スーパーファミコン

スーパーファミコン®

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

完璧攻略シリーズ59

EYE OF THE BEHOLDER

アイ・オブ・ザ・ビホルダー 必勝攻略法

スペシャルクエスト全解析!!

アメリカで大人気のリアルタイム3DRPGの決定版がスーファミに移植

編著　ファイティングスタジオ

双葉社

アイ・オブ・ザ・ビホルダー必勝攻略法

スーパーファミコン

Advanced Dungeons & Dragons

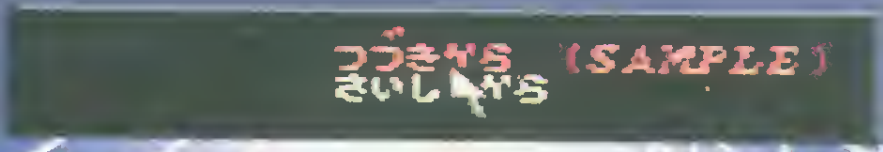
EYE OF THE BEHOLDER

アイ・オブ・ザ・ビホルダー

必勝攻略法

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

EYE OF THE BEHOLDER



アイ・オブ・ザ・ビホルダー
必勝攻略法

突如できた町のダンジョンに迫り来る、モンスターの集団。退治を依頼された主人公達が、ダンジョンに入った瞬間、その扉は閉じられた。アメリカで大好評を博し、パソコンで日本に上陸したソフトが、スーファミ版に移植。リアルタイム3DRPGだ！

Contents

STORY ―― 3
EYE OF THE BEHOLDERとはこんなゲームだ ―― 4
システムについて ―― 6

キャラクターメーキング ―― 6
進め方について ―― 19
画面の見方 ―― 15

魔法について ―― 25
アイテム・武器・防具 ―― 35
モンスター ―― 42
攻略編 ―― 47

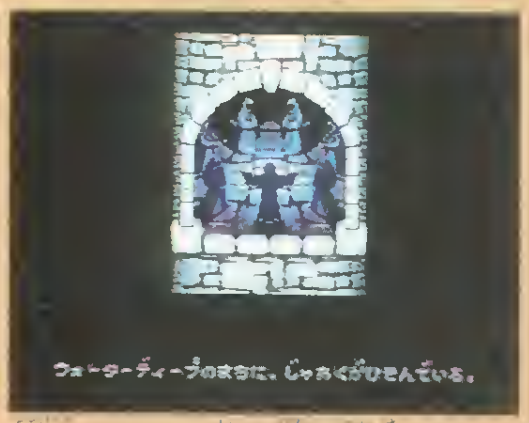
B1F ―― 48
B2F ―― 52
B3F ―― 56
B4F ―― 60
B5F ―― 64
B6F ―― 68
B7F ―― 72
B8F ―― 76
B9F ―― 80
B10F ―― 84
B11F ―― 88
B12F ―― 92

STORY

フォーゴトンレルムの北部中心都市。それが、今回の舞台となるダンジョンのある街「ウォーターディープ」である。

そこの第一領主ピアジェイロンに、大魔術師ケルベンから、一通の手紙が届いた。それによると、今まさに、ウォーターディープの平和が、“クサナタール”という、正体不明のものによって、冒されようとしているらしいのだ。彼は手紙の中で、“平和を守るために、冒険者を雇おう”と提案している。

ピアジェイロンは、提案にしたがい、冒険者を雇った。いずれも腕に覚えのある、屈強な精鋭たちだ。彼は、冒険者らに、委任状を与えた。それは、すべての行動を認める、白紙の委任状でもあった。

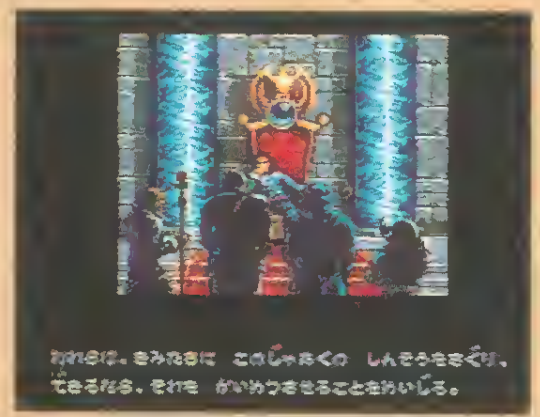


冒険者たちは、意気揚々と街の下水道に入って行った。そこから邪悪なものへの気配が、地下奥へと続いていたのだ。

しかし、彼らが下水道に入った瞬間、突如として、入り口が閉鎖されてしまう。見た目は単なる落盤事故だ。でも、彼らには分かっていた。明らかに、彼らに来て欲しくないものの仕業だと言うことが。

とりあえず彼らには進むしか手がなかった。足りない食糧を補給しながら、弱い武具を強化する。さらには、自分達の力のレベルをあげ、地下に潜む邪悪なものにまで、たどり着かねばならない。

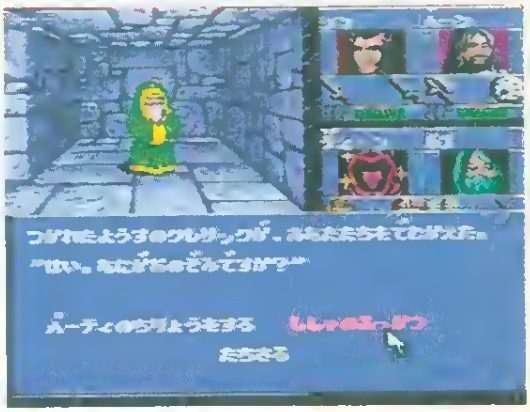
冒険者たちの戦いが、すでに始まっていたのである。



EYE OF THE BEHOLDER とは こんなゲームだ！

❶ AD&D®（アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ）のシリーズ

AD&D® と言う、アメリカのテーブルトークゲームがある。これのパソコン版が、このソフトなのだ。ストーリーは、パソコン版に用意された、オリジナル。システムもすべてテーブルゲームと同じように作られている。スーファミ版は、これの完全移植なのだ！



◀AD&Dはアメリカで大人気のゲームのシリーズなのだ！

❷ リアルタイプのRPGだ!

このシリーズの特徴は、なんと言ってもそのシステム。時間の感覚が、まったく同じように流れていく、リアルタイムになっている点である。

つまり、戦闘中、モタモタしていると、ガンガン敵の攻撃を受け、被害が増えてしまう。逆に素早く攻撃の指示をしてやれば、傷つく事なく、敵を倒したりできるのである。

◀ダンジョンはすべて3Dで動かすことになっている

今までのRPGのように、攻撃中にじっくり考えることはできない。そのかわり、なぜあれができないのか、といった点は、ほとんど解消されているのだ。マウスの使用も可能で、素早い動きが要求される。よりリアルになったゲームと言えるのだ。

◀様々なしかけか用意されている

❸ 全12階層の難解ダンジョン

ダンジョンは、全12階層。広いところや隠し部屋などもあって、多彩になっている。

謎も複雑になっているので、じっくり進んでいかないと、最後までたどり着くことはできない。本格ダンジョンゲームなのだ。

◀ダンジョンの謎もなかなか難しいのだ！

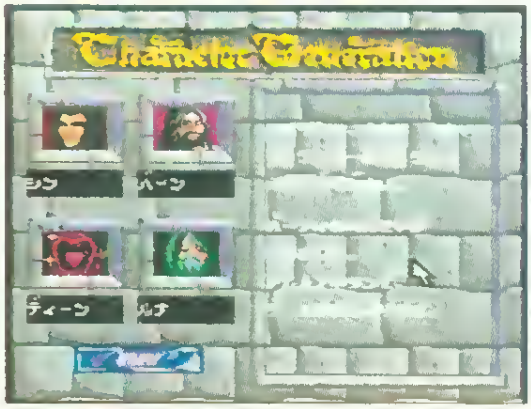
❹ 魅力のキャラクターメイキング

これも大きな特徴の一つなのだが、最初にキャラクターを作るところからゲームは始まる。

パーティは最初は４人。ゲーム中仲間になる特別なキャラクター（これをNPCと呼ぶ）が加わると、最大６人のパーティが組める。

◀パーティのパラメーターに付いては、ちゃんと把握しておこう！

パーティは、いくつかの種族、職業から、選択することができる。最初の４人はどんどんレベルアップしていくので、経験値を積ませると、いろいろ楽しみも増えてくる。どのようなパーティを組むかで、戦い方や進め方も変わってくるのだ。ゲームを終わらせても、違うパーティで進めれば、面白さも違ったものになってくるのである。



◀キャラクターメイキングはとても大切だぞー

パーティの基本は、「ファイター、シーフ、クレリック、メイジ」だが、人間でパラディンを入れたり、複数の職業をかけ持ったりと、いろいろな組み方が可能である。それも含めて、このゲームを楽しもう。

システムについて

ここからは、細かいゲームシステムについて、説明する。多少難しいが、よく読んで理解しておこう！

キャラクターメイキング

まず最初にやることが、このキャラクターメイキングである。最初に4人分を作らねばならない。最初から、いきなり重要な作業が始まるってわけだ。

種族、クラスをどのようにして決めたらよいか。それぞれの特徴を把握して、キャラクターを作ってみよう。

メイキングのポイントは、バランス。戦士4人のパーティでは、戦闘中はよいが、治癒に時間がかかってしまう。

◀4人作るまでは、ゲームがスタートされないのだ！

僧侶系の人物を、一人は入れるようにして、パーティを編成しよう。

何しろ、バランスが重要だ！

種族

種族の合計は6つ。種族ごとに、可能クラス（つける職業）が決まっているので、それを考えながら選択しよう。

人間

最も順応性が高く、種々雑多な種族である。他種族より、多様な社会を持ち、攻撃的で、物質主義に走りやすい。寿命は、平均で70年程度。優秀さという点では、種族の中で一番である。

可能クラス
クレリック
ファイター
メイジ
パラディン
レンジャー
シーフ

能力値修正	レベル上限
なし	なし

※その種族の職業別の上昇レベル限界のことを「レベル上限」という。

ドワーフ

背が低く、がっしりした体格を持っている。力があり、金属の加工技術でも、他種族より優れている。寿命は、350歳から450歳程度である。魔法には縁がなく、呪文と毒に対する耐性を持っている。

能力値修正
体質＋1 魅力－1

レベル上限
クレリック10レベル

可能クラス
クレリック ファイター シーフ ファイター／クレリック ファイター／シーフ

エルフ

人間と似ているが、顔の美しさととがった耳で、区別がつく。弓がうまく、あらゆる種類のボウなどを使うと、ボーナスが入る。一部の魔法や呪文に強い耐性を持つ。寿命は1200年以上と言われている。

能力値修正
器用さ＋1 体質－1

レベル上限
なし

可能クラス
クレリック ファイター メイジ レンジャー シーフ ファイター／メイジ ファイター／シーフ メイジ／シーフ ファイター／メイジ／シーフ

ノーム

ドワーフとは、遠い同族に当たる。陽気でのんきな性格。寿命は600歳くらい。魔法に対して、かなりの耐性を持っている。また、コボルドとの対戦ではボーナスが得られる。

能力値修正
知性＋1 知恵－1

レベル上限
クレリック9レベル

可能クラス
クレリック ファイター シーフ クレリック／シーフ ファイター／クレリック ファイター／シーフ

ハーフエルフ

人間とハーフの混血。双方の長所を受け継いでいる。寿命は250年程度。選択可能な職業の組み合わせが、数多い。純粋なエルフほどではないが、それなりに、魔法に対する耐性は持ち合わせている。

能力値修正	レベル上限
なし	なし

可能クラス

クレリック、メイジ、ファイター、シーフ、レンジャー、ファイター／クレリック、ファイター／メイジ、クレリック／レンジャー、クレリック／メイジ、シーフ／メイジ、ファイター／メイジ／クレリック、ファイター／メイジ／シーフ

ハーフリング

小柄な種族で、愛想がよく、楽しいことを好む。ちぢれた髪を持ち、背は低く、ふっくらとした体つきをしている。生まれつきの魔法に対する耐性を持ち、スリングを使うと、ボーナスが得られる。

能力値修正	レベル上限
器用さ＋1 体力－1	クレリック8レベル ファイター9レベル

可能クラス

クレリック
ファイター
シーフ
ファイター／シーフ

能力値修正について

その種族が持つ『能力値修正』とは、実際のプレイ段階で、パラメーターに影響する数値のことである。

プレイ中に、そこまで神経を使う必要はない。ただ、どの種族を選ぶと数値がどうなるか、最初の段階でだけでも、把握しておいた方がいい。あとは、実際に進めて行けば、分かってくるからだ。

▲得になるような種族を選んだ方がいいのである

クラス

これはキャラクターの職業を表すもので、全6種類ある。種族によっては、かけもてるものもあるので、覚えておこう。

ファイター

武器と戦術の専門家であるのがファイターである。彼らは、すべての武器と防具を使いこなせる。また、武具のメンテナンスなども、彼らの重要な役目の一つである。激しい戦闘の場でも、勇気と技能によって、勇敢に戦うので、最前線には絶対必要なキャラクターの一人だ。

ファイターは呪文を使うことは一切できない。しかし、魔法の武具を身につけることは可能である。また、リングなどの魔法の宿った武具やアイテムを使うことで、呪文を使うことはできる。

最重要能力値	体力
可能な種族	すべての種族
使用可能武器	すべての武器
能力値の修正	STR（体力）とCON（体質）は15より低くならない

パラディン

真実と正義のもとに戦うエリート戦士。彼らは、イビルの属性（P12参照）のキャラクターがいるパーティには、加わることができない。

彼らは、すべての武器を扱え、クレリックの呪文（一部）を使う能力を持っている。また、魔法や毒に対する耐性も持ち合わせており、どんな病気にもかかることはない。

レベル3に達したパラディンは、レベル1のクレリックとして、アンデッドの退散を行うことが可能となる。また、仲間の治療を行うことができる。

最重要能力値	体力、魅力
可能な種族	人間のみ
使用可能武器	すべての武器
能力値の修正	STR、CONが15。WISが13。CHAが17より低くならない

メイジ

直接的な戦闘は不得意なのが、メイジの特徴。後方待機で、魔法による攻撃を試みる。

メイジは、呪文を唱えるため、その邪魔になる防具を身につけることができない。また、戦闘そのものを好まないため、非常に限られた武器しか、扱うことができない。

メイジのもう一つの特徴として、レベルの上昇による変化があげられる。レベルの上昇と共に、非常に強力な魔法を覚えていく。これは、戦闘において、たいへん大きな効果を発揮することになる。

最重要能力値	知性
可能な種族	人間、エルフ、ハーフエルフ
使用可能武器	ダガー、スタッフ、ダーツ
能力値の修正	ＩＮＴ（知性）が15より低くならない

クレリック

戦う事のできる神官が、このクレリック。彼らの特徴は、神の力による呪文と、制限のある武器の使用による攻撃ができることである。

すべての防具は身につけることが可能だが、武器については、下記のような、刃のついていない攻撃系の武器しか使用が許されていない。

他にスケルトンなどのアンデッド系モンスターに対する特殊な力を持っている。彼らはレベルアップと共に多くの呪文を修得し、また、アンデッドに対する力も、どんどん大きくなっていくのである。

最重要能力値	知恵
可能な種族	人間、ドワーフ、エルフ、ハーフエルフ、ハーフリング、ノーム
使用可能武器	メイス、フレイル、スタッフ、スリング
能力値の修正	ＷＩＳ（知恵）が15より低くならない

レンジャー

非常に訓練された狩人であり、森深くに住んでいる。

剣や弓などに頼るより、その場で機転や技能に頼って生きて行くように教え込まれている。

ファイターと同じように、すべての武器・武具を使用することが可能。

また、戦いの時などには、前線で敵に突っ込んで行くような戦い方を好む。もっとも、彼らの特徴はその機敏さにあるので、あまり重い防具を身につけさせると、彼らの特徴を殺してしまうことになる。防具については、神経を使うようにしたい。

最重要能力値	体力、器用さ、知恵
可能な種族	人間、エルフ、ハーフエルフ
使用可能武器	すべての武器
能力値の補正	STR、CONが15。WISが14。DEXが13より低くならない

シーフ

シーフには様々な者がいて、一つに語る事は難しい。悪さをする者もいれば、人の良い者もいる。一般的に、熟練したシーフがパーティにいると、そのパーティの生存率は上がると言われている。特に、罠などを外す能力には長けているのだ。

皮製以外の防具を身につけている場合、彼らの能力はフルに発揮できない。ただし、武器に関しては、多くの武器を扱う事が可能である。

基本的に、呪文や魔法を覚えることはない。

最重要能力値	器用さ
可能な種族	すべての種族
使用可能武器	すべての武器
能力値の補正	DEX（器用さ）が16より低くならない

属性

キャラクターの生き方、考え方を設定するのが、この属性である。属性には「世界観」と「道徳観念」の2種類がある。

世界観

世界観は、そのキャラクターが、いかに物事を考えていくかの、根本的な思考の方向を示している。右の3種類があり、それぞれに特徴がある。パーティのことを考えて、どの世界観を選ぶか、考えるようにしたい。

ローフル	このキャラクターが、社会の枠組みとルールの制限内で働くことを示している。
ニュートラル	このキャラクターが、時には社会を、時には個人を重視することを示している。
ケイオティック	この考え方は、社会や他人より、常に自分自身を重視していることを示している。

道徳観念

その場の状況判断に迫られたとき、道徳的にどう行動するかの指針を定めたもの。イビルの観念を持ったキャラが一人でもいると、パラディンを加えることができないので、要注意。

グッド	そのキャラクターが、何かの場面で道徳的で正直な行動を取ることを示している。
ニュートラル	その場の状況に応じ、よく言えば柔軟に、悪く言えば場当たり的に行動することを示している。
イビル	他人の事などいっさい省みず、常に自己中心的で、悪意にみちた行動を取ることを示している。

全9種類の属性

上記の属性から、この世界には以下の9つの属性が存在する。どれかを選べばOKだ。

ローフル・グッド	ニュートラル・グッド	ケイオティック・グッド
ローフル・ニュートラル	トゥルー・ニュートラル	ケイオティック・ニュートラル
ローフル・イビル	ニュートラル・イビル	ケイオティック・イビル

能力値

そのキャラの生まれつき持つ能力が、能力値である。基本的には、以下の6つである。

STR(体力)…… 肉体的な力や筋肉の強さ、さらにはスタミナを統轄する数値。ファイター系のキャラには、パーセンテージ表示による付加的体力値がつく。そのパーセント分の能力アップが望めるのだ。ただし、ハーフリングはこれを持つことがない。

DEX(器用さ)… 敏捷性、反応の感覚、反射スピードを統轄する数値。この数値が高いと、AC（敵の攻撃に当たる確率）が低く攻撃が当たりにくくなる。また、この数値が高いと、弓などを使ったときにボーナスが与えられる。

CON(体質)…… 健康状態、体の強靭さを表す。この数値が高いと、HP（ヒットポイント）が高くなる。

INT(知性)…… 記憶力、理解力、学習能力に関する値。メイジにとって、この数値はもっとも必要なので、最重要能力となっている。

WIS(知恵)…… 判断力や意思の力を表す。この数値が7以下だと、魔法に対して無力である。15以上だと、魔法に対するある程度の耐性を持つ。この数値が13以上のクレリックはより多くの呪文を授かることができる。

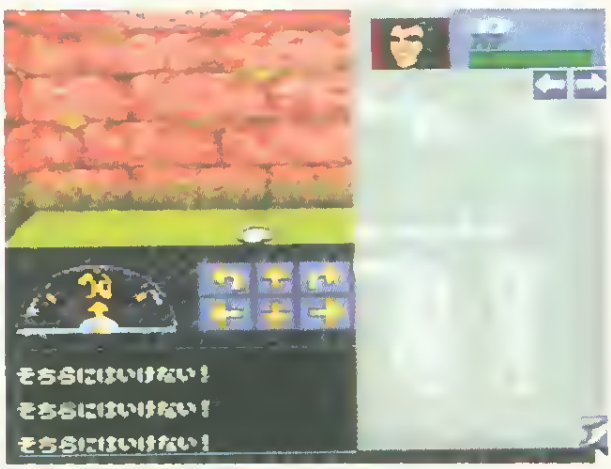
CHA(魅力)…… そのキャラクターの持つ、魅力、説得力、リーダーとしての資質を示す。

その他のパラメーター

上記以外のパラメーターは、以下の通りである。

AC(アーマークラス)

敵の攻撃に当たりやすいかどうかを示す数値。小さいほど当たりにくい。防具を身につけると、この数値は変化する。器用さの高いキャラクターは、より低いアーマー・クラスを得ることが可能である。



HP(ヒットポイント)

戦闘不能になるかどうかの数値を表す。この数値が0になると、キャラクターやモンスターは、戦闘不能となる。また、−10以下になったキャラクターは、死亡してしまうので、要注意。高ければ高いほど、戦闘には有利な値である。

EXP(経験値)

モンスターを倒したり、宝を発見したり、冒険の一部を終了させると、得ることができる数値。ある数値に達すると、キャラクターはレベルアップする。ゲーム開始時点でいくらか持っている数値である。

LV(レベル)

そのキャラクターの職業における、修得度を表す。経験値を稼ぎレベルアップすると、HP、戦闘能力、魔法や毒に対する耐性などが上昇する。また、呪文や魔法を使うキャラクターは、より高いレベルのものが使用可能となる。

決め直しも可能だ

ここまででキャラクターの作成は、分かってもらえたはず。自分の気に入ったキャラクターを作り、君だけのパーティを組んで、冒険に参加しよう。

作成したキャラについては、ランダムでパラメーターが決められる。これらの数値は、決め直しが可能である。パラメーターがどうなっているか、納得がいくまで、何度でもやり直してみよう。いつか必ず満足のいく数値が得られるので、あきらめないでガンバロウ！

◀とうも数値が今一つの印象である

◀これならまぁOKた。これでいこう！

画面の見方

さて、いよいよスタートだが、ここでは画面の見方について、説明する。それぞれ画面からいろいろな情報が読み取れるので、何を表しているかを把握して、プレイを進めよう。

画面は大きく分けると3種類ある。どれも、とても重要なので、覚えておこう。

アドベンチャースクリーン

①3Dウインドウ ……ダンションの様子がリアルタイムで表示される

②キャラクター ……キャラクターの名前、顔、状態がここに表示される。キャラの順番を変えたいときは、名前、装備ウインドウを開くときには、顔にカーソルを合わせて、ボタンを押そう。状態は色の変化で示される。

③アイテム他 ……現在のHP、及び両手に持っている物が表示される。手に持っている物を使うときは、それぞれにカーソルを合わせてボタンを押す。また、攻撃するときも、ここにカーソルかあるときに、ボタンを押す

④移動アイコン ……マップを移動するときに、使用する

⑤方向表示 ……キャラクターが向いている方向を常に示す

⑥メッセージウインドウ ……さまざまなメッセージがここに表示される

⑦キャンプアイコン ……キャンプに入るときに使用する

装備ウインドウ

1	食事アイコン。食糧をここに持ってきてボタンを押すと食事を取る
2	HP、お腹の減り具合を示す。休憩してもお腹は元に戻らない
3	矢を貯めておける。弓を使用の場合、ここから自動補給される
4	頭につけている防具を表示。装着もここの部分で行う
5	体につけている防具を示す。装着もここの部分で行う
6	首につけているものを表示する。装着もここの部分で行う
7	右手首につけている物を示す。装着もここの部分で行う
8	ベルトポーチに入っている物を表示。3つまで装着可能
9	右手に持っている物を表示。装着もこの部分で行う
10	左手の持っている物を表示。装着もここの部分で行う
11	つけている指輪を示す。装着もここの部分で行う
12	足につけている物を表示。装着もここの部分で行う
13	ここに最大14個までアイテムを持てる

ステータスウインドウ

1	キャラクターのHP、顔、名前がここに表示される。名前の右下のアイコンにカーソルを合わせクリックすると、次のキャラクターが表示される
2	キャラクターの職業と、現在のレベル、取得経験値が表示される。職業をかけ持っている場合でも、すべての数値が表示されることになる。
3	キャラクターの属性、種族、性別、筋力(STR)、知識(INT)、知恵(WIS)、敏捷さ(DEX)、強靭さ(CON)、魅力(CHA)、アーマークラス(AC)が表示される。ACの数値以外は、基本的に高い方が戦闘、その他においては有利である。ちなみに、男女間における力の差はない
4	状態表示エリア。「どく」「まひ」「きぜつ」「しぼう」などの場合、ここに表示される。健康な場合、何も表示されない
5	装備ウインドウとの切り替えを行うアイコン。ここにカーソルを持ってきて、クリックすると切り替わる

スペシャルメニュー

「呪文書」または「ホーリーシンボル」を持って『使用』した時のみ、現れるメニュー。使用可能な「魔法」や「呪文」のメニューが表示される。使いたい物にカーソルを合わせてクリックする。

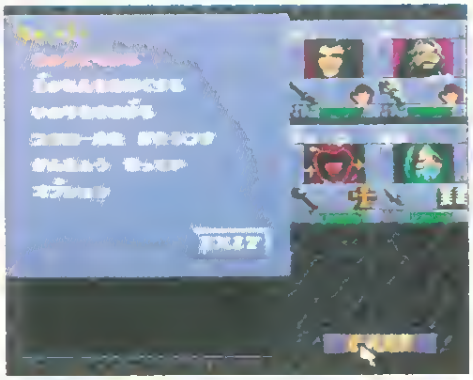
使用後はメニューは消え、元の状態に戻る。メニューに表示しきれない場合、画面をスクロールさせると、次のメニューが現れるようになっている。

▲魔法は使用回数が決まっている。頭にいれておこう！

キャンプモード

「休憩」「呪文の記憶（メイジ専用）」「祈りを捧げる（クレリック専用）」「スクロールを書き移す」「環境設定」「オプション」の6つのコマンドで成り立っている。

入手したスクロールに覚えていない呪文などが書かれていたら、「書き移す」のコマンドを使うと、新たにメイジが新しい呪文を覚える。「休憩」はタダでできる。ただし敵の近くだと襲われることもあるので注意。



▲設定やオプションでやりやすいように設定しよう！

スクロールと呪文書の違い

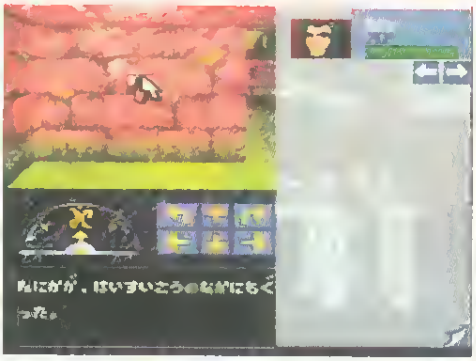
上でも書いたが、スクロールとは呪文の書かれている巻物のこと。覚えてない呪文があったら、呪文書に書き移しておこう。もし覚えてるものだったら、戦闘中使えば良い。スクロールはなくなってしまうが、その分1回多く呪文が使える計算になるのだ。ちなみにクレリックはこのやり方で、呪文を覚えることはない。

▲クレリックはレベルが上かると呪文を覚える。あとは祈るだけた

進め方について

ここからは、ゲーム中に出てくる行動について、細かく説明していく。基本的には「取得（テイク）」「使用（ユーズ）」「選択（セレクト）」の３つである。

ちなみにアイテムなどを「使用」するのは、冒険しているノーマルな画面でしかできない。覚えておこう。



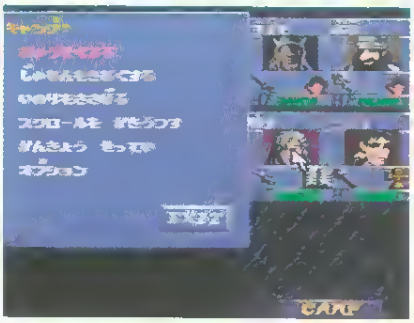
1 攻撃する

前列の者は、白兵戦用武器（剣、斧など）で攻撃可能。後列の者は飛び道具によって攻撃する。基本的には、手に持っている武器を『使用』する事によって、攻撃できる。武器使用後の再度の攻撃まで、多少時間がかかるので覚えておこう。

2 キャンプする

パーティは、ダンジョン内のどこでも、キャンプすることが可能である。ただし、リアルタイムなので、敵出現地の近くでキャンプをはると、キャンプ中に襲われることがある。

キャンプ内では、さまざまなことができるので、確認しておこう。



キャンプはどうする？

画面右下にある、キャンプボタンを『選択』することによって、キャンプに入ることができる。

戦闘後、パーティの状態をよくみて、キャンプにはこまめに入るようにしよう。セーブも忘れずに！

3 クレリックの呪文を唱える

手に持っている『ホーリーシンボル』を『使用』することによって、呪文を唱える。シンボルは、どちらの手に持ってもよい。

攻撃呪文の場合、3Dウインドウに見えている敵にしか、攻撃は通用しない。このことを覚えておこう。

4 メイジの呪文を唱える

手に持っている『呪文書』を『使用』することによって、唱えることが可能。キャンプの段階で、使いたい呪文を記憶しておくように。でないと、呪文は使えないのだ。

攻撃呪文の場合、ウインドウ内の敵にしか、その効力は発揮できない。

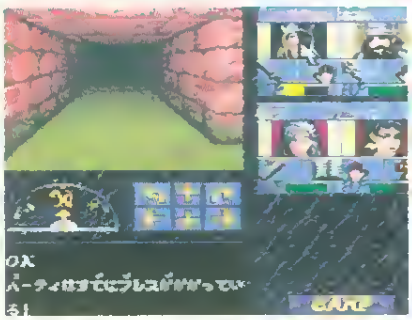
5 巻物を使う

呪文が書かれている巻物（メイジ用とクレリック用と2つある）は、『使用』することが可能である。ただし、使ってしまうとその巻物はなくなってしまうので、呪文は1度しか唱えられない。もし知らない呪文だったら、呪文書に書き移した方が得だ。

6 順番を変える

パーティの順番は変えることが可能。冒険画面で、名前をクリックし、変えたい人間の名前を、再度クリックする。これで、順番が変わるのだ。

ちなみに、前列の方が攻撃を受け易いので、要注意である。



7 アイテムを置く

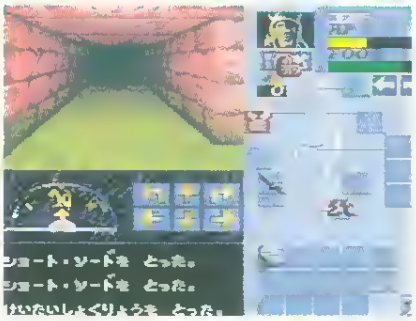
アイテムを『選択』して、3Dウインドウの中央より下の部分でクリックすると、そのアイテムを置くことができる。

投げるときは、3Dウインドウの中央より上の部分でクリックする。これにより、アイテムを投げつけることが可能になる。

8 飲む、食べる

ポーションを飲むときは、手に持って『使用』すればOK。

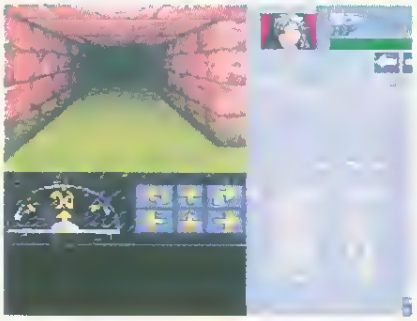
食糧を食べるときは、装備画面で食糧を皿の部分に持っていき、『選択』する。これによって食糧を食べることが可能。空腹状態には、常に注意しておくこと。



9 キャラクターの情報を得る

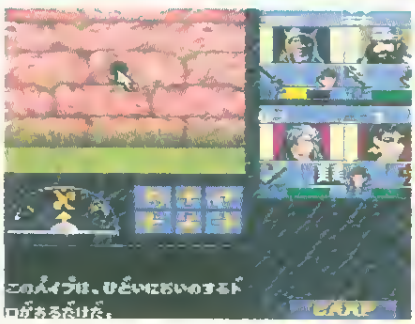
RPGにおいて、キャラクターの状態を把握しておくことは、たいへん重要な項目である。キャラクターの肖像を『選択』すると、それらの情報を一目で確認することができる。

どんな状態になっているか、必ずチェックしておくようにしたい。



10 ダンジョンの中を調べる

3Dウインドウに見えるすべてのものは、調べることが可能である。落ちているダガーや死体、壁の筆跡、下水道、扉のレバーやボタン、鎖といったものにカーソルを合わせ、『選択』する。これで、対象物を調べたり、動かしたりできるのだ。



11 飛び道具による攻撃

武器を利き腕に持たせ、矢や石を別の手に持つ。後は通常の攻撃方法と同じ。矢筒やベルト袋にアイテム（矢や石）が残っている場合、それらは射撃と同時に、自動補給されることになっている。矢筒には拾った矢を常に入れておくようにしよう。

12 扉を無理に開ける

扉を開ける方法はいくつかあるが、これはいたって原始的で、いちばん簡単な方法。開きかけた扉の場合、その下の部分を『選択』して、持ち上げることができるのだ。もっとも力の強いキャラクターが、自動的に試みるようになっている。

13 アイテムを渡す

キャラクター同士、アイテムを交換することができる。ちょっと面倒だが、対象のアイテムをまず『取得』しておいて、キャラクターを変え、さらにそのキャラクターのアイテムボックスにアイテムをおく。これで、キャラクター同士のアイテム交換が完了する。

14 呪文を記憶する

条件はそのキャラクターが空腹でないこと。クレリックはキャンプ中、休憩することで呪文を授かり、メイジは呪文を記憶する。

クレリックは神から呪文を授かり、メイジは自らの力で記憶する。ただし、解釈の差はあっても、やり方はまったく一緒なのだ！

15 扉を何かで開ける

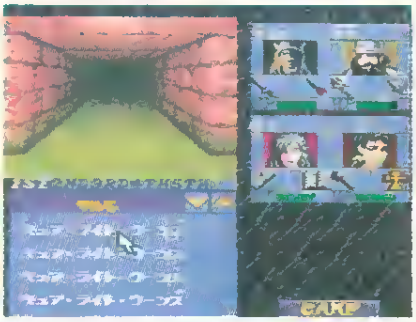
扉の開け方では、こちらが一般的。扉に付いているレバーを引いたり、ボタンを押したりする。鍵を持っていたら、鍵穴にその鍵を差し込んで、その鍵を使えばOK。

場所によっては、それ以外の方法で扉を開けることもあるから、覚えておこう。

16 鍵をこじ開ける

盗賊の『鍵開け道具』を『取得』しておくと、こじ開けるという、荒技を使うことができる。たとえ鍵に罠が仕掛けられていたとしても、シーフがいれば、その罠を自動的に解除してくれる。ただし、この方法はシーフがいないと、ちょっと危険ではある。

17 治療する



基本的にパーティを治療できるのは、治癒呪文を使える、クレリックとパラディンである。クレリックは、キャンプの休憩中、治癒をする。パラディンの場合は、手に持ったホーリーシンボルを『使用』することによって、治癒が可能である。

18 アイテムを取る、投げる

3Dウインドウ上のアイテムを取ることも可能だし、また投げることも可能である。

カーソルを合わせ『取得』する。投げ方は前述したとおり、画面の中央より上の部分でクリックすればOK。障害物に当たれば、何らかの音がでるぞ。

19 アンデッドを退散させる

レベル3以上のパラディンとすべてのクレリックは、目に見えるアンデッド系のモンスターを、自動的に退散させようと試みる。

背後や横からくるアンデッドは、パーティと面と向き合うまでは、この力による影響を受けないのだ。

20 アイテムを身につける

鎧、兜、指輪といったアイテムは、装備画面の適当なボックスに置くことによって、装備したことになる。

身につけることによって効果を発揮するアイテムはたくさんあるので、その都度いろいろやって、効果を把握しておこう。

マウスの方が早いぞ！

ここまでシステムに関する説明は、一応終了である。最後に、マウスとコントロールパッドに付いて明記しておこう。

はっきり言ってこのゲームをやるのなら、マウスの方が得である。リアルタイムなので、いちいち考えている暇はない。スピードが勝負の今までとは違ったRPGなのだ。慣れればパッドでもある程度はできるのだが、やはりマウスのスピードにはかなわない。まだ持っていない人は、これを機会に購入することをお勧めする。何しろ早いのダ！

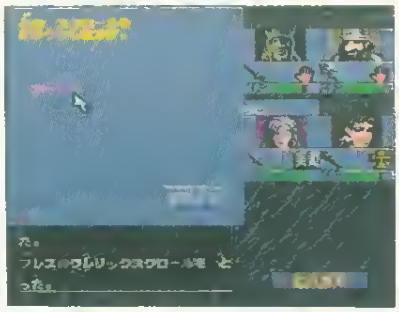
▶パッドだと、やはり動きが鈍い！

◀マウスで素早くカーソルを動かそう！

呪文について

ここからは、ゲーム中に出てくるすべての呪文について、解説する。

呪文の効果や持続時間などを見極めて、プレイしよう。考えている余裕がないので、早く覚えた方が、それだけ得なのだ！



＊表注の記号……ＬＶ：レベル、対象：呪文の効く相手、他は以下の表

射程		時間（呪文の持続時間）			
味方	味方のパーティを対象	瞬間	瞬間のみ効果。持続しない	永	ゲーム中継続する
近	隣接するエリア	短	１戦闘のみ		
中	２エリアまで	中	しばらく持続する	不・特	それぞれ異なる
遠	見える範囲	長	長く継続する		

メイジの呪文

LV	1	呪文名	アーマー

射程	味方	時間	特殊	対象	キャラクター１人

防御魔法。ＡＣを６以下にする効果がある。すでにＡＣ６以下のキャラクターには効果がない。また、シールド呪文との相乗効果も得られない

LV	1	呪文名	バーニング・ハンズ

射程	近	時間	瞬間	対象	目標１体

この呪文を唱えると、メイジの指先から炎が飛び出し、すべてを焼きつくしてしまう。レベルアップとともに、効果も増大する

LV 1 呪文名 ディテクト・マジック

射程 味方 時間 短 対象 パーティの持っているアイテム

アイテムのうち、魔法がかけられているものを見つけだす呪文。もし存在すると、そのアイテムが短時間の間、光っている

LV 1 呪文名 マジック・ミサイル

射程 遠 時間 瞬間 対象 目標1体

魔法の矢を作り出し、的確に相手に当てる呪文。もし2体以上いれば、隣のモンスターにも命中する。レベルアップとともに、効果も増大する

LV 1 呪文名 シールド

射程 味方 時間 短~中 対象 呪文を唱えた本人

見えない障害物を作り、敵の攻撃に対処する。マジック・ミサイルの呪文は完全に遮断され、飛び道具に対しても、それなりに効果を発揮する

LV 1 呪文名 ショッキング・グラスプ

射程 近 時間 不定 対象 目標1体

手に電気を帯びそれにより攻撃する。前列の者はこの方法で敵を攻撃できる。自然放電するか、1回の攻撃で効果は消える

LV 2 呪文名 インビジビリティー

射程 味方 時間 特殊 対象 目標1人

味方1人を敵の視界から消し去る呪文。そのキャラクターが攻撃をするまで、効果は持続する。中には消えてもその存在を感知する敵もいる

LV 2 | 呪文名 メルフズ・アシッド・アロー

射程 遠 | 時間 特殊 | 対象 目標1体

魔法の力で特殊な矢が作り出される呪文。自動的に、敵を攻撃する。レベルが上がると、攻撃回数が増える

LV 2 | 呪文名 スティンキング・クラウド

射程 中 | 時間 中 | 対象 目標1エリア

密集した有毒な蒸気を作り出す。その雲の中に入れば、敵、味方とも戦闘不能に陥る可能性がある

LV 3 | 呪文名 ディスペル・マジック

射程 遠 | 時間 瞬間 | 対象 パーティ全体

パーティに影響しているすべての呪文の効果を打ち消す。ただし、治療系の呪文効果だけは、打ち消せない

LV 3 | 呪文名 ファイヤーボール

射程 遠 | 時間 瞬間 | 対象 目標1体

目標エリア内のすべてのものにダメージを与える、爆発性を持った炎の噴流。レベルアップとともに、効果も増大する

LV 3 | 呪文名 フレイム・アロー

射程 遠 | 時間 特殊 | 対象 目標1体

炎のエネルギーを持った矢を自動的に作り出し、それを発射する呪文。最高で30ポイントのダメージを与えることができる

レベル	呪文名
LV 3	ヘイスト

射程	味方	時間	中	対象	メイジのレベルにつき1人

対象キャラクターの行動や攻撃を、通常の2倍の速度で行う呪文。ただし、呪文を唱えるスピードは、2倍にならない

レベル	呪文名
LV 3	ホールド・パーソン

射程	遠	時間	中	対象	4目標まで

人間、半人間、ヒューマノイドに効果がある。この呪文の影響下にいる者は、硬直し、動いたり話したりできなくなる

レベル	呪文名
LV 3	インビジビリティー10'レイディアス

射程	味方	時間	特殊	対象	パーティ全体

パーティ全体が、敵の視界から消え去る呪文。敵を攻撃するまで、不可視の状態になる。ただし感づいてしまう敵もいる

レベル	呪文名
LV 3	ライトニング・ボルト

射程	遠	時間	瞬間	対象	2エリア

強力な電気でできた矢を作り出し、敵を攻撃する。矢は最初の敵を攻撃したあと、次のエリアも攻撃する。レベルが上がれば、効果も増大する

レベル	呪文名
LV 3	バンピリング・タッチ

射程	近	時間	短	対象	呪文を唱える本人

輝いた手を敵に触れ攻撃する。1度の攻撃で効果は消滅する。与えたダメージは一時的にメイジのHPとなり、そこから受けたダメージが引かれていく

LV	4	呪文名	フィア
射程	味方	時間	中
対象	2エリア		

円錐状の恐怖の場所を作る呪文。この呪文を受けると、恐怖でパーティから逃げ出していく。レベルが上がると有効時間が長くなる

LV	4	呪文名	アイス・ストーム
射程	中	時間	瞬間
対象	3×3エリア		

指定されたエリア内に、巨大なひょうの雨を降らせ、敵にダメージを与える呪文。レベルが上がると、射程はのびる

LV	4	呪文名	ストーンスキン
射程	味方	時間	特殊
対象	ひとりのキャラクター		

対象のキャラクターは、切る、殴る、射つなどの攻撃に対して免疫ができる。攻撃に対する有効回数は、レベルによって異なる

LV	5	呪文名	クラウドキル
射程	近	時間	中
対象	1エリア		

恐ろしい黄緑色の雲を発生させ、敵を撃退する。下級モンスターなどは、ただちに撃退する、恐怖の雲

LV	5	呪文名	コーン・オブ・コールド
射程	中	時間	瞬間
対象	3エリア		

円錐状の絶対零度以下の冷気の場を作り出し、敵にダメージを与える呪文。レベルが上がれば、効果も増大する

LV	5	呪文名	ホールド・モンスター		
射程	遠	時間	中	対象	1エリア

ホールド・パーソンの上級呪文。もっと多くの種類のモンスターに効果がある。ただし、この呪文もアンデッド系には通用しない

クレリックの呪文

LV	1	呪文名	ブレス		
射程	味方	時間	中	対象	パーティ全体

この呪文を唱えると、パーティ全体の志気が上がる。複数回かけても、効果は同じ。攻撃に際し、ボーナスを受けられる

LV	1	呪文名	コーズ・ライト・ウーンズ		
射程	近	時間	瞬間	対象	1目標

この呪文を唱えることによって、敵に対し、1から8のダメージを負わせることが可能である。

LV	1	呪文名	キュア・ライト・ウーンズ		
射程	味方	時間	瞬間	対象	キャラクター1人

治癒呪文。1～8のHPを回復することができる。高レベルのパラディンも、この呪文を使うことが可能である

LV	1	呪文名	ディテクト・マジック
射程	味方	時間	瞬間
対象	パーティの所持しているアイテム		

パーティの所持しているアイテムに魔法がかけられているかを調べる。パラディンもこの呪文を唱えられる

LV	1	呪文名	プロテクション・フロム・イビル
射程	味方	時間	中
対象	キャラクター1人		

魔法のからで対象者を包み、悪の属性を持つ敵からの攻撃を防ぐ。レベルが上がると有効時間が長くなる。パラディンもこの呪文を唱えられる

LV	2	呪文名	エイド
射程	味方	時間	中
対象	キャラクター1人		

ブレスの呪文の効果と共に、対象者に対して、1～8ポイントの追加HPを一時的に与える。レベルが上がると有効時間が長くなる

LV	2	呪文名	フレーム・ブレード
射程	近	時間	中
対象	1目標		

炎の刃が手に宿り、それが飛び出して敵を攻撃する。接近戦用武器と同じように使用する。レベルが上がると有効時間が長くなる

LV	2	呪文名	ホールド・パースン
射程	遠	時間	短
対象	1エリア		

メイジ用呪文にあったホールド・パースンと、まったく一緒の効果。レベルが上がると有効時間が長くなる

LV 2	呪文名	スロー・ポイズン
射程 味方	時間 長	対象 キャラクター1人

継続中は、あらゆる毒の効果を鈍らせる。レベルが上がると有効時間が長くなる。パラディンもこの呪文を唱えられる

LV 3	呪文名	クリエイト・フード・アンド・ウォーター
射程 味方	時間 瞬間	対象 パーティ全体

魔法の力でパーティ用の食物を作り出す呪文。空腹ゲージが空白だと、24時間ごとに1HPのダメージを受ける。また魔法も記憶できないので注意

LV 3	呪文名	ディスペル・マジック
射程 遠	時間 瞬間	対象 パーティ全体

メイジ用の呪文と同じ。治癒系呪文の効果以外、すべて打ち消してしまう。考えて唱えるように

LV 3	呪文名	マジカル・ベストメント
射程 味方	時間 中	対象 呪文を唱える本人

身にまとっているローブに魔法で防衛力を与える。最低AC5の力が与えられる。複数回唱えても効果はなく、他の防衛系呪文との重複も効かない

LV 3	呪文名	プレーヤー
射程 味方	時間 短	対象 パーティ全体

レベル1のブレスを強力にした呪文。味方の戦闘能力を上げ、敵の戦闘能力を下げる。複数回唱えても、効果は同じ。レベルが上がると有効時間が長くなる

LV	3	呪文名	リムーブ・パラリシス
射程	味方	時間	瞬間	対象	1～4人のキャラクター

魔法による麻痺や、それに似た状態のキャラクターを復活させる呪文。ホールドやスローに対して有効である。

LV	4	呪文名	コーズ・シリアス・ウーンズ
射程	近	時間	瞬間	対象	1目標

レベル1のコーズ・ライト・ウーンズの強力版。最高17ポイントのダメージが与えられる。ただしクレリックが前列にいるのが条件

LV	4	呪文名	キュア・シリアス・ウーンズ
射程	味方	時間	瞬間	対象	キャラクター1人

レベル1のキュア・ライト・ウーンズの強力版。最高17ポイントのHPが回復される

LV	4	呪文名	ニュートラライズ・ポイズン
射程	味方	時間	瞬間	対象	キャラクター1人

あらゆる毒に対する中和効果がある。ただし、すでに毒で死んでしまっているキャラクターに対してだけは、効果がない

LV	4	呪文名	プロテクション・フロム・イビル・10'レイディアス
射程	味方	時間	中	対象	パーティ全体

レベル1のプロテクション・フロム・イビルと同様の呪文。ただし、こちらはパーティ全体に効果がある。レベルが上がると有効時間が長くなる

LV	4	呪文名	プロテクション・フロム・ライトニング
射程	味方	時間	中	対象	パーティ全体

あらゆる種類の電気による攻撃から守ってくれる。本人の場合は100%、仲間の場合は50%ダメージを防いでくれる

LV	5	呪文名	コーズ・クリティカル・ウーンズ
射程	近	時間	瞬間	対象	1目標

レベル1のコーズ・ライト・ウーンズと同様の呪文だが、最高で27ポイントのダメージを与える。クレリックが前列にいるのが条件

LV	5	呪文名	キュア・クリティカル・ウーンズ
射程	味方	時間	瞬間	対象	キャラクター1人

レベル1のキュア・ライト・ウーンズの強力版。最高27ポイントのHPを回復してくれる

LV	5	呪文名	フレーム・ストライク
射程	遠	時間	瞬間	対象	キャラクター1人

空から炎の柱を呼びよせる、究極の攻撃魔法。最高48ポイントのダメージを、敵に与えることができる

LV	5	呪文名	レイズ・デッド
射程	味方	時間	瞬間	対象	キャラクター1人

エルフ以外のキャラクターの蘇生を試みる。成功の可能性は、死んだキャラクターの体質値によって、変わってくる

武器・防具・アイテム

ここからは、ゲーム中に登場するすべての武器・防具・アイテムについて説明する。

それぞれの効果については、特殊事情がある時のみ明記した。参考にプレイしていってみよう。

武器

全32種類用意されている。未確認名とは、正体が分からない場合の名前である。赤色の部分は非魔法アイテム。青の部分は魔法アイテムを表している。

名称	効果他
アダマンタイト・ダーツ＋4	未確認名「アダマンタイト・ダーツ」
いわ	全3種類存在する。画面表示はすべて「いわ」であるがノーマルなもの、攻撃力が＋1上がるもの（かせいがんの意味）、＋2上がるもの（こけむした岩の意味）の3種ある
おの	
ショートソード	
スタッフ	
スリング	
ダガー	
ダーツ	
ダーツ＋2	未確認名「ダーツ」、ダーツの強力版
ドロウのゆみ	ゆみ＋1の力を持つ
ハルバード	
フレイル	
メイス	
や	
ゆみ	
ロング・ソード	
アダマント・ソード＋1	未確認名「アダマンタイト・ソード」

名称	効果他
アダマンタイト・ダーツ＋5	未確認名「アダマンタイト・ダーツ」
のろわれたおの－3	未確認名「おの」
'グインスー'＋4	未確認名「'グインスー'」、ダガー＋4と同じ力
'シヴァリウス'＋5	未確認名「'シヴァリウス'」、ロング・ソード＋5の力
スライサー＋3	ショートソード＋3と同じ力
'スラッシャー'＋4	ロング・ソード＋4と同じ力
のろわれたスリングー3	未確認名「スリング」
チーフテンハルバード＋5	未確認名「チーフテンハルバード」、ハルバード＋5の力
'ドロウ・クリーバー'＋3	未確認名「'ドロウ・クリーバー'」、おの＋3の力
'ナイト・ストーカー'＋3	未確認名「'ナイト・ストーカー'」、ロング・ソード＋3の力
'バックスタッバー'＋3	未確認名「'バックスタッバー'」、ダガー＋3の力
'フリッカ'＋5	未確認名「'フリッカ'＋5」、ダガー＋5の力
メイス＋3	

防具

ここではさまざまな防具を紹介する。効果欄については、武器と同じである。画面には未確認名でしかでないので、パラメーターで確認するのだ。赤は非魔法、青は魔法アイテム。

名称	効果他
かわのブーツ	
スケイル・メイル	AC 7
たて	模様違いが2種類存在する。ACを1低くする
チェインメイル	AC 5
ドロウのブーツ	
ドワーフのたて	ACを1低くする
ドワーフのヘルメット	
バンデッド・アーマー	AC 4
ブーツ	
ヘルメット	
ブレイサー	
プレートメイル	AC 3
レザー・アーマー	AC 8

名称	効果他
ローブ	
ドロウのたて＋3	未確認名「ドロウのたて」、ACを4低くする
ドワーフのたて＋1	未確認名「ドワーフのたて」、ACを2低くする
バンデッド・アーマー＋3	未確認名「バンデッド・アーマー」、AC1
ブレイサー＋2	未確認名「ブレイサー」、ACを2低くする
ブレイサー＋3	未確認名「ブレイサー」、ACを3低くする
のろわれためいしょうのプレートメイルー3	未確認名「めいしょうのプレートメイル」、AC6
ディフェンス・ローブ	未確認名「ローブ」、AC5

アイテム

ここからはアイテムの紹介に入る。様々な種類のアイテムがあるので、それらを覚えておこう。効果はいろいろ試してみて欲しい。順序は五十音順である。

種類	名称	効果
スクロール	アーマー	アーマーの呪文（㋮ＬＶ１）と同効果
	アイス・ストーム	アイス・ストーム（㋮ＬＶ４）と同効果
	インビジビリティ	インビジビリティ（㋮ＬＶ２）と同効果
	インビジビリティ10'	インビジビリティ10'（㋮ＬＶ３）と同効果
	エイド	エイドの呪文（㋡ＬＶ２）と同効果
	キュア・クリティカル・ウーンズ	キュア・クリティカル・ウーンズ（㋡ＬＶ５）と同効果
	キュア・シリアス・ウーンズ	キュア・シリアス・ウーンズ'（㋡ＬＶ４）と同効果
	キュア・ライト・ウーンズ	キュア・ライト・ウーンズ'（㋡ＬＶ１）と同効果
	クリエイト・フード	クリエイト・フード（㋡ＬＶ３）と同効果
	コーズ・ライト・ウーンズ	コーズ・ライト・ウーンズ（㋡ＬＶ１）と同効果
	コーン・オブ・コールド	コーン・オブ・コールド（㋮ＬＶ５）と同効果
	シールド	シールドの呪文（㋮ＬＶ１）と同効果
	スクロール	何かが書かれている

※㋮はメイジ、㋡はクレリックを表わします。

種類	名称	効果
スクロール	ストーン・スキン	ストーン・スキン（㋮ＬＶ４）と同効果
	スロー・ポイズン	スロー・ポイズン（㋡ＬＶ２）と同効果
	ディスペル・マジック（メイジ）	ディスペル・マジック（㋮ＬＶ３）と同効果
	ディスペル・マジック(クレリック)	ディスペル・マシック（㋡ＬＶ３）と同効果
	ディテクト・マジック（メイジ）	ディテクト・マジック（㋮ＬＶ１）と同効果
	ディテクト・マジック(クレリック)	ディテクト・マシック（㋡ＬＶ１）と同効果
	ニュートラル・ポイズン	ニュートラル・ポイズン（㋡ＬＶ４）と同効果
	パンピリック・タッチ	パンピリック・タッチ（㋮ＬＶ３）と同効果
	ファイアー・ボール	ファイアー・ボール（㋮ＬＶ３）と同効果
	フィア	フィア（㋮ＬＶ４）と同効果
	フレイム・アロー	フレイム・アロー（㋮ＬＶ３）と同効果
	フレイム・ブレード	フレイム・ブレード（㋡ＬＶ２）と同効果
	プレイヤー	プレイヤー（㋡ＬＶ３）と同効果
	ブレス	ブレス（㋡ＬＶ１）と同効果
	プロテクション・フロム・イビル	プロテクト・イビル（㋡ＬＶ１）と同効果
	プロテクション・フロム・イビル10'＝プロテクト・イビル10'	（㋡ＬＶ４）と同効果
	ヘイスト	ヘイスト（㋮ＬＶ３）と同効果
	ホールド・パーソン（メイジ）	ホールド・パーソン（㋮ＬＶ３）と同効果
	ホールド・パーソン（クレリック）	ホールド・パーソン（㋡ＬＶ２）と同効果
	ホールド・モンスター	ホールド・モンスター（㋮ＬＶ５）と同効果
	ライトニング・ボルト	ライトニング・ボルト（㋮ＬＶ３）と同効果
	リムーブ・パラリシス	リムーブ・パラリシス（㋡ＬＶ３）と同効果

種類	名称	効果
スクロール	レイズ・デッド	レイズ・デッド（◎LV5）と同効果
リング（未確認名「リング」）	アドーンメイト	非魔法のリング
	ウィザドリィー	装備するとメイジのみLV4、5の呪文使用回数が倍になる
	サスティナンス	装備するとFOODのグラフが減らなくなる
	フェザーフォール	装備すると落下ダメージが0になる
	プロテクション＋2	装備するとACを2低くする
	リング＋2	装備するとACを2低くする
	リング＋3	装備するとACを3低くする
ワンド（未確認名「ワンド」）	スティック	ただの杖
	ファイアー・ボール	ファイアー・ボールを発射する ただし最大20回まで
	フロスト	コーン・オブ・コールドの効果がある ただし最大20回まで
	マジック・ミサイル	コーン・オブ・コールドの効果がある ただし最大20回まで
	ライトニング	コーン・オブ・コールドの効果がある ただし最大20回まで
ポーション	インビジビリティ	インビジビリティの効果がある
	エクストラ・ヒーリング	治癒の効果がある
	ジャイアント・ストレングス	ジャイアント・ストレングスの効果がある。STRを一時的に22にする
	スピード	攻撃が早くなる
	どくけし	毒消しの効果がある
	どく	毒に冒されてしまう
	ドワーフのヒーリング	ドワーフが使っている特別な治癒のポーション
	バイタリティー	FOODのグラフが全快する
	バイタリティー	未確認名「ポーション」、効果は上と同じだが、最初は何か分からない

種類	名称	効果
ポーション	ヒーリング	治癒の効果がある
その他	シルビアのワンド	どんなモンスターでも、１歩下げることができる（恐怖を与える）
	おうけんのセプター	武器として使える
	オーブ・オブ・パワー	アイテムの正式名称を知るのに必要
	カギ	特殊な鍵穴を開ける専用のキー
	かぎあけどうぐ	鍵をこじ開けるときに使用。シーフにしか使えない
	きんのかぎ	特殊な鍵穴を開ける専用のキー
	ぎんのかぎ	特殊な鍵穴を開ける専用のキー
	クレリックのホーリーシンボル	クレリックが呪文を使用するときに必要なもの
	けいたいしょくりょう	食糧より栄養がある
	ケンクのたまご	イベントアイテム。食べることも可
	ストーン・オーブ	ポータルの鍵
	ストーン・セプター	ポータルの鍵
	ストーン・ダガー	ポータルの鍵
	ストーン・ネックレス	ポータルの鍵
	ストーン・ホーリーシンボル	ポータルの鍵
	ストーン・メダリオン	ポータルの鍵
	ストーン・リング	ポータルの鍵
	じゅもんしょ	メイジが呪文を書いておくもの
	しょくりょう	普通の食糧
	ドクロのカギ	特殊な鍵穴を開ける専用のキー
	ドロウのカギ	特殊な鍵穴を開ける専用のキー

種類	名称	効果
その他	ドワーフのかぎ	特殊な鍵穴を開ける専用のキー
	にんげんのほね	蘇生させると仲間になる骨
	にんむきょかしょう	領主よりもらった任務に対する許可証
	ネックレス	装飾品
	そうしょくのネックレス	未確認名『ネックレス』。効果は上記のものと同じ。最初は何か分からない
	ハーフリングのほね	蘇生させると仲間になる骨
	パラディンのホーリーシンボル	パラディンが呪文を唱えるときに必要なもの
	ほうせき	赤と青の２種類存在する
	ほうせきのかぎ	特殊な鍵穴を開ける専用のキー
	ホーリーシンボル	
	こううんのメタリオン	未確認名『メダリオン』。魔法のアイテム
	そうしょくのメダリオン	未確認名『メダリオン』
	ルビーのかぎ	特殊な鍵穴を開ける専用のキー

未確認アイテムについて

上記の表中に出てきた未確認アイテムとは、持っているだけでは何なのか分からないアイテムである。例えば、武器の最初に出てきた『おの』を例に取る。

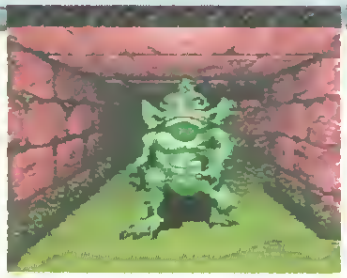
普通のおのと呪われたおのと２つあるわけだが、持っていてもその区別はつかない。使用してみてダメージが下がった方が、実は呪われている『おの』なのである。

ゲーム中、こういった類の武器、防具はいくつか出てくる。装備したら、必ず確認しておこう。せっかく入手した武具であっても、戦闘能力が著しく下げられたのでは、たまったものじゃない。

このように、アイテムや武器を有効に利用すると、このゲームではより戦いやすくなる。このことを覚えておこう。

モンスター大図鑑

ここでは全モンスターを紹介する。種類は少ないが、強力になった奴が違う階に出てきたりする。要注意だ。



◀なかなかリアルな動きをするモンスターたちだ！

ジャイアントリーチ

Ｂ１Ｆに出現。なめくじのような体を持ち、死体から体液を吸い取る。経験値は 120ポイント。ホールド・モンスターの魔法がよく効く。特殊な攻撃法は持っていないので、白兵戦でも充分倒せる。下水道を中心とした薄暗いダンジョンに、お似合いのモンスターである。

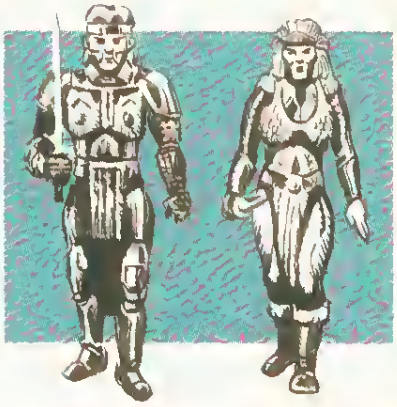
クオートア

Ｂ３Ｆに出現。魚人間の古代種族。地表の人間と、太陽のさす世界を、憎み続けている。攻撃の特徴として、広範囲に及ぶ攻撃が得意。残念ながら効果的な魔法はない。取得経験値は、175ポイント。アーマークラスは４なので、前半にしては防御力が高い。

フリンド

Ｂ３Ｆに出現。犬の頭を持った、筋肉隆々のモンスター。経験値は65ポイントと低い。攻撃の特徴として、広範囲に及ぶ攻撃を得意としている。このモンスターに対しても、残念ながら、効果的な魔法は存在しない。アーマークラスは５で、防御力も高い。

ドロウ



Ｂ７Ｆに出現。元はエルフ族だったが、邪悪な力に見入られ、モンスターに成り下がった者達。特殊な攻撃法は持っていないが、すべて呪文を唱えられる。ホールド・パースンの魔法が有効。取得経験値は 650と高い。アーマークラスは４である。

ケンク

Ｂ６Ｆに出現。人間の犬といった感じのモンスター。攻撃的な特徴としては、広範囲に及ぶ攻撃が可能だということ。効果的な魔法としては、ホールド・モンスターが上げられる。もう一つの特徴は、その経験値。なんと5000ポイントも取得できる。アーマークラスは５だ。

ジャイアントスパイダー

Ｂ４Ｆ、５Ｆに出現。文字どおり、巨大な肉食蜘蛛。攻撃の特徴は、毒攻撃。その歯で毒を相手に与えるのだ。こいつには、ホールド・モンスターの魔法がよく効く。取得経験値は、650ポイント。アーマークラスは６なので、そこそこの防御力を持っている。

マインドフレイヤー

Ｂ11Ｆに出現。別名「イリシッド」と呼ばれ、知的生命体の精神を食らう、恐るべきモンスター。広範囲に及ぶ攻撃が得意で、取得経験値は、8000ポイントもある。この階に出現するモンスターの中では、アーマークラスは５なので防御力は高くない。それでも恐い敵である。

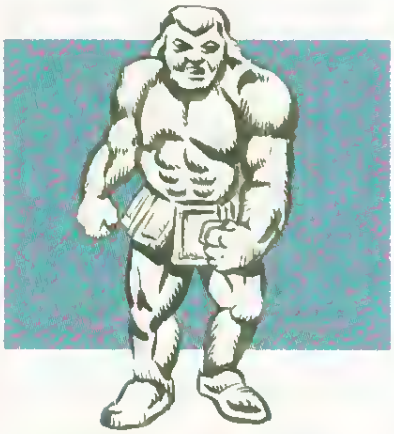
ドワーフ

Ｂ５Ｆに出現。背丈が低く、ずんぐりとしたドワーフは強靭な戦士。毒と魔法攻撃に対し、耐性を持ち合わせている。効果的な魔法は、ホールド・パーソンとホールド・モンスター。取得経験値は 730ポイントとアーマークラスは３で、防御力は高い。

コボルド

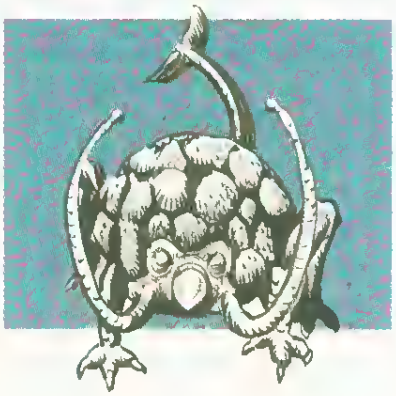
Ｂ７Ｆに出現。臆病なくせに、残虐な性格を持ち合わせている。代々ノームに恨みを持っており、見つけるとすぐに攻撃を仕掛けていく。特徴的な攻撃法はなく、ホールド・パースンとホールド・モンスターの魔法が効く。経験値は15ポイント。アーマークラスは７だ。

ゴーレム



Ｂ12Ｆに出現。自然精霊力を用いて、人工的に生命を吹き込まれたモンスター。特殊な攻撃法はない。ホールド・モンスターの魔法がよく効く。取得経験値は 10000と高いが、その分、アーマークラスが－１となっており、防御力が高くなっている。

ラストモンスター

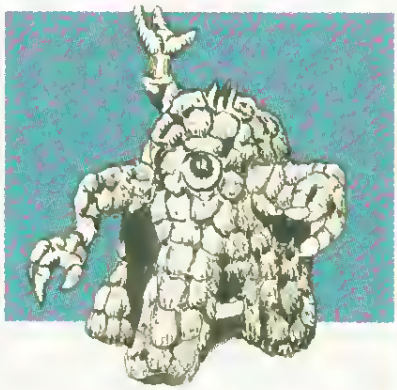


Ｂ９Ｆに出現。あらゆる金属を食す、地下のモンスター。普段はおとなしいが、金属が近づくと一変するらしい。広範囲に及ぶ攻撃が得意で、特に有効な魔法は存在しない。取得経験値は、8000ポイント。アーマークラスは５と、このクラスにしては、防御力は高くない。

スケルトン

Ｂ２ＦとＢ７Ｆに出現。Ｂ７Ｆの者はスケルトンロードと呼ばれる。鋭い武器に対する耐性があり、ターンアンデッドも、Ｂ２Ｆの者にしか有効ではない。取得経験値は、Ｂ２Ｆが65ポイント、Ｂ７Ｆが1500ポイント。アーマークラスは、ともに５だ。

ゾーン



Ｂ11Ｆに出現。貴金属を好む変わったモンスター。元は地の精霊界の生き物だったようである。特別な攻撃法はなく、ホールド・モンスターが有効である。取得経験値は4000ポイント。ただ、普段固い物を食べているせいか、アーマークラスはー２と高い。

ゾンビ

Ｂ２Ｆに出現。魔術師によって生命を吹き込まれたアンデッド系のモンスター。特殊な攻撃法は持ち合わせておらず、ただひたすら力勝負に出てくる。ターン・アンデッドが効果的。取得経験値は65ポイント。アーマークラスは、８である。

ヘルハウンド

Ｂ８Ｆに出現。赤い色の目を持つ、巨大モンスター。炎のブレスと鋭い歯で攻撃を仕掛けてくる。それ以外の特殊な攻撃法はなく、ホールド・モンスターの魔法が効果的。取得経験値は975ポイント。アーマークラスは４で、なかなかの防御力を持っている。

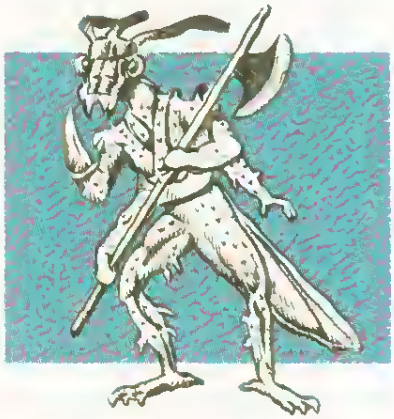
ドライダー

Ｂ８Ｆに出現。ドロウの頭部・胴体にジャイアントスパイダーの下半身を持つという、奇妙なモンスター。広範囲に及ぶ攻撃が可能で、呪文も使ってくる。ホールド・モンスターの魔法が効果的。取得経験値は5000ポイント。アーマークラスは３である。

ディスプレイサービースト

Ｂ９Ｆに出現。藍色のピューマの様な形をしている。幻影を見せてくるので攻撃が厄介と言われている。ホールド・モンスターの魔法が効果的である。取得経験値は、975ポイント。アーマークラスは４で、防御力はなかなか高い。

マンティスウォリアー



Ｂ10Ｆに出現。「スリ・クリーン」とも呼ばれる、肉食の昆虫人間。かまきりのお化けといった感じである。麻痺攻撃が得意。ホールド・モンスター、ホールド・パースンの魔法が効果的。経験値は1400ポイントで、アーマークラスは５である。

ビホルダー

Ｂ12Ｆに出現。「眼球の魔王」「多眼の球体」と呼ばれる、地下の大魔王。広範囲に及ぶ攻撃が可能で、残念ながら効果的な魔法は存在しない。取得経験値は14000ポイントで、アーマークラスは０。名実共に、ダンジョンの中を統轄する、ボスなのである。

全フロア
完全MAP付

攻略編

ここからはマップと共に、ダンジョンを攻略する。マップ内の数字通り行けば、その階を攻略できるはず。詳しい解説もその次のページに記したので、冒険の参考にしてみよう。

Map B1F

まずは小手調べ。画面によく注意し、ひとつひとつ調べていってみよう。

数字の概略はほぼ下記の通り。イベントとは、種々の仕掛けも含む。3でルートが2つに別れる。ここでのポイントは、いかに経験値を稼ぐかにある。戦闘やダンジョンに慣れる場所だ。

MAP中記号

1ースタート、2ードア、アイテム、敵、3ー敵、4ーヒント、5ー敵、6ー敵、イベント、7ー敵、アイテム、8ーイベント、9ーイベント、10ードア、イベント（A、Bどちらか1つ）、11ーアイテム、12ーイベント、13ーイベント、14ーアイテム、15ー穴、16ーイベント、17ーアイテム、18ーイベント、19ーアイテム、イベント、20ー敵、21ーアイテム、敵、22ー敵、23ー壁か通路、24ー壁か通路、25ー壁か通路、26ー壁か通路

▼ー下への階段

Ⅰーイベント、Ⅱーイベント、Ⅲーアイテム、Ⅳーアイテム、Vーイベント

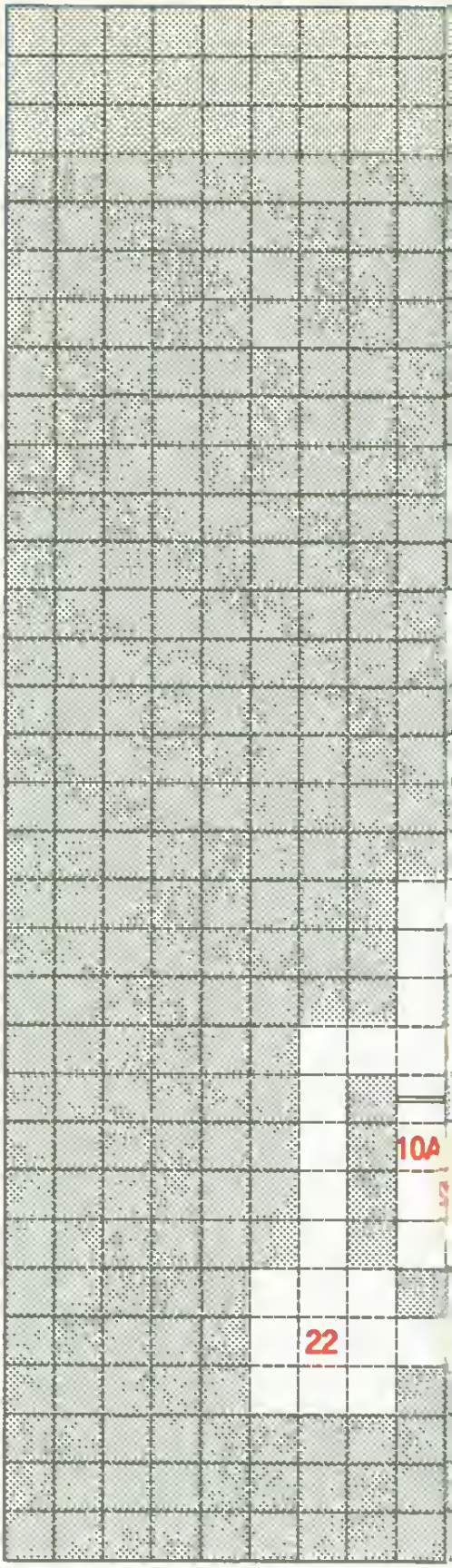
マップ上の注意

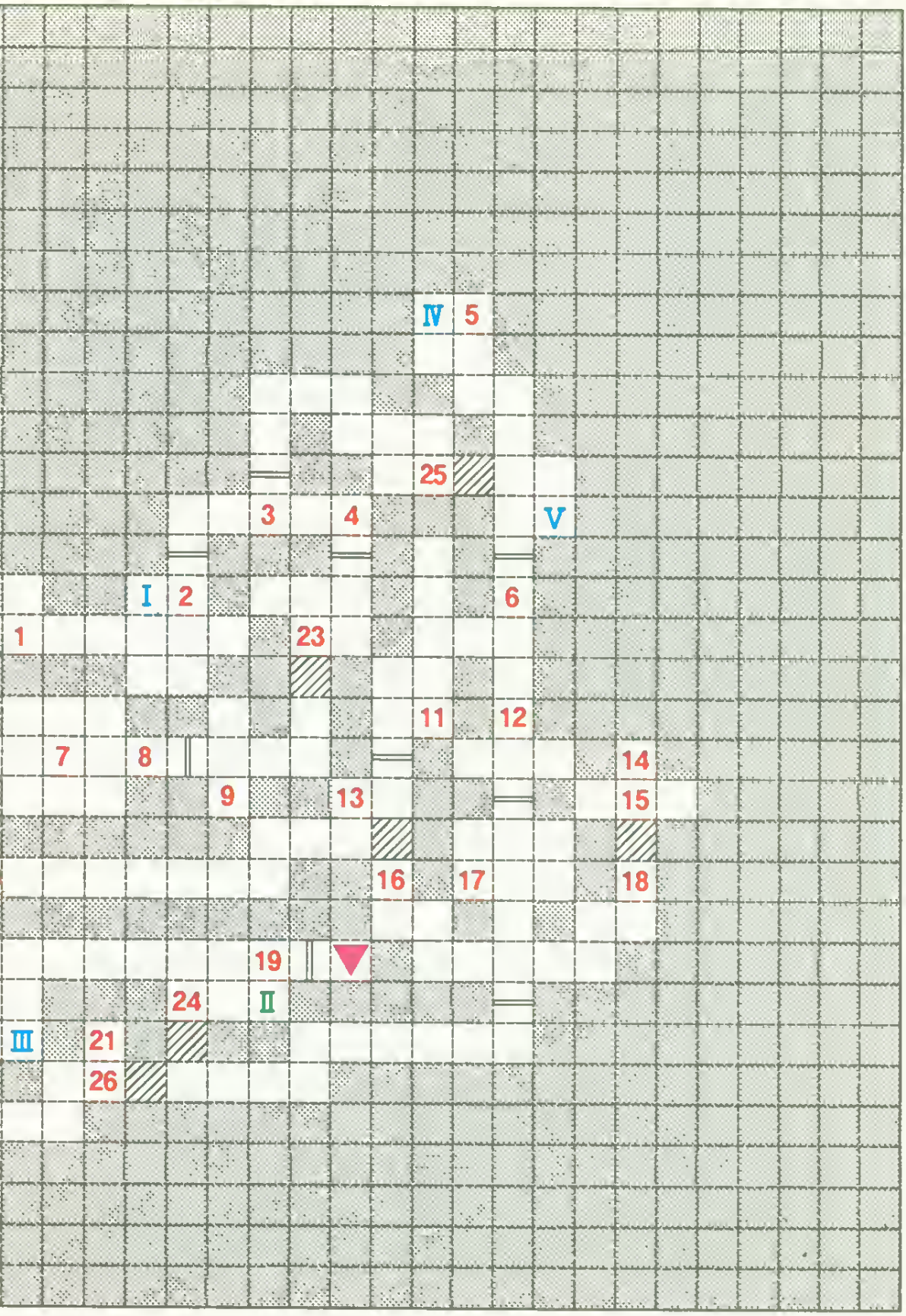
Ⅱ……ドア

▨……壁、幻の壁などを表す

※壁、ドア、階段の番号は、その前後にうたれています。

※階段については番号のあるものとないものがあるので注意



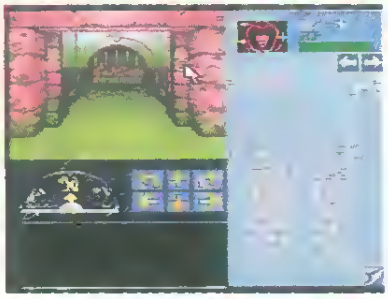

Ⅳ
5
25
3
4
Ⅴ
Ⅰ
2
6
1
23
11
12
7
8
14
9
13
15
16
17
18
19
Ⅱ
24
Ⅲ
21
26

Map 攻略

序盤ということで、戸惑いもあると思う。解説を読んで、考えてみよう。

❶ ドアには2種類あるぞ！

これは簡単。鍵があるものと、かかってない物だ。この階のドアは、基本的にすべて開く。ただし、仕掛を解く必要がある。レバーやボタンの場合は簡単。クリックすればOK。難しいのは、プレート。アイテムを乗せたままにしておかないと、閉まってしまう奴があるので注意。マップをチェックしながら、仕掛をクリアしよう。



▲トアの近辺に仕掛かある場合が多い

❷ 経験値を稼げ！

この階では、プレートを踏むと経験値をもらえたり、排水口を調査すると経験値が入ったりと、いろいろある。もちろん敵を倒してももらえるので、何しろ経験値稼ぎに励もう。不審な物は、必ずクリックしてみるのだ！

◀排水口を見たたけで、経験値がもらえたりする

❸ 敵との戦い方を覚えよう！

この階では、戦闘がたいへん。慣れてないので死んだりしてしまうのだ。そういう人は、リセットしてやり直すことをお勧めする。クレリックが蘇生の呪文を覚えるのは、もっと後だからだ。

メイジあたりにマジック・ミサイルの呪文を使わせると、まず大丈夫なので、がんばって敵を倒そう。

◀何しろ敵はまたまた弱い。練習するのだ！

最初のうちは、キャンプですぐ回復させる。1回の戦闘が終わったら、即キャンプ。これくらいの気持ちで行けば、OKだろう。

◀経験値稼ぎに励もう！

❹ ヒントはノームだけ？

4番の場所には、壁に何かが書かれている。これはモンスターの言葉。他にもいろいろな文字が登場する。

こいつを解読できる種族は、ノーム族。パーティの中に、この種族がいれば、この文字は読める。ただし、この後もいろいろ壁の落書きは出てくるが、ヒントとしてあまりに不親切。ノームを入れるかどうかは自由である。

▲ノームがいなくても読める文字も存在するのた!!

❺ 2つのルートについて

3で北に行くか東に行くかで、ルートが決まる。23〜26は、どちらに行ったかで、壁が出来ていたりする。また、10のA、Bも、どちらに行ったかで、ドアを開けるボタンの位置が変わる。

どちらに行っても大差はないので、好きな方に行くようにしよう。

◀マップをチェックしながら行くと、まず迷わないのた！

その他のイベントについて

ここではいろいろ試してみるのも良い。アイテムを投げたり、置いてみたり。

いろいろアイテムを拾うだろうが、岩以外、どれも重要。岩だって、プレートに置くという目的には、充分使える。

他に、骨などもあるから、ぜひ拾って持っておこう。後半、臨時キャラクター（NPCと呼ばれる。外すまでずっと仲間である）になってくれるのだ。

最後に。スペシャルクエストというものが、各階にある。この階では、下りる階段に近いくぼみに、ダガーを置くといった、単純なもの。＋4のダガーが手にはいるので、ぜひ入手しておこう。あのくぼみは魔法のくぼみで、武器によい影響を与えるものらしい。ただし、ここではダガーしか置けない。このことは、ぜひ頭にいれておくのだ。

Map B2F

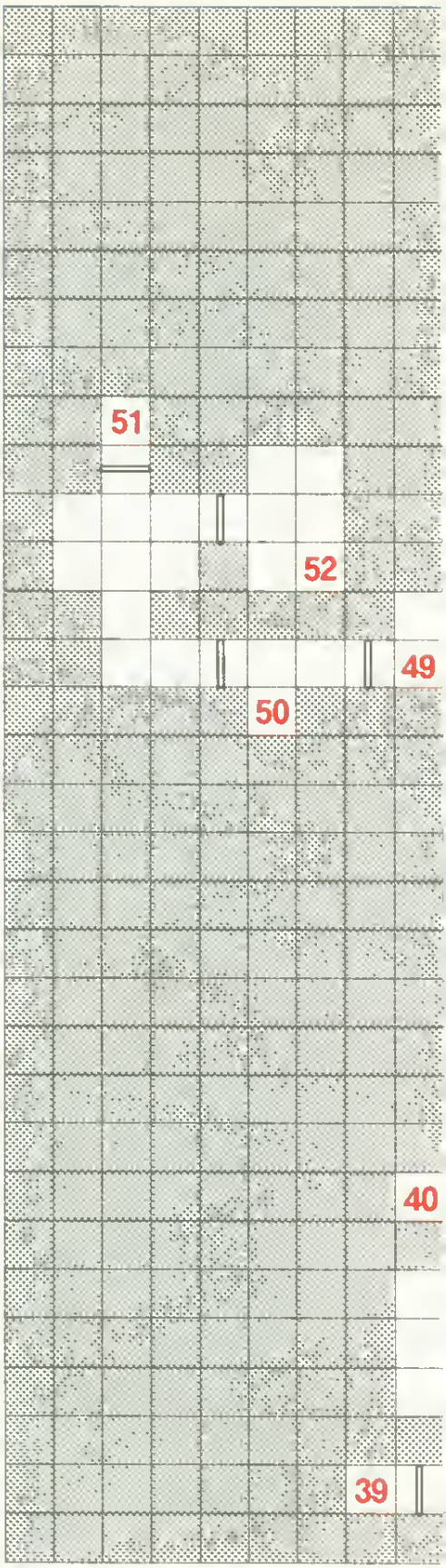
この階のポイントは、何と言っても、南東にある、いくつかの落とし穴部分。1回も落ちないで行くよりは、1度「きょうせいしせつ（中2階部分）」に落ちておいた方が、やりやすいかも知れない。

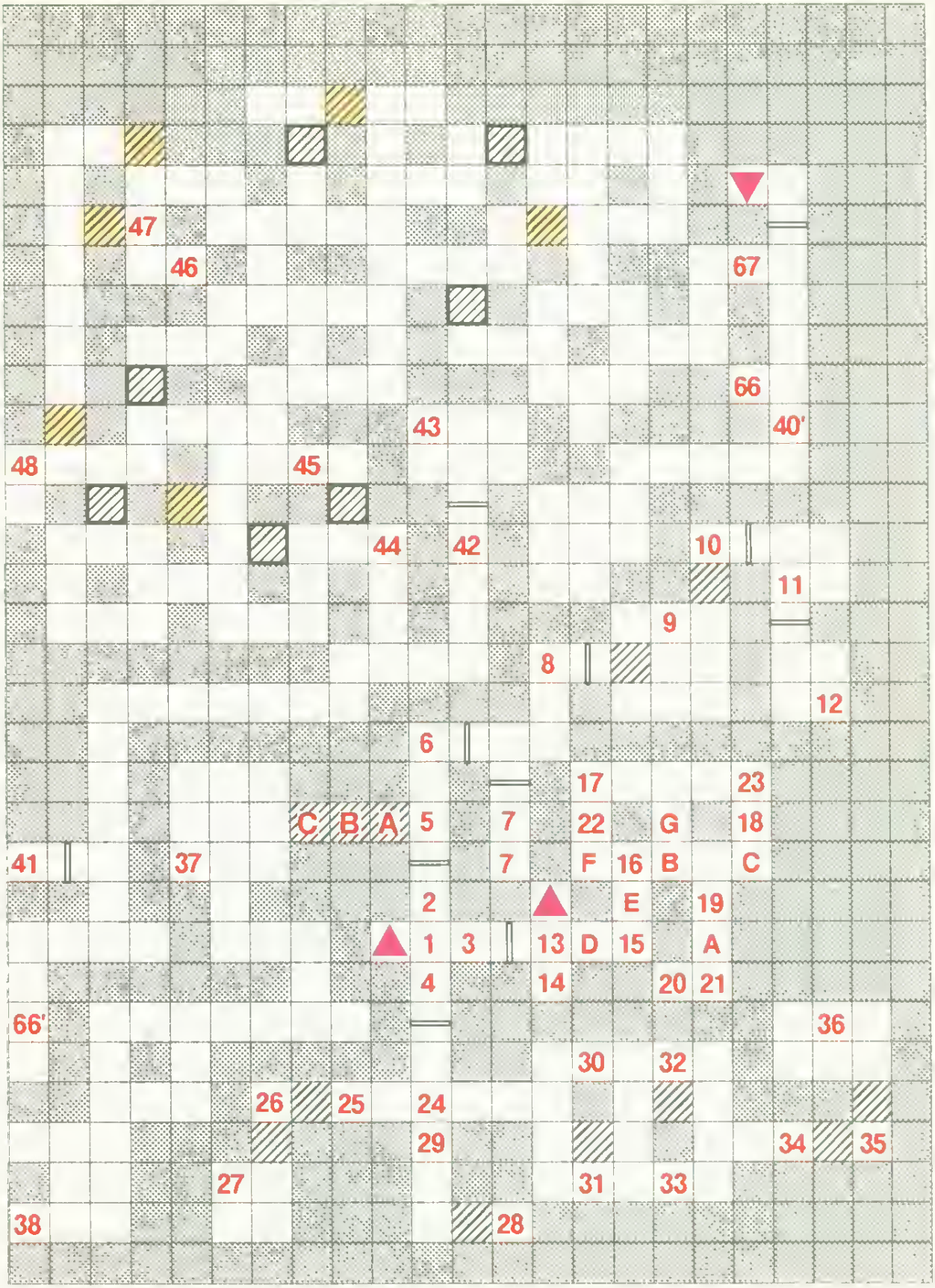
▨と▨については、次のページで解説する。

MAP中記号

1ーアイテム、2ードア、3ードア、4ードア、5ーイベント、6ードア、イベント、7ードア、敵、アイテム、8ーイベント、9ーイベント、10ードア、11ードア、敵、12ーアイテム、イベント、13ーハシゴ、14ーイベント、15ーイベント、16ーイベント、17ーアイテム、イベント、18ーイベント、19ーイベント、20ーアイテム、21、22、23ー安全地帯、24ー回転、25ーイベント、26ーアイテム、イベント、27ー敵、イベント、28ーイベント、アイテム、29ーアイテム、30ーテレポート（33へ）、31ーテレポート（32へ）、32、33ーテレポート着、34ーアイテム、イベント、35ーアイテム、イベント、36ーアイテム、37ーアイテム、38ーイベント、39ーアイテム、40ーテレポート（40′へ）、41ー移動シャトル（58、65へ）、42ーイベント、43ーアイテム、44ー敵、45ー敵、46ーアイテム、47ー敵、48ー敵、49ードア、50ーイベント、51ーイベント、52ー敵、アイテム、53ー敵、54ー敵、アイテム、55ー敵、56ー敵、アイテム、57ー敵、58ーシャトル（41、65へ）、59ー敵、イベント、60ーハシゴ、61ーアイテム、62ーアイテム、63ードア、敵、64ーアイテム、65ーシャトル（41、58へ）、66ーテレポート（66′へ）、67ーイベント、A〜Gー開閉する落とし穴

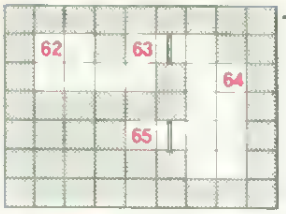
▲▼ー上下への階段、A、B、Cー消える壁





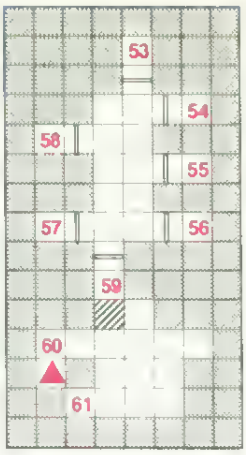
※53〜65まではP54のマップ参照

Map

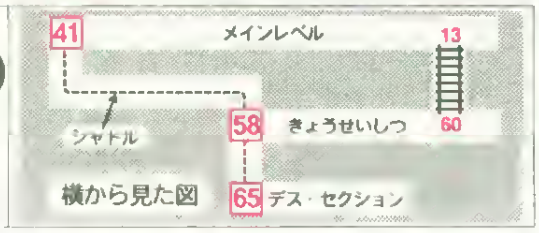


デス・セクション

きょうせいしせつ



各マップの相関図



攻略

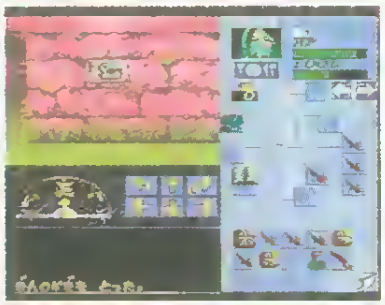
3つのフロアで構成される、B2F。相関図を見ながら、じっくり進んで行ってみよう。

❶ ▨と▨の壁について

前ページのマップ中に出てくる、▨と▨。これは、通常□は通路で、▨は壁となっている。しかし、51の部屋の北の壁のボタンを押すと、まったく逆になってしまうのだ。（▨が壁となり、▨が通路となる）。

また、この部屋のレバー（ボタンではない）を動かしておくと、52へのドアが開く。

51の部屋のドアはこじ開けるのだが、ドア越しに敵を攻撃できる。



▶基本的にボタンを動かしたりカキを開けてもいいが、あとの事を考えておく必要がある

◀トアか半開きの状態の時、11は、飛び道具などを使って、トア越しに攻撃可能なのだ！

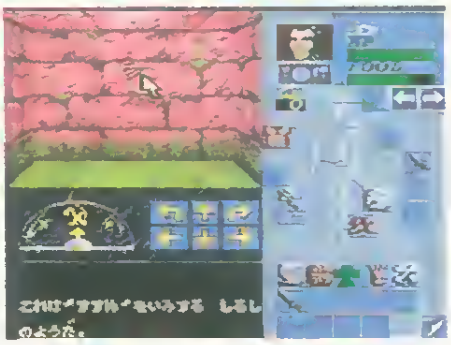
❷ A、B、Cの壁の秘密？

これらは、とある場所でアイテムを入手し、5の場所に持っていくと、自然に消えてなくなる壁である。その場所とは、Aは17、Bは12、Cは34。これらの場所からアイテムを持ってきて5に行くと、それぞれの壁は消えてