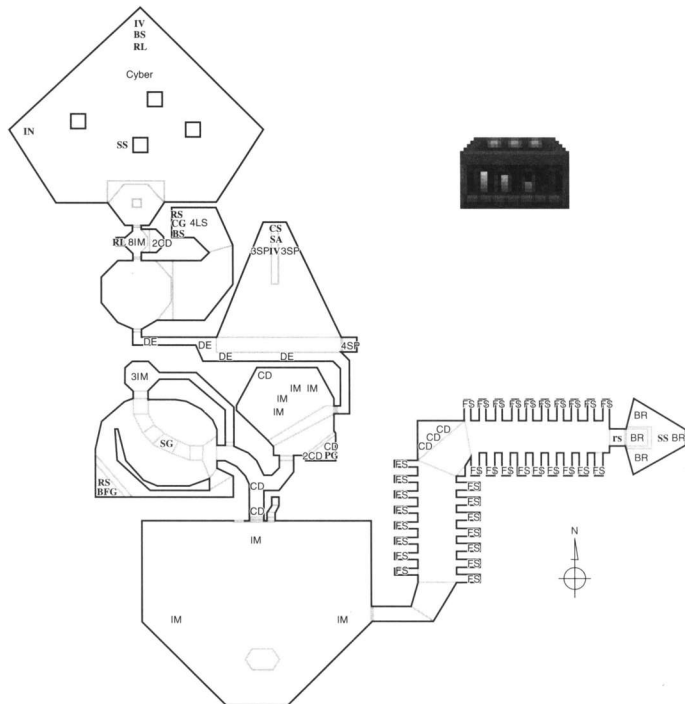


図6.33B WARRENS : アイテムマップ



こんな悪条件でも作戦はある。場所によってはモンスター同士を戦わせ、残った敵だけを相手にする。それ以外にも戦略はある。または激しい戦闘が予測される直前に、有力な武器やアイテムを手に入れるのだ。たとえば、北端の中庭でサイバーデーモンと遭遇したときは、戦闘の前にチャンスを見つけてロケット弾、ブラー・アーティファクト、インヴァルネラビリティー・アーティファクトを手に入れる。

レベル9ではバロンが5匹も出現する。したがって、ロケット弾をできる限り集めておくことを忘れてはならない。

## ★レベル9の攻略手順

### ▶ サイバーデーモンを倒すには

施設北端のテレポーターにたどり着いたら、次の難題は強大なモンスターのサイバーデーモンを倒すことだ。サイバーデーモンの腕から発射されるロケット弾は尽きることがない。テレポーターから足を踏み出すと、スイッチがオンになり、施設のあちこちでシークレットドアが崩れ落ちる(床に吸い込まれていく)。テレポーターのすぐ北側の扉が下がると、広い中庭が現れる。一番北に立つ柱のそばにはサイバーデーモンの巨大な姿が見える。

持てる限りのロケットケースを確保し、中庭の北西の隅へ走り出す。そこでブラー・アーティファクトを手に入れて敵の目から姿をくらます。次に中庭の北端へ向かい、ブルースカルキー、ロケットランチャー、最も貴重なインヴァルネラビリティー・アーティファクトを手に入れる(ブルースカルキーがあればいつでも中庭から脱出できる)。



図6.34 不死身の間に攻撃しまくる

体が不死身になっている時間を最大限に利用する。サイバーデーモンの正面に立ちロケット弾を立て続けに撃ち込む。敵もロケット攻撃を開始するが、怯んではいけない。爆発の威力で押し戻されたとしてもダメージを受けることはない。サイバーデーモンを倒す前にインヴァルネラビリティー・アーティファクトの効果が切れてきたら、柱を盾代わりにして攻撃を続ける。敵のロケット弾が飛んできたらサイドステップで切り抜ける。少なくともロケット弾が20発命中したら敵の様子に注意しよう。さしものサイバーデーモンも倒れるはずだ。

## ★レベル9のシークレットの見つけ方

北の端でテレポーターから降ると、どの方向に足を踏み出してもS1がオンになり、あちこちの壁や扉D1が崩れ落ちる。壁や扉が取り払われると、あらたな部屋や中庭が出現して秘密の装置やアイテムを発見できる。ただし、常に強力なモンスターが待ち受けている。テレポーターのすぐ北側のD1が下がると、サイバーデーモンが潜む大きな中庭が現れる。ここには、インヴァルネラビリティー・アーティファクト、ブラー・アーティファクト、ロケットランチャー、そしてブルースカルキーなどの貴重なアイテムが隠されている。



北の中庭からすぐ南のD1が下がると、バロンが待ち受けている部屋が出現する。赤い貯水池を渡って部屋のカーブに沿って北東の隅を探索すると、チェーンガン、放射線防護服、バーサクバックを手に入れることができる。ただし、放射線防護服は、赤い貯水池の部屋にたどり着いたときに使用するので残しておく（この部屋の橋は壊れているので汚染された回廊を渡らなければならない）。

以前は北東にのびる狭い通路だった場所に3番目のD1が取り付けられている。D1が下がると、ホールの北側に三角形の部屋が出現する。ここはスペクターの巣窟になっている。細心の注意を払いながら部屋に入り、あいさつ代わりにロケットランチャーまたはプラズマ・ガンを発砲する。部屋の北側に取り付けられているS2をオンにすると、S2の背後の小さな扉が開く。扉の奥にはチェーンソー、セキュリティアーマー、インヴァルネラビリティ・アーティファクツが隠されている。S2をオンにしたとき、南東の隅の小さなD2も同時に開く。D2の奥からは、またもやスペクターの集団が登場する。

三角形部屋の南側から屋外に出るとカコデーモンの一団に遭遇する。空中に漂うわずらわしいモンスターを吹き飛ばしたら、2番目のD1が取り付けられていた部屋へ引き返して放射線防護服を手に入れる。赤い貯水池が広がる西の部屋へ入ると壊れた橋が目に入る。汚染された回廊を渡って部屋の南東へ向かうと（4番目のD1が取り付けられていたところ）、もう1つの放射線防護服とBFG 9000を手に入れることができる。

南の中庭に出ると、東側の壁の一部が取り払われて（5番目のD1が取り付けられていた）細い通路が見える。この通路には見えないテレポーターT1Aが設置されている。T1Aに乗るとA地点へテレポーターする。A地点は、狭いホールがいくつも両側に突き出た2つの回廊が交差する場所だ。プレイヤーは、カコデーモンの一団の背後へテレポーターする。両方の回廊には

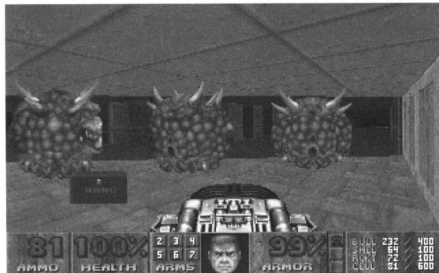


図6.35 緊張の一瞬

兵士と軍曹がびっしりと立ち並んでいる。ちょうど園ブラシの毛のように突き出たホールごとに1匹づつ待ちかまえている。チェーンガンかプラズマ・ガンを手に回廊の角から飛び出して、銃撃を開始する（BFG 9000とロケット弾は、バロンとの戦闘に備えて温存しておく）。

この戦闘では無数に並ぶ狭いホールを上手に利用する。いずれかのホールに身を隠し、銃を発射する瞬間だけ回廊へ飛び出す。ただし、どちらかの回廊へ移動するときにS3がオンになって灯が暗くなる。予想どおり、混乱のは

てにモンスター同士の争いが始まる。引っ込んだホールに身を隠しながら、そばへ近づくものはすべて撃ち倒す。モンスターの数が減ってきたら、回廊に出て正面攻撃を開始する。

回廊の東の端ではレッドスカルキーが光っている。レッドスカルキーのそばまで移動するとS4がオンになり、正面のD4が開く。D4からは1匹目のバロンが堂々と出現する。レッドスカルキーを手に入れる前に、BFG 9000を取り出して敵を倒す。いったん後退してロケットランチャーを立て続けに発砲することもできる。



図 6.36 右にシークレットの出口が見える

バロンが立っていた跡にはセルケースが置いてある。セルケースのすぐ先にはS5が取り付けられている。セルケースを手に入れた直後にS5がオンになり、周囲の壁が下がって3匹のバロンに取り囲まれてしまう。幸いなことにエネルギーを充填したばかりのBFG 9000がある。ただちに銃撃を開始する。

回廊を引き返して南の中庭から北へ向かう。中庭の北端の赤いゲートへたどり着いたら、レッドスカルキーで扉を開く。中にはテレポーターが設置されている。このテレポーターに乗ると通常のレベルへ戻ることができる。





# 上級者へのヒント

Part





# 7

## DOOMのマルチプレイヤーモード

マルチプレイヤーモードの基本的な戦略については第3章で解説した。本章では、マルチプレイヤーモードを選択した場合の操作と機能について解説する。さらに、コーポラティブモードとデスマッチモードのちがいが、ネットワーク、モデムを通じてプレイする方法についても解説する。

本題に入る前に、DOOMをマルチプレイヤーモードでプレイするための基本事項を確認する。

❖注意 PC-98用デモ版では、マルチプレイヤーモードを楽しむことはできない。必ず製品版を購入すること。

- ・製品版のDOOMでプレイするには、各プレイヤーごとにライセンスを取得する必要がある。IBM PC用シェアウェア版でプレイする場合は、各自でライセンスを取得する必要はない。
- ・マルチプレイヤーモードでは、プレイヤーごとに異なった色（プレイヤーのユニフォームの色）が割り当てられる。各自の色は、ステータスバーに表示されるプレイヤーの顔の背景色で確認できる。割り当てられる色は、緑、茶、グレー、赤の4色だ。
- ・デスマッチモードでは、プレイヤーが1人でも生存していればゲームを継続できる。一度死んだプレイヤーでも（スペース）キーを押すと、数秒後に復活できる。ただし、復活する場所はコンピュータによってランダムに決定される。プレイヤーが復活しても、そのプレイヤーが倒したモンスターや消費した弾薬が復活することはない。
- ・メッセージをメンバー全員に伝えたり、特定のプレイヤーを指定して送ることができる。マクロオプションを選択すると、登録済みのメッセージを送ることもできる。

### 敵か味方か——デスマッチモード対コーポラティブモード

マルチプレイヤーモードでは、コーポラティブモードかデスマッチモードのいずれかを選択する。本項では、選択するモードによって異なるゲームの開始位置、武器やキーの取得、ステータスバーとオートマップの表示、スパイモード、ゲームのスコアに関して解説する。

#### ★ゲームの開始位置

コーポラティブモードでは、メンバー全員が同じ場所からゲームを開始する。デスマッチモードでは、1人1人が異なった場所からゲームを開始する。

#### ★武器とカギ

どちらのモードを選択した場合でも、メンバー全員が同じ場所から同じ武器を手に入れられる。つまり、各ブ



レイヤーが手に入れられる武器は複製品で、オリジナルの武器は常に元の場所に残されていると考えた方がわかりやすい。カギ（セキュリティカード）を手に入れる場合は選択しているモードによって設定が異なる。コーポラティブモードを選択している場合は、武器と同様メンバー全員が同じ場所から同じカギを手に入れられる。ところがデスマッチモードでは、プレイするレベルに必要なカギを全員が最初から持っている。つまり、デスマッチモードのプレイヤーは、最初からどこへでも自由に移動できるということだ。

### ✦ ステータスバー

デスマッチモードを選択すると、ステータスバーの [ARMS] が [FRAG] に変わる。対戦相手を倒すごとに [FRAG] にその人数が表示される（同じ対戦相手を何度でも倒すことができる）。

コーポラティブモードを選択した場合、ステータスバーの表示に変化はない。

### ✦ オートマップ

コーポラティブモードでは、オートマップにメンバー全員の位置が矢印で示される。各プレイヤーの位置は、選択したユニフォームの色と同じ色の矢印で判断できる。デスマッチモードでは、他のプレイヤーの位置を表示させることはできない。

### ✦ スパイモード

コーポラティブモードでは、**[V2]**（または**[F12]**）キーを押して画面表示を他のプレイヤーの視界に切り替えることができる。自分の視界に戻るには、いずれかの文字キーを押す。他のプレイヤーの視界が表示されていても、ステータスバーにはプレイヤー自身の状態が表示される。画面が突然赤くなったときは、他のプレイヤーではなく自分自身がダメージを受けたということだ。

デスマッチモードでは、他のプレイヤーの視界を表示させることはできない。

### ✦ スコアの表示

選択したプレイモードによって、レベルを終了したときのスコアの表示が異なる。コーポラティブモードでは、シングルプレイヤーモードと同様に各プレイヤーごとの達成度が表示される。デスマッチモードでは、各プレイヤーがメンバーを倒した回数が表示される。スコアを見ると、誰が誰に何回殺されたかを確認することができる。

## ゲームの基本操作

本項では、マルチプレイヤーモードの基本操作と機能を解説する。マルチプレイヤーモードに特有な機能にはチャットモードとスパイモードがある。ゲームの中断、セーブ、ロードは、選択するモードによって操作が異なる。

### ✦ マルチプレイヤーモードに特有な機能

#### ▶ チャットモード

チャットモードを選択すると、メンバー全員にメッセージを伝えたり、特定のプレイヤーを指定してメッセージを送ることができる。

#### ▶ プレイヤー全員へメッセージを送る

**[T]** キーを押してからメッセージを入力する。



## ▶ 特定のプレイヤーへメッセージを送る

メッセージを送る相手指定するには、プレイヤーの色を使用する。たとえば、茶色のユニフォームのプレイヤーにメッセージを送る場合は、**[B]** キーを押してからメッセージを入力する（グレーは**[I]**、緑は**[G]**、赤は**[R]** キーを押す）。

## ▶ 登録済みの「マクロ」メッセージを送る

プレイヤーは独自のメッセージを入力して送るか、または10種類の登録済みマクロメッセージを選択して送ることができる。Setupメニューでこれらのマクロを表示させたり、内容を変更することもできる。マクロメッセージを送るには、ユニフォームの色で相手を指定し、次に**[GRN]**（または**[ALT]**）キーを押してからマクロメッセージの番号を入力する。

## ▶ スパイモード

スパイモードは、コーポラティブモードを選択しているときのみ使用できる。スパイモードとは、**[V12]**（または**[F12]**）キーを押して他のプレイヤーの視界を画面に表示させる機能だ。**[V12]**（または**[F12]**）キーを押すごとに別のプレイヤーの視界に切り替わる。スパイモードを終了して自分の視界に戻るときは、いずれかの文字キーを押す。

スパイモードに設定している間でも、ステータスバーに自分の状態が表示される。

## ✦ 基本操作とオプション

マルチプレイヤーモードでは、ゲームの中断、セーブ、ロードの方法がシングルプレイヤーモードの場合と異なる。本項では、そのちがいについて解説する。

## ▶ 中断

メンバーの1人が**[HELP]**（または**[PAUSE]**）キーを押すとゲーム全体が中断される。再度誰かが**[HELP]**（または**[PAUSE]**）キーを押すとゲームが再開される。

## ▶ セーブ

プレイ中のゲームを中断しないでセーブすることができる。セーブ操作はメンバーの誰が実行しても同じだ。ゲームは、メンバー全員に共通のセーブスロットに保存される。各スロットを各プレイヤーに割り当てて使用することもできる。

## ▶ ロード

他のプレイヤーがプレイ中は、あらたにゲームをロードすることはできない。メンバー全員がゲームを終了してから、全員がSetupメニューを表示させてゲームをロードする。

## マルチプレイヤーモードのプラットフォーム

DOOMは、ネットワークまたはシリアルモデムを通してマルチプレイヤーモードでプレイできる。ネットワークではNovell NetwareのIPXプロトコルに準拠することが望ましい。このIPXプロトコルは、企業内ネットワークで使用されることが多い。異なったタイプのネットワークでは（Lantastic、Windows for Workgroupsなど）専用のドライバを装着する必要がある。これらのネットワークでDOOMをプレイする方法については、Hank



『LeukartのThe Official DOOM FAQ』に詳しく解説されている。『The Official DOOM FAQ』は定期的に更新されており、各種ネットワーク上で手に入れられる（Internet、NIFTY-Serve、CompuServeなど）。

## マルチプレイヤーモードの設定

プレイヤー同士がネットワークで接続している場合、またはモデム（RS-232C）やマルチモデムを通してシリアル接続している場合、DOOMをマルチプレイヤーモードでプレイするには2つの方法がある。1つはSetupメニューを使用する方法で、もう1つは、コマンド行でパラメータを設定する方法である。次項では、それぞれの方法についてを解説する。

### ★ Setupメニュー

Setupプログラムを実行するとSetupメニューが表示され、DOOMの各種オプションを選択できる。各メニューオプション項目に関する詳細は、付録Aを参照のこと。本項では、マルチプレイヤーモードの起動方法についてのみ解説する。

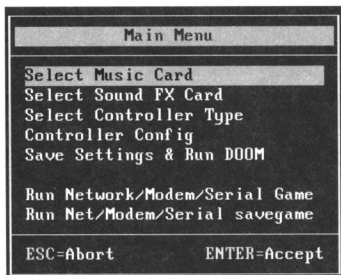
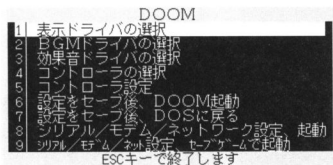


図7.1 Setupメニュー（左：PC-98版、右：IBM PC版）

1. DOOMディレクトリで“SETUP”と入力してから キーを押す。数秒後にSetupメニューが表示される。
2. 次に、PC-98版では [シリアル/モデム/ネットワーク設定、起動]、IBM PC版では [Run Network/Modem/Serial Game] オプションを選択する。すると、通信装置を選択する画面が表示される。
3. 通信装置を選択する。すると、ゲームの設定画面が表示される。この画面は選択した通信装置によって表示内容が異なる。必要な設定を行ったら キーを押してゲームを開始する。

**警告** DOS/VでDOOMのSetupプログラムを実行する場合、“SETUP”と入力する前に、必ずCHEV USコマンドを使って英語表示モードにしておくこと。

DOSのコマンドラインからマルチプレイヤーモードを設定するには、SERSETUPまたはIPXSETUPプログラムのどちらかを実行する。シリアル接続でマルチプレイヤーモードを起動するときはSERSETUPを実行し、IPXプロトコルを使用したネットワークではIPXSETUPを実行する。必要なコマンドを入力した後、プレイヤー独



自のパラメータを追加してコーポラティブモードまたはデスマッチモードでプレイしたり、難易度や各種オプションを設定できる。たとえば、次のパラメータを追加すると、COM2に接続されたモデムを通して相手呼び出し、モンスターなしのデスマッチモードをプレイできる (IBM PC版)。

SERSETUP -DIAL 19165550343 -COM2 -DEATHMATCH -NOMONSTERS



図7.2 ネットワーク、モデム、シリアル接続の設定画面 (上：PC-98版、下：IBM PC版)

次項では、マルチプレイヤーモードを起動するためのSERSETUPとIPXSETUPの実行方法について解説する。付録Bでは、チートコードとコマンド行で設定するパラメータの一覧を解説する。

## ★SERSETUP プログラム

シリアル接続でマルチプレイヤーモードを起動する場合は、DOOMディレクトリで“SERSETUP”と入力し、続けて同じ行にパラメータを1つまたは複数設定する（付録Bを参照のこと）。

シリアル接続でマルチプレイヤーモードを起動するためには、次の基本パラメータを設定する。

- DIAL number 指定した電話番号をダイヤルする。相手方のシステムに-ANSWERパラメータが設定されていなければならない。
- ANSWER モデムをアンサーモードにセットする。
- SPEED number RS-232Cのデータ転送レートを決める。9600または19200のどちらかを指定する（PC-98版のみ）。
- COMnumber モデム／シリアルケーブルが接続されているCOMポート（1～5）を指定する（IBM PC版のみ）。

-DIALまたは-ANSWERパラメータを設定しない場合、シリアル接続とみなされる。

## ★IPXSETUP プログラム

IPXプロトコルを使用したネットワークに接続している場合は、DOOMディレクトリで“IPXSETUP”と入力し、続けて同じ行にパラメータを設定する（付録Bを参照のこと）。

IPXネットワークでマルチプレイヤーモードを起動するためには、次のパラメータを設定する。

- NODES number ネットワークでプレイする人数を最大4人まで指定する。
- NODESパラメータを設定しない場合、プレイヤーは2人とみなされる。



# 8 テクニカル情報

本章では、DOOMのゲームエンジンに関する情報と、このスーパーゲームの企画から製作にいたるまでの背景を、John Carmackが簡潔にまとめて紹介する。

## プログラミング目標

### ★ハイスピード

DOOMは対話形式のゲームであるため、毎秒10フレーム(10FPS)かそれ以上の速度が要求される。我々がターゲットにしているのは、i386/33またはそれ以上のCPUを搭載したパソコンのユーザーだ。遅いマシンでプレイする場合は、ある程度速度を維持するために表示精度がいくぶん低下する。一方、ハイエンドCPUのPentiumを搭載したパソコンならば、通常の使用環境のもとで最高速度35fpsでプレイできる。

### ★自由な設計

我々がこれまで製作してきたゲームはすべて「タイルベース」だった。つまり、作成済みのデータパレットから定形サイズのブロック選択し、それらを組み合わせてゲームの世界を構築していた。この方法の利点は、単純なタイルを数多く使用することによって、すばやくかつ簡単に施設を設計できることだ。しかし、独創的な形をした建物や複雑に曲がりくねった通路を造るには、幾何学的な細かいタイルが大量に必要となる。我々はタイルベースに拘束されず、自由に設計できるグラフィック機能を求めていた。

### ★果てしない視界

ほとんどの3Dゲームは、原則的に一定の距離内の対象物のみを描写の対照としている。そのためレンダリングアルゴリズムは簡略化されるが、視界に入っていた物がすぐかすんでしまったり(Ultima UnderworldやShadowcasterなど)、遠くの物体が近づくときは突然はじけたように視界に入ってくる(ほとんどのフライトシミュレータやドライビングゲームなど)という現象に悩まされている。

## インプリメント

DOOMのプログラミングは、次の4つのパートに大別できる。

- ・ゲームの舞台を描くためのレンダリングエンジンの開発
- ・ゲームのデータ作成に使用するユーティリティの開発
- ・ゲームの相互作用を管理するワールドモデルの開発
- ・新しい状況が生じるたび、コードを調整し、変換する



主要プログラムは、わずか30,000行のC言語で構成されている。DOSバージョンはアセンブラで、水平テクスチャマップ、垂直ストレッチ、ジョイスティックの読み込みの3つの機能を持っている。サウンドコードは、外注で開発した。開発の基本方針は、ほとんどのプログラミングにNEXTSTEPシステムを採用することである。NEXTSTEPの強力な開発環境は、DOSの作業環境では限定されていたプログラミングを実現するために大いに役だった。

NEXTSTEPのウィンドウ形式で実行できるよう構成されているため、簡単にデバッグしたり、DOSの環境下でフルスクリーン表示で実行するように再コンパイルできる。レンダリングエンジンは、実際のところおもに自宅のモノクロNeXTStationで開発した。グラフィックスはグレースケール、8ビットカラー、12ビットカラー(カラーNeXTStation)で描画できるよう構成されている。再描画も、コンピュータの画面サイズに限定されず、どの解像度でも可能となった。進展中の移植コードに制御を置くことは、よりよいゲームアーキテクチャについての洞察力を与えてくれた。

ゲームのレンダリングエンジンは、速度、性能、画像の精度という3本の主軸に分けて考えられる。速度は、フレーム数と表示ウィンドウのサイズに関係してくる。ここでいう性能とは、垂直な壁、勾配のある床、明るさの変化する照明、視界の高度変化といったように現実の世界らしく描画する能力のことだ。画像の精度とは、テクスチャマッピングの精度、速度を上げるためのファッジ、アンチエイリアシングなどのことである。

DOOMの設計は、DOS環境でのゲーム速度を決めるところから始まり、可能な限り性能と表示精度を高めることを目標においた。DOOMの世界は、壁を表す直線、平らな床、高さのちがう天井といった二次元の図形で構成されている。DOOMでは、勾配のある床や、重なり合った通路、あるいは傾斜のある壁を描写することはできない。視界は、前後、左右、上下、時計回り/反時計回り、という4つの動きをもとにして変化する。これらの動きの制限は、建築用の3D処理プログラムにおいては不十分だが、ゲームを設計する上では非常に自由度が高いものになる。DOOM IIの開発においても、これらの性能を十分に生かす新しい手段を追求し続けている。DOOMエンジンの信頼性は非常に高い。テクスチャマッピングはサブピクセル単位の精度を誇り、遠景画面の表示もまがいがない。

DOOMにはこのような幾何学的な制限があるので、隠面処理については、壁に関する二次元的な問題だけに絞った。まず壁を正確に描き、残りのスペースに床と天井を埋めていった。この方法は、任意の三次元レンダリングよりかなり短い時間で製作できる。DOOMの隠面処理の主要なアルゴリズムは、二次元的な2進法に分割されている。マップが完成した後は、線をセクタにまとめ、マップ全体を凹凸のある領域に再帰的に区切るためのユーティリティを作成した。この作業は非常に時間を要するが、ゲームの実行時に行う作業が少なくて済む。この反面、DOOMの世界を構成する線は、ゲーム中にそれぞれの線の終点を合わせることができない。そのため、DOOMには前後に開く扉が存在しないのである。

我々のゲームデザイナーは、1年中明けても暮れてもマップエディタを使用していた。そのためエディタの性能を高めるためにはかなりの労力を注ぎ込んでいる。DOOMEdは、DOOMの世界を描き編集するために作られたNEXTSTEPのアプリケーションプログラムだ。DOOMEdを使えば、壁、床、天井を構成するためのグラフィックスを選択して、DOOMの施設を設計できる。

DOOMの施設やキャラクタなどは、最初からネットワークでの使用をサポートするために開発された。グラフィックオブジェクトは、たとえばそれがアイテム、モンスター、あるいはネットワークのプレイヤーであっても、すべて同じルーチンで作成されている。

プロジェクト全体がもたしているのは、楽しめるゲームを作り上げるという最も重要な点だ。動画のタイミング、音響効果の高低、あるいは破裂する身体などは、プレイヤーに与える印象が強い。細心の注意を払って調整するには、何度も試験を繰り返し膨大な時間がかかる。しかし、それだけの価値はある。ゲームに製作過程において興味深いシナジーも経験した。移動、戦闘、施設に関するゲームの要素のいくつかは互いに補足し合い、





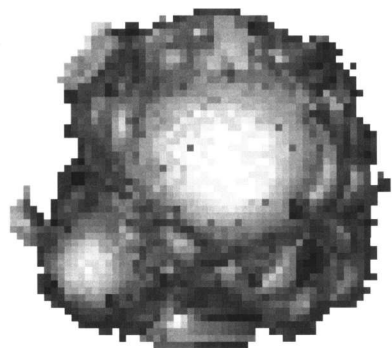
オリジナルの構想より優れたゲームが完成した。ゲーム設計の通常のプロセスは、すばらしい構想で始まり、プロジェクトの進行につれてゆっくりと現実に戻されていく。DOOMの場合は当初の計画が大きく変わり、いくつかの特性も失ってしまったが、その反面、予想をはるかに超えたすばらしい作品が完成した。

## 補足

DOOMは私が製作にかかわったプロジェクトの中で、完成後でも誇りを持てる初めての作品だ。Wolfenstein 3Dが発表されたときはあまり満足できなかった。Shadowcasterエンジンの結果には失望した。DOOMにも多少の欠点はあるが、それでも自分の仕事に満足している。コードの中にはまだにバグが少し残っているが、解決することは不可能だろう。ときどき1ピクセル幅のカラムが画面の上から下までのびているのが見える。これは、2つの終点を持つ線を、ほとんど同じ対極線の角度に変形した結果である。カラムのスケールを計算する固定小数点演算はときどきオーバーフローし、カラムの高さが通常より最大64倍伸びてしまう。床や天井の垂直な割れ目にも、ときにはエラーが生じる。

マップの分割で丸みをつけるときにエラーがあり、直線のピクセル幅のセグメントが誤った順序で描かれる原因となる。このため、床や天井の細い板に適用されるテクスチャが線からはみ出してしまふ。アートワークの一部はオブジェクトの実際の幅より大きく描かれているため、特定の状況のもとでは壁の幅を超えるモンスターの一部が見える。低レベルのIntelアーキテクチャにもっと注意を払っていれば、DOOMの速度を15%高めることができたかもしれない。DOOMの開発中に多くのことを学んだ。そして次のプロジェクトで活かすことのできる多くの発見もあった。





# 9

## DOOMの製作者へのインタビュー

いまやDOOMはid Softwareの至宝となっている。当社は、過去数年間にWolfenstein 3D、Spear of Destiny、Commander Keenなど、ヒット作品を連続して発表し数多くの称賛を受けてきた。これらの製品の中でも、特に優れたゲームとして評判を得ているのがDOOMだ。バーチャルリアルティに最も近づいたコンピュータゲームであることはもちろん、ライティング、テクスチャリング、マッピングのテクニックを極めた結果、DOOMのグラフィック環境は恐ろしいほどに現実味をおびている。堂々とした建物や個性ぞろいのモンスターは、他のゲームでは体験できない興奮とスリルを与えてくれる。あらゆる分野のテクニックとクリエイティブな精神がDOOMというゲームを支え、プレイヤーの心を惹きつけるアクション&アドベンチャーゲームとして実を結んだ。

DOOMの製作者たちはゲームの開発における真のバイオニアだ。次にどんな夢を実現してくれるのか、我々には想像もつかない。本章では、id Softwareの優秀なプレーンを紹介するとともに、DOOMの世界について彼らから直接話を聞くことにする。

### DOOMのレベルデザイナー兼脚本家、John Romeroと Sandy Petersenとの対談

筆者注：ダラス東部、Mesquiteの郊外にあるid Softwareの「Dark Cube Tower」を訪ねた。寒い雨模様の夜だった。ダラスの街は、北部テキサスの暗い水平線から刃物のようなシルエットを浮かび上がらせていた。筆者は、町の東へ車を走らせながら、id Softwareの本拠地である暗いガラスの塔を見つけるために目を凝らしていた。

id Softwareの本社に到着してすぐ、数日前に初めて声を聞いたJohn Romeroと顔を合わせた。電話でのJohnはオープンで親しみやすいタイプだった。非常に熱心で、機会あるごとにDOOMについて話したがっていた。そしてこの日、生気にあふれた若者、長髪で古典的なスペイン風の髭をはやしたRomero本人に会った。彼は床に引きずりそうなケープ風の黒い皮のコートで羽織っていた。Johnは、ファンタジーやSF小説に登場する騎士、あるいはロックシンガーのようにも見えた。翌日、Sandy Petersenに会う機会があった。Sandyは、Johnよりはずっと普通の格好をしていた。外見は頼りになる兄貴という風貌だが、その頭の中は、口から言葉がほとばしり出る間もアイデアで一杯になっていたようだ。多作家であるSandyは、冷静な自己管理と激しい情熱を合わせ持つ性格のようだ。このときに録音した対談の内容を、当事者の許可のもとで紹介する。



**JM (筆者) :** DOOMの製作について最初から話していただけますか？

**Romero :** 最初のアイデアはかなりちがったものでした。プレイヤーの視界は、海兵隊員がかぶるヘルメットを通すことになっていました。ヘルメットの中にはオートマップや体力値などが表示する小さな装置も付けることにしました。しかし、それではあまりにも制約が多すぎるうえ視界も狭くなるので、ヘルメットの代わりに目立たないステータスバーを配置することにしました。空の色は黒、山は青と黄に設定したところ、単調な野外の風景になってしまいました。それで、フォボスとダイモスを、ある程度呼吸ができる環境に変えました。舞台設定をドラマチックに変えたおかげで、アノマリーが大きな効果を持つようになったのです。普通に呼吸するにはやはりヘルメットは必要ですが、プレイヤーの視界が妨害されることはありません。デスマッチモードでプレイすると、他のプレイヤーがヘルメットとアーマーを着用しているのを見ることができます。しかし、当の本人は裸でプレイしているかもしれませんよ。DOOMには鏡はないので確かめられません。

それ以前に、ストーリーの段階でもかなり変更がありました。最初は、異なった能力を持つ4人のキャラクターがそれぞれの冒険を行う予定でした。主人公はたくましい海兵隊員ではなく、陰謀に巻き込まれて宇宙の果てへ投げ飛ばされた者でした。しかし、その構想はほとんど瞬間的に消えてしまいました。プレイヤーには、強くても有能な主人公になってもらいたかったのです。

ちなみに、主人公には特定の人格が与えられていません。プレイヤーが主人公のことを知らなければ知らないほど、自分の性格を自由に反映させることができるからです。

レベルの設計も大きく変更しました。最初の段階では、エピソード1の初めのレベルは、長い回廊に扉が連続するオフィスのような建物でした。この設計は破棄するか、誰かのハードディスクにこっそり入れてしまうつもりでした。しかし、Sandy Petersenの手腕によって、そのオリジナルの設計が劇的な変化を遂げたことには驚いています。エピソード2のレベル7 (Spawning Vats——悪魔の巣窟) を見てください。

**JM :** 製作上の問題点は何でしたか？

**Sandy :** 難題がいくつかありました。プログラマのJohn Carmackは、最高速の3Dエンジンを製作し最適化する必要がありました。それは大変な仕事です。アーティストのKevin CloudとAdrian Carmackは、状況設定が確定しないうちからモンスターをデザインしなければなりませんでした。私の仕事といえば、Carmackのエンジンを使った設計の可能性を探し出し、実際に完成させることでした。建物の外側のエリアを使用できることがわかったのは、設計もほぼ完成に近くなってからでした。さらに、三次元の世界を作り出すことも可能だとわかりました。エピソード1のレベル7やエピソード3のレベル6では、建物に登ったり、高いところからジャンプしたりして三次元的に移動します。

議論に拍車をかけたもう1つの大きな問題は、ゲームの難易度を定めることでした。これを決めるのは非常にむずかしいことでした。上手なプレイヤーは、ほとんどダメージを受けることなく視界に入るものをどンドン倒していき、施設の秘密もすべて解決できるはずですが、それほど上手なプレイヤーばかりではありません。すべてのプレイヤーが満足できるようなゲームというのは簡単にできません。

個々のプレイヤーが確実に楽しめるようにしなければなりません。「セーブゲーム」機能



を取り入れたのは、ゲーム製作の後半でした。この機能によってプレイヤーはかなり救われますが、その範囲を決定するのがむずかしかったのです。レベルの開始時点でハンドガンしか装備していない場合と、チェーンガンと大量の弾薬を装備している場合では、ゲームの展開が大きく異なってきます。

Romero : モード5 (Nightmare!) は例外ですが (笑)。



JM : 2人の設計を比較すると、どんなところがちがいますか？



Sandy : 大ざっぱな比較ですが、John Romero が担当したレベルでは、特定の場所でモンスターの大集団と衝突し激しく戦うことが多いようです。ドラム缶を爆発させて大勢を一気に倒すテクニックなども使います。敵を全滅させた後、プレイヤーは一息つくことができます。次の扉の前で戦闘体勢を整えてから、あらたなモンスターの集団に遭遇します。私が設計したレベルでは、モンスターをまんべんなく配置しています。たとえば、エピソード3の6では、スタート時は比較的穏やかですが、プレイヤーが扉を開けたり、スイッチの上を移動するようになると、決まってモンスターが出現します。



Romero : 私たちの設計のちがいがゲームをよりおもしろくしているのです。部屋の中へ移動してモンスターと戦い、ひと休みして次の部屋へ移動し、また同じことを繰り返すだけではありません。

(ここでSandyは部屋の隅に行き、奇妙なブルガリアの音楽をかけて私達を楽しませてくれた。Johnとの対談は続く)



JM : id Softwareは、今どんなゲームを開発していますか？



Romero : もっとクールなゲームです。たとえばQuakeのようなゲームです。Quakeの技術と比較すると、DOOMの3Dエンジンでさえ旧式なものとなってしまいうでしょう。Quakeではボラマップを使った空が登場します。すべての要素がプレイヤーを現実以上の世界に導きます。テクスチャの解像度はこれまでの2倍です。まだ320×200の画面を使っているでしょうが、ちがいは描写のスクリーンサイズでしょう。例えば、DOOMの64×64ブロックのテクスチャはQuakeの4分の1の画面スペースを取り上げるに過ぎません。これは、より強烈なテクスチャとすばらしい現実性を作り出すのです。



JM : キャラクターについてはどうですか？



Romero : キャラクターは特に改善されています。ビットマップに代わって3Dコンピュータモデルがキャラクターとなります。3Dデータとしてスキャンされた実際の物体に基づいています。一度デジタル化されると、関節または接点を指定できるようになり、キャラクターは3Dの環境の中を移動できるのです。これは芝居のような動きと、全体が映画のような視野を作り出し、ゲームを感じとることができるのです。そしてまた、無限の空間はプレイヤーを小びとのように感じさせてしまうことでしょう。



JM : Quakeのコンセプトは何ですか？





**Romero :** Quake には「Fight for Justice」という副題がつきます。Justice（正義）は、「The Halls of Justice」を本拠地とする博愛的な組織で、キャラクターは四次元の世界へテレポートすることができます。Dungeons & Dragons（D&D）と同様に中世風なイメージの世界になると思います。プロットはまだ完成していませんが、正義と慈愛にあふれた組織の中に邪悪なキャラクターが登場する予定です。DOOM と比較すると、心理的な葛藤や駆け引きも必要となりますが、DOOM のようなアクションもふんだんに盛り込まれます。



**JM :** アイデアはどこから得るのですか？



**Romero :** DOOM は、「エイリアン」、「ターミネーター」、「ザ・フライ」、「Evil Dead」をはじめ、B 級オカルト映画を題材に、我々が地獄に対して持つイメージを火星とその衛星の空間に再現したのです。Quake には我々が長い間プレイしている D&D のキャラクターを使いました。D&D には政治的な駆け引きに対抗するプロットも含まれています。その心理的な要素を Quake に取り入れたのです。もちろん、不可解で魔術的な面も引き継がれていることはいうまでもありません。Quake の完成度は、RPG（ロールプレイングゲーム）と同じようなアクションに、AI（人工知能）をどれだけ取り入れることができるかによって決まると考えています。



**JM :** 他のゲームメーカーと比較して、id Software はどこがちがっていますか？



**Romero :** id Software は小さなメーカーです。常に1つのゲームを開発することに全力投入しています。大きなメーカーでは、複数のチームが競って新しいゲームを開発しています。彼らは、チームが成功して会社の実権を握ることに関心を抱いているように見えます。このような状況では、会社の総力をあげて最高のゲームを製作することはむずかしいはずです。id Software では、全員が1つ以上のことを同時にできる能力を持ち、ビジョンとゲームに対する情熱を共有することができるのです。



**JM :** id Software の今後の展望は？



**Romero :** 我々のテクノロジーをライセンス販売する予定です。会社を大きくする予定はありません。現状の体勢で最も洗練されたゲームを製作し、シェアウェアマーケットを通じて大勢の人々に受け入れてもらうことができると信じています。

## とかげの頭脳を持つ Sandy Petersen が明かす DOOM の製作に関する裏話

筆者注：この項は DOOM のデザイナー／脚本家の Sandy Petersen によって書かれた。

DOOM の各レベルは、1人のデザイナーが設計したものではない。John Romero がレベル8を除くエピソード1のレベルを担当し、他のレベルは私が担当した。中には、他者のオリジナルアイデアをもとに設計されたレベルもある。

Tom Hall と Shown Green（1人は元 id Software の専属デザイナー、もう1人は今なお id Software で働いている）が設計したレベルは、モンスターを配置したり、壁のテキストチャを取り替えるなど細かい変更は無数にあ



ったが、基本的な構成はそのまま活かされている。

DOOMをプレイすると、レベルによってデザイナーの個性のちがいがわかるはずだ。ただし、Tom HallとShown Greenの個性は少しかすんでしまうかもしれない。彼らの独特な着想は、最終的に私自身のアイデアと一体となっているからだ。

次の恐怖を予測して緊張するプレイヤーの前に、疲れを知らないモンスターの大量が押し寄せてくる。これは、クレージーJohn Romero特有のアイデアだ。彼はモンスターを距離をおいた有利な場所に配置して、プレイヤーを襲わせることが多い。Johnが設計した施設には、攻撃に有利なスペース、巧みに隠されたシークレットドア、そして強弱とりまぜたアクションが満載されている。

Johnのレベルの特徴は、プレイヤーがアドレナリンをたっぷり分泌できるよう、悪夢のような血の海から冒険が始まる。この殺戮を生きのびた後で初めて一息つき、自分がどこへ向かうか考えることができる。Johnのもう1つ、施設を直線的に設計する傾向がある。無数のシークレットドアをすべて把握していないと、Johnの意図したルート以外でレベルを攻略することは不可能だろう。

私の設計したレベルでは、Johnのような恐怖の集中攻撃というのではなく、まんべんなく配置されたモンスターがプレイヤーに襲いかかる。また、悪魔的なシークレットドアやプラットフォームを設置する代わりに、装置のからくりや罠がプレイヤーを惑わせる。エピソード2のレベル7の「偽の出口」は古典的な例で、一見出口のように見えるが大きな罠となっている。

私のレベルでは、孤独な部屋から静かに冒険を開始する。至近距離にモンスターが数匹いるが、Johnの設計で予想される血に飢えた大群ではない。私も、いくつかのレベルでは直線的な設計を試みている（E3M1やE3M4など）。しかし、E3M2、E2M5、E3M6などで見られるように、どこへ移動しても何らかの探検ができるよう広い領域を確保している。プレイヤーによっては開放的な施設を好むが、進むべき正しい道（各プレイヤーによって異なるのは当然であるが）を見つけ出すまで混乱するプレイヤーもいるらしい。

施設を設計するとき、次の3つのポイントを常に考慮している。

1. 施設の外観
2. おもしろさ
3. 全体の構成

## ★施設の外観

私にとっては、これがレベル設計の最も困難な部分だった。Romeroは順調にできたように見えたが、私はかなり精力を費やさなければならなかった。調和のとれた建物を設計するために、建築学的な思考を取り入れることがむずかしい問題だった。それぞれの建築物を一連の線ではなく、空間として見なさなければならない。建物の動的な雰囲気と色彩は壁のテクスチャで構成することができるが、それは二次的な課題である。基本的な構造を決めるのが非常にむずかしい。建物の構造によっては、色彩やテクスチャが同じでも、結果的に印象的な部屋とそれほどでもない部屋とに区別されてしまう。

我々はエピソード1レベル4の大きな入り口ホールには決して満足していない。ゲームにそれなりの効果は与えているが、勢いがあるようには見えない。屋根に開いた穴やおびただしい数の室内装飾は、全体的にしっくりと収まっていない。最終的にはそのまま残すことに決め、他の作業に没頭してしまった。

DOOMの初期設計では、曲がりくねった小さな迷路が数多く配置されていた。しかし、テストプレイの結果、それほどおもしろい構造ではないことがわかったため、オリジナルの大部分を破棄した（Tom Hallの設計の一部は採用されている）。残された部分も大きく変更し、それほど複雑な構造ではないが「暗くて狭い恐ろしさ」を十分に実現している（E1M4の最後の迷路、E3M3の2階の迷路、E3M7の溶岩が広がる迷路などが好例だ）。



## ★おもしろさ

施設の外観よりずっと重要な問題である。プレイ自体がおもしろくなければ、施設が素晴らしいとか印象的であるということは意味をなさない。レベルをおもしろくするためには、初期のトータルプランニングとテストプレイの繰り返しが必要な役割を果たす。

レベルを設計するときは、まずレベル全体のテーマについて十分に検討した。プレイヤーはこのレベルでどんな体験をするのか。エピソード3レベル5では、幻想的な広がりを持つ巨大な神殿が寺院の雰囲気を出したかった。冒険のはじめでは、テレポーターや秘密の部屋から出現するモンスターにとまどうが、まもなくレベル全体の構造を理解して楽に移動できるようになる。レベルの構造を把握すると、科学的かつ理性的に探検することができる。エピソード3レベル5は、施設（巨大な大聖堂）の重厚さと、プレイヤーの動きがおもしろい対照を成すと私は信じている。

一方、エピソード3レベル1の最終地点は、次に待ち受けている地獄を威圧的にイメージさせることが目的である。施設は最初から不吉で恐ろしい雰囲気をかもし出し、プレイヤーは光輝く赤い空の下でインプに追いかけられる。脱出の望みをたくして扉を開くとカコデーモンが出現する。ショットガンの隠された場所へ通じる橋は崩壊する。プレイヤーは不吉で気味の悪い光景を見ながら走り続ける。合理的な構造のエピソード1と2のレベルと比較すると、エピソード3レベル1はまったく異質な地獄を表現していることがわかるだろう。

施設のテーマを決めた後は、小さな部屋を1つ完成させてただちにテストプレイに入る。結果がよければ次の建物を設計する。次に、2つの建物を同時にテストする。この手順を繰り返して施設全体の設計を完了する。

## ★全体の構成

施設の外観が優れていて、楽しく移動できるからといってゲームが完成したわけではない。次は、施設全体に配慮がいき届いているかを確認しなければならない。プレイヤーは武器や弾薬を十分に確保できるか？アイテムは手に入るか？プレイヤーはアイテムの確保を心待ちにしながらも忘れることが多い。秘密の装置やしかけを覚えているだろうか？そして、プレイヤーを楽しませるだけ十分なトリックが存在するだろうか？

このような細かい点検を終了したら、さらに吟味しなければならないことがある。戦闘やアイテムをすべて無視してレベルを攻略する手段はあるだろうか？それが可能ならば対策を立てるべきか？（実際、利口なプレイヤーならば、エピソード3レベル6では何もしないで出口へ直行できる。私はそれでも構わないが、プレイヤーは大切な武器やおもしろい戦闘を放棄することになる）。レベルとレベルのつながりはどうなっているのか？たとえば、スタート地点で早々とカコデーモンが出現する場合、前のレベルの終了地点でロケットランチャーを手に入れる機会があるなら問題ではない。または、前のレベルの初期の段階で手に入れたロケットランチャーを最後まで手放さずにいられるなら、それも許される設定である。

エピソードの最後のレベルが完成したら、さらに数回テストして欠陥やまちがいを探す（たくさん見つかる）。そして、id Softwareの仲間達に言い訳しながら最初からやり直すことになる。なぜか彼らは、私が作り出した大切な作品に対して、あらゆる不都合をすばやく見つけ出す才能があるらしい。欠陥をそれ以上指摘されないためには、できる限り迅速に訂正しなければならない。

## DOOMのアートワークを担当した Kevin Cloud

筆者注：この項はid Softwareのアーティスト兼脚本家のKevin Cloudによって書かれた。

コンピュータゲームの中で優れたアートワークといえば、きれいにレンダリングされているか細かく描き込まれているものを指すのが一般的だ。優れたゲームグラフィックスはまるで手描きの絵のように見えるものだ。た





だ残念なことに、きれいにレンダリングされた絵は、ときに現実感を損う原因ともなる。我々がDOOMに求めたのは現実味ある暗黒の世界を作り上げることであり、小ぎれいなものではなかった。むしろ汚れた感じのグラフィックスだ。DOOMは美しさと無縁である。恐怖と暗黒というコンセプトを実現することが我々の目標だった。

意図した効果を出すために、スキャンイメージと手描きによるレンダリングイメージを組み合わせることにした。John Carmackが作成したFuzzy Pumper Palette Shopというプログラムを使い、生のビデオイメージをパソコンのグラフィックフォーマットに変換した。次にそのイメージをパソコンのグラフィックツールに読み込んで、サイズ変更、カラーリング、結合、などおもしろいグラフィックを作り出すためにさまざまな方法を試みた。結果的にグラフィックス全体がゆがんでねじれた感じになったが、それこそ我々がDOOMに求めたものだった。

DOOMに登場するキャラクターはさまざまな手法で製作された。手描きのほか、粘土を手始めに生ゴムや金属まで使ってモデルを造りスキャンを行った。あらゆる動きを表現するため、クリーチャーの角度を変えてグラフィックを作成するのはなかなか大変な作業である。これはWolfenstein 3Dですでに経験済みだった。ほとんどのキャラクターは正面から描くぶんには問題はなかったが、45度に向きを変えるといくぶん作業が複雑になる。ここでは、木製の小さなモデル人形と数ポンドの粘土を使用し、キャラクターの動きを実現してみた。完璧な方法とはいえなかったが、通常は描くことのない角度からクリーチャーのポーズを確認できた。

DOOMの製作も最終段階に入ると、二足動物以外のクリーチャーが欲しくなった。そこで考え出されたのが大きな脳をイメージしたクリーチャーである。顔にあたる部分にはチェーンガンが埋め込まれ、ボディから金属の長い足が4本鉤形に突き出した合金製のマシンである。このキャラクターの模型を粘土で造ることは無理だったので、模型製作の第一人者であるGregor Puchatzに依頼することにした。

今や古典的な名作となった「エルム街の悪夢」や「ロボコップ」などのセットを担当したGregorは、模型製作に必要なツールと能力を持っていたからだ。数週間後、我々のスケッチを基にして自由に動きを変えることのできるモンスターの模型が完成した。このバージョンのDOOMではGergorの作品は1つしか登場しないが、今後開発していくDOOMでは彼の才能がいかに発揮されることだろう。

## ★DOOMプレイヤーに幸運を

DOOMには我々が画面で見える以上のものが数多く含まれていることは明らかだ。DOOMの製作者とプレイヤーが共有できるはずのものが、ほかにたくさんあることもわかった。本章で紹介してきた製作者たちとのインタビューにより、DOOMに対する彼らの真意を理解し、その優れたアートワークや技術を十分に認識できたことと思う。次の付録では、ゲームをよりいっそう楽しむためのテクニカル情報を項目別に紹介する。





# 付録 A DOOM のセットアップ

この付録では、DOOMのSetupメニューについて解説する。

## Setupメニュー

ここでは、DOOMのSetupメニューについて解説する。Setupメニューでは次の設定をすることができる。

- ・表示ドライバを選択する（PC-98版のみ）。
- ・ミュージック（BGM）とサウンド（効果音）を選択する。
- ・コントローラの種類を選択する（ジョイスティック、マウスなど）。
- ・コントローラを設定する（マウスボタンの機能を設定するなど）。
- ・マルチプレイヤーモードを設定する。
- ・マルチプレイヤーモードでセーブしたゲームをロードする。

Setupメニューを起動するには、DOOMディレクトリに移動してDOSプロンプトから“SETUP”と入力する。Setupメニューの詳細を次に解説する。



図A.1 Setupメニューの画面（左：PC-98版、右：IBM PC版）

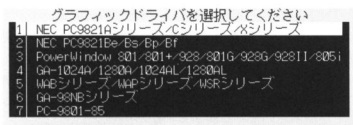
## 表示ドライバの選択

PC-98版では、表示するグラフィックアクセラレータを指定する必要がある。選択は次のような手順で行う。

1. メインメニューから [表示ドライバの選択] を選択する。



- 2.表示された画面（図A.2）からプレイヤーのシステムで使っているグラフィックアクセラレータを選択して、**[Enter]**キーを押す。

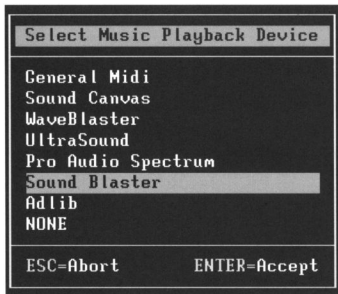


図A.2 表示ドライバの選択画面

## ミュージック（BGM）の選択

プレイヤーのシステムに適したミュージック（BGM）を選択するには、次の手順で行う。

- 1.メインメニューから [BGM ドライバの選択]（または [Select Music Card]）を選択する（カーソルを移動して、**[Enter]**キーを押す）。
- 2.表示された画面（図A.3）から、プレイヤーのシステムにインストールされているミュージックの種類を選択して、**[Enter]**キーを押す。
- 3.選択した項目によっては、PC-98版ではベースアドレス、IBM PC版ではカードポートを選択する画面が表示される。プレイヤーのシステムに適した項目を選択する（自信がなければ、付属の説明書を参照すること）。そして**[Enter]**キーを押す。



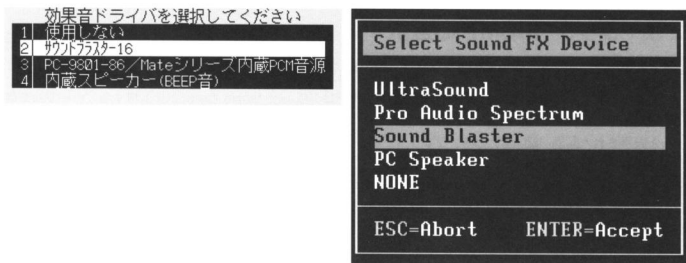
図A.3 ミュージックの選択画面（左：PC-98版、右：IBM PC版）



## サウンド（効果音）の選択

プレイヤーのサウンド（効果音）をDOOM用に設定するには、次の手順で行う。

- 1.メインメニューから [効果音ドライバの選択]（または [Select Sound FX Card]）を選択する。次に、図A.4のように、サウンドの種類を選択する画面が表示される。
- 2.プレイヤーのサウンドシステムを選択して  キーを押す。3.選択した項目によっては、PC-98版では割り込みレベル（IRQ）／ベースアドレス／DMAチャンネル、IBM PC版ではカードポート／割り込みレベル（IRQ）を選択して  キーを押す（自信がなければ、付属の説明書を参照すること）。



図A.4 サウンドの選択画面（左：PC-98版、右：IBM PC版）

## コントローラの選択

DOOMで使用するコントローラの種類を選択するには、次の手順で行う。

- 1.メインメニューから [コントローラの選択]（または [Select Controller Type]）を選択する。コントローラの種類を選択する画面が表示される。
- 2.使用するコントローラを選択して  キーを押す。

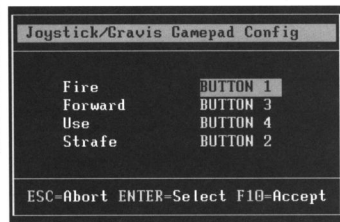
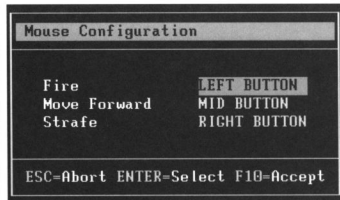
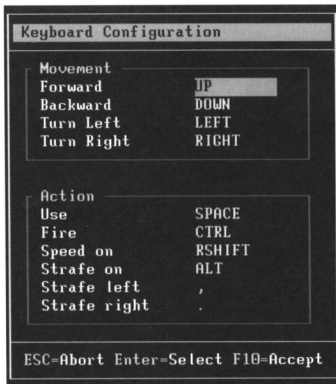
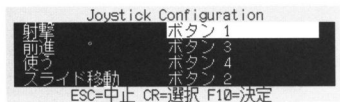
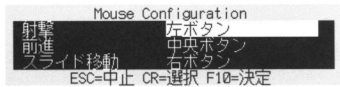
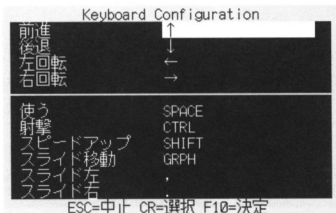
## コントローラの設定

マウス、キーボード、ジョイスティックなどで、銃の発射、サイドステップ、歩行ボタンの設定を変更するには、次の手順で行う。

- 1.メインメニューから [コントローラ設定]（または [Controller Config]）を選択する。設定を変更するコントローラの種類を選択する画面が表示される。
- 2.コントローラの種類を選択して  キーを押す。



プレイヤーが選択を行うと、図A.5に示されるように現在の設定が画面に表示される。各コントローラの設定変更手順は同じである。まず、変更したい機能の上にカーソルを移動してリターンキーを押す。選択した機能に対して、新しいキーを入力するか、新しいボタンを設定する。**[F10]** キーを押して変更を確定し、メインメニューに戻る。



図A.5 キーボード、マウス、ジョイスティックの設定画面（上：PC-98版、下：IBM PC版）



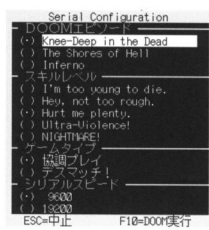
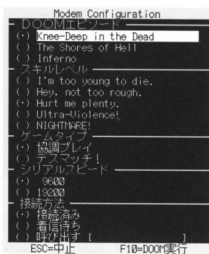
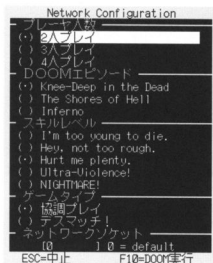
## 設定の保存とDOOMの起動

ミュージック、サウンド、コントローラのシステムを設定した後は、メインメニューから「設定をセーブ後、DOOMを起動」(または「Save Setting & Run DOOM」)を選択する。Setupプログラムの設定内容が保存され、DOOMが自動的に起動する。

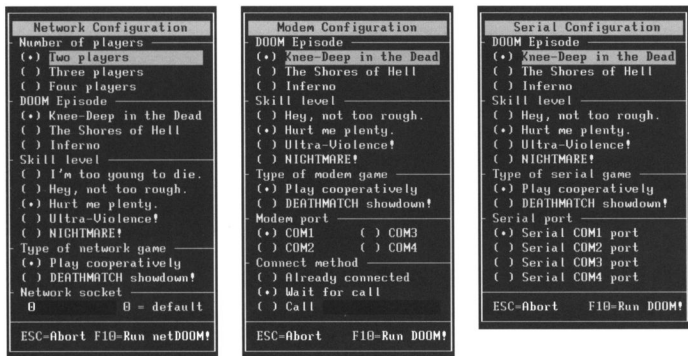
## マルチプレイヤーモードの設定と起動

DOOMは、NetWareなどのIPXネットワークかシリアルモデムを通じてマルチプレイヤーモードでプレイできる。IPX以外のネットワークに接続している場合は(LantasticやWindows for Workgroupsなど)、特別なドライバをインストールする必要がある。これらのネットワークユーザーは、Hank Leukartの「The Official DOOM FAQ」を参照するとよい。「The Official DOOM FAQ」は、定期的に更新されており、ネットワーク上で入手できる(Internet、NIFTY-Serve、CompuServeなど)。IPXネットワークまたはシリアルモデムをとおしてマルチプレイヤーモードを始めるには、次の手順にしたがう。

- 1.メインメニューから「シリアル/モデム/ネットワーク設定、起動」(または「Run Network/Modem/Serial Game」)を選択する。
- 2.選択した装置に基づいた設定画面が表示されている。選択できるオプション項目は図A.6を参照のこと。
- 3.必要なオプション項目を選択して[F10]キーを押すと、ゲームが起動する。



図A.6A IPXネットワーク、モデム、シリアル接続の選択画面(PC-98版)



図A.6B IPXネットワーク、モデム、シリアル接続の選択画面（IBM PC版）

## マルチプレイヤーモードでセーブされたゲームの起動

マルチプレイヤーモードでセーブされたゲームを起動するには、次の手順で行う。

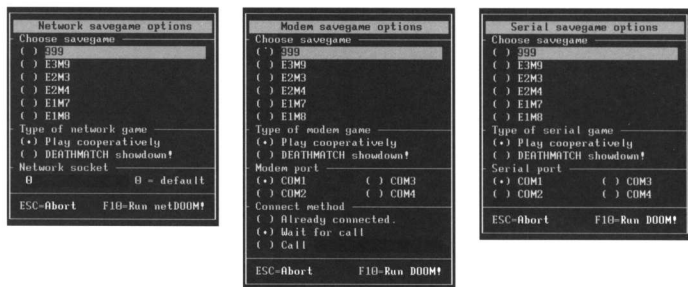
1. メインメニューから [シリアル/モデム/ネットワーク設定、セーブゲームで起動]（または [Run Net/Modem/Serial savegame]）を選択して  キーを押す。
2. 使用する通信装置を選択して  キーを押す。セーブされたゲームを再開するための画面は、選択した装置によって異なる。図A.7を参照のこと。
3. 設定画面で必要なオプション項目を選択して  キーを押すと、ゲームが起動する。



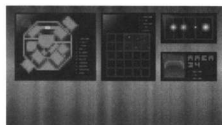
図A.7A ネットワーク、モデム、シリアル接続でセーブしたゲームを起動するための設定画面（PC-98版）







図A.7B ネットワーク、モデム、シリアル接続でセーブしたゲームを起動するための設定画面 (IBM PC版)





# 付録B チートコードとコマンド ラインオプションの使い方

いかなる方法にも抜け道があり、どんな表玄関にも裏口がある。どんな頑丈な金庫にもそれを開ける金庫破りが存在する。「愛と戦争にはルールがない」とは誰が言ったのだろうか。誰だったかあまり真剣に考えることはない。たぶんそれは誰もいつかどこかで聞いたことのある言い回しなのだろう。ありがたいことにid SoftwareはDOOMにチートコード（隠しコマンド）を組み込んでいる。フラストレーションが最高潮に達したとき、チートコードは急場を救ってくれるだろう。

この付録では、DOOMの上級者を対象に、id SoftwareのデザイナーであるJohn Romeoがチートコードについての裏話を紹介する。

## DOOMのチートコード

❖注意 この付録で紹介するチートコードを使うには、DOOMのプレイ中にキーボードからコード名を入力するだけでよい（チートコードを入力した後で[Enter]キーを押す必要はない）。ゲームを中断しているときでもチートコードを使うことができる。

DOOMのプログラムを作成する過程で、多方面にわたる設計上のテストを繰り返し行うためにチートコードを設定する必要があった。ゲーム製作の速度を上げるには不可欠な機能だ。チートコードを残したまま発表したため、ゲームの楽しみ方も増えた。他のコードと判別するために、チートコードには先頭にIDが付いている。

モンスターの攻撃の様子を見るために、IDDQDコードを作成した。このおかげで殺されることなくゲームを分析することができた。DQDという命名には意味がある。プログラマーの1人Dave Taylorが、Delta-Q-Deltaという名のグループに所属していた。彼らは大学でF（落第点）を取る前に退学（Quit）するつもりで学生仲間だったところから、自分達のグループをDQDと名付けたのだ。

オートマップをプログラムしたとき、マップの線分上に置いた特殊コードが正しいかどうか調べる必要があった。そこでマップの線分をすべて表示するIDDTコードを作成した。Dave Taylorの署名がDDTに矢印を突き通したもだったからだ。オートマップを表示させて「IDDT」を2回入力すると、マップにあるものをすべて見ることができる。プレイヤーはDDTに突き刺さる矢印のようなものだ。

チェーンソーを手に入れるためだけに使用する簡単なチートコード（IDCHOPPERS）もある。これはバージョン1.1以降でリリースしたチートコードだ。また、プログラマーのデバッグ用に、プレイヤーの位置を確認する必要があった。そこで作成されたのがIDMYPOSコードだ。マップを見ないですべてのパワーアップアイテムをすばやくテストするためには、IDBEHOLDコードを作成した。「IDBEHOLD」と入力してから、プレーヤー・アーティファクトは「I」、バーサクパックは「S」、インヴァルネラビリティー・アーティファクトは「V」、放射線防護服は「R」、コンピュータ・マップは「A」、光拡大バイザは「L」と入力する。各種武器をテストするためにはIDKFAコードを作成した。KFAは「Killer Fucking Arsenal」の略で、すべての武器と携帯できるだけの弾薬が手に入れられる。これだけ揃えば、ゲームを十分に楽しむことができる。



IDCLEVはゲームのどのレベルへでもワープできるチートコードだ。チートコードを入力してから、エピソードナンバーの“1”か“2”か“3”を入力し、次にレベル番号（1から9の数字）を入力する。例えばエピソード3レベル6にワープするには、“IDCLEV36”と入力する。

レベルの設計中、ときどきだが我々もスイッチでつまずき、残りの施設へ到達できないことがあった。そこで、壁を通り抜けたり窮地から脱出するために、IDSPISPOPDコードを作成した。SPISPOPDと名付けた理由として、何か月も前にさかのぼるが、こんなおもしろいエピソードがある。Internet (USENET) のcompsys.ibm.ps.games.actionというニュースグループでは、DOOMのリリースを待ちこがれてほとんど気が狂いそうになっていた。メンバーは、1年間に渡ってDOOMを話題にしてきたが、ついに飽きてしまった。そこでもう少し新しい話を提供するために、SPISPOPD (Smashing Pumpkins Into Small Piles Of Putrid Debris : かぼちゃを打ち砕いて腐った小さな山にする) という名前の架空のゲームを作り出した。かぼちゃを退治するためにチェーンソーを使うなど、可能な限りの「恐ろしい」アイデアを絞り出し、誰がそのゲームを発表するかということまで計画した (Ego Software という名前で発表する予定だった)。その上、FAQ (Frequently Asked Question : よくある質問集) まで創作していた。その後、実際にそのゲームをプログラムした者がいる。たいしたゲームではないがおもしろかった！Internet Top 100のゲームリストにも載っているらしい。そういうわけで、InternetのDOOMプレイヤーには通じるジョークとして、そのゲーム名をチートコードに採用した。

## コマンドラインパラメータ

コマンドラインからDOOMを起動するとき、プレイヤーがゲームを自分の好みに設定できるコマンドラインパラメータがある。プレイヤーがすることはDOOMディレクトリに移動して、いつものように“DOOM”と入力するだけだ。“DOOM”と入力したら、[Enter]キーを押す前に、続けて同じ行に次のパラメータを好きなだけ追加することができる (第7章で解説したとおり、マルチプレイヤーモードのIPXSETUP、またはSERSETUPプログラムを実行してこれらのラインパラメータを追加することもできる)。

- SKILL *number* ..... 難易度1 (I'M TOO YOUNG TO DIE.) から5 (NIGHTMARE!) までのいずれかを指定する。
- EPISODE *number* ... エピソード (1、2、3) を指定する。
- FAST ..... モード5のときと同じく、モンスターの速度を上げる。
- RESPAWN ..... モード5のときと同じく、モンスターが8秒後に生き返る。
- NOMONSTERS ..... モンスターなしのゲームを指定する (デスマッチモードで使用する)。
- LOADGAME *number* ..... スロット番号を指定してセーブ済みのゲームをロードする。
- CONFIG *filename* ..... DOOMに含まれているDEFAULT.CFG以外のコンフィギュレーションファイルをロードする。
- FILE *filename* ..... DOOMを起動するときに、通常ロードされるファイルのリストに、プレイヤーが指定するファイルを追加する。このパラメータは、DOOM.WADファイルに含まれているグラフィックやマップを、マップエディタなどで別途作成したWADファイルのものと置き換えるときに使う。
- ENGLISH ..... メッセージ表示が英語になる (PC-98版のみ)。



## デベロッパーモード

DOOMには、-DEVPARM コマンドで呼び出すことのできるデベロッパーモードがある。デベロッパーモードのパラメータを設定すると、レベル間のワープ、WAD ファイルの付加、画面の記録（スクリーンショット）などができるようになる。コマンドラインで“-DEVPARM”と入力してから、続けて次のパラメータを設定する。

- WARP *x y* ……………エピソード*x*のレベル*y*にワープする。
- RECORD *name* ………現在のゲームをプレイヤーが指定する名前（記録するレベルへ移動するには-WARPを使用する）。プレイヤーが死んだとき、中止するとき、あるいはゲームを終了すると記録も終了する。
- PLAYDEMO *name* ……プレイヤーが指定するデモをプレイする。

デベロッパーモードでは、画面の左下端に点滅するドットが表示される。これらのドットは1秒間に表示されるフレームの数（fps）を示している。1個のドットは35fps、2個は24fps、3個は17fps、4個は14fpsを表す。

デベロッパーモードでDOOMをプレイしているときは、**[F1]**キーを押して進行中のゲームのスクリーンショットを取ることができる。スクリーンショットはPCXファイルとしてDOOMディレクトリに保存される。記録されたスクリーンショットには、自動的にDOOMxx.PCXというファイル名が付けられる。xxは00から順番に数が増えていく。スクリーンショットは、Windowsのペイントブラシなどのように、PCXファイル形式をサポートする描画ソフトを使って表示させたり編集することができる。





付  
録



# 付録C リファレンス

## アイテムマップの記号

### ▶ モンスター

FH	兵士 (Former Human)
FS	軍曹 (Former Human Sergeant)
IM	インプ (Imp)
DE	デーモン (Demon)
SP	スペクター (Specter)
LS	ロストソウル (Lost Soul)
CD	カコデーモン (Cacodemon)
BR	バロン (Baron of Hell)
Cyber	サイバーデーモン (Cyberdemon)
Spider	スパイダーマスターマインド (Spider Mastermind)



### ▶ 武器

CS	チェーンソー (Chainsaw)
SG	ショットガン (Shotgun)
CG	チェーンガン (Chaingun)
RL	ロケットランチャー (Rocket Launcher)
PG	プラズマ・ガン (Plasma Gun)
BFG	BFG 9000



### ▶ 防具とアイテム

SA	セキュリティアーマー (Security Armor)
CA	コンバットアーマー (Combat Armor)
RS	放射線防護服 (Radiation Suit)
BS	バーサクバック (Berserk Pack)
BP	バックパック (Backpack)
CM	コンピュータ・マップ (Computer Level Map)



LG	光拡大バイザ (Light Amplification Goggles)
SS	ソール・スフィア (Soul Sphere)
IN	ブラー・アーティファクト (Invisibility Blur/Blur Artifact)
IV	インヴァルネラビリティ・アーティファクト (Invulnerability Artifacts)
bc	ブルーセキュリティカード (Blue Security Card)
rc	レッドセキュリティカード (Red Security Card)
yc	イエローセキュリティカード (Yellow Security Card)
bs	ブルースカルキー (Blue Skull Key)
rs	レッドスカルキー (Red Skull Key)
ys	イエロースカルキー (Yellow Skull Key)

## モンスターの耐久力

兵士	弾丸×1
軍曹	弾丸×1、ショットガン×1
インプ	弾丸×5、ショットガン×2~3
デーモン	ショットガン×2~3
スペクター	ショットガン×2~3
ロストソール	ショットガン×2
カコデーモン	ロケット×2、プラズマ×3~5
バロン	ロケット×5、プラズマ×50、BFG×1
サイバーデーモン	ロケット×20、プラズマ×200、BFG×4
スパイダーマスターマインド	ロケット×15、プラズマ×150、BFG×3

## キー設定 (初期設定)

[F1]	Read This!	[↑][↓]	前進、後退
[F2]	ゲームのセーブ	[←][→]	左方向または右方向に回る
[F3]	ゲームのロード	[GRPH] ([ALT]) + [←][→]	サイドステップ
[F4]	サウンドボリューム	[SHIFT] + [↑][↓][←][→]	高速移動
[F5]	グラフィックディテール	[CTRL]	武器を使う
[F6]	クイックセーブ	[スペース]	ドアを開ける
[F7]	ゲームの中止	[ESC]	メニュー表示
[F8]	メッセージ表示	[HELP] ([PAUSE])	一時停止
[F9]	クイックロード	[TAB]	オートマップ表示
[F10]	DOOMの終了		
[v1] ([F11])	ガンマ補正		





## チートコード

IDDQD	無敵状態になる。
IDDT	オートマップ画面で、1回入力するとマップのすべての線分を表示し、2回入力するとマップ上のすべてのオブジェクトを表示する。
IDCHOPPERS	チェーンソーを手に入れる。
IDMYPOS	現在位置の座標を表示する。
IDBEHOLD	パワーアップアイテムを手に入れる。コードを入力した後、以下の文字を入力すると、該当するアイテムが手に入る。
	I     ブラー・アーティファクト
	S     バーサクバック
	V     インヴァルネラビリティー・アーティファクト
	R     放射線防護服
	A     コンピュータ・マップ
	L     光拡大バイザ
IDKFA	すべての武器とキー、携帯できるだけの弾薬類が手に入る。
IDCLEV	任意のレベルに移動できる。コードを入力した後、続けてエピソードとレベルの番号（二桁の数字）を入力する。
IDSPISPOPD	壁のすり抜けができる。



# THE END

## STAFF

翻訳	株式会社ランゲージドキュメンテーションサービス
マップ作成	宮本謙二
カバーデザイン	井上智香子
制作	有限会社ハル工房
フィルム出力	株式会社リクルートコンピュータプリント

編集	佐藤誠治、大塚浩昭
編集補助	桐生康成、有岡高洋

- 本書の内容に関するご質問は、株式会社インプレス出版部まで、返信用切手を同封の上、封書にてお願い致します。なお、本書の範囲を超える質問に関しては応じられませんので、ご了承ください。
- 造本には万全を期しておりますが、万一、落丁・乱丁がございましたら、送料小社負担にてお取り替え致します。お手数ですが、株式会社インプレス販売営業部までご返送ください。

ドゥーム

## 公式 DOOM サバイバルガイド

1995年2月11日 初版発行

著者 ジョナサン メンドーザ  
Jonathan Mendoza

監訳者 インプレス編集部

発行人 塚本慶一郎

編集人 井芹昌信

発行 株式会社インプレス  
〒102 東京都千代田区三番町 20

発売 株式会社インプレス販売  
〒102 東京都千代田区三番町 20  
電話 03-5275-2442 (営業部)

本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について (ソフトウェア及びプログラムを含む)、株式会社インプレスから文書による許諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

印刷所 共同印刷株式会社

ISBN4-8443-4680-6 C3055

Printed in Japan

# THE OFFICIAL DOOM SURVIVOR'S STRATEGIES & SECRETS



発行/インプレス 発売/インプレス販売

# 襲いかかるモンスター達



軍曹



インプ



兵



デーモン



ロストソール



スペクター



カコデーモン



バロン



サイバーデーモン



スパイダーマスターマインド

# THE OFFICIAL DOOM SURVIVOR'S STRATEGIES & SECRETS

## 悪夢と殺戮の世界、 君は無事生還できるか!?

### ★基本トレーニング

ストーリー設定、各種アイテム、モンスターのデータ&攻略、操作テクニック etc. DOOMの世界を生き残るために絶対必要なテクニックを詳しく解説。

### ★全エピソード&マップ完全攻略

3エピソード全27面で、シークレット100%を達成できる最も効率のよい攻略ルートが一目でわかるマップ付き。また、主要アイテム、モンスターの配置もすべて公開。

### ★DOOM裏情報満載

id Software社の開発担当が語るDOOM製作秘話、マルチプレイヤーモードでの遊び方、各種コマンドオプション&チートコードを紹介。



Imagineer



SYBEX



発行/インプレス 発売/インプレス販売



9784844346807



1913055018007

ISBN4-8443-4680-6

C3055 P1800E

定価1,800円  
(本体1,748円)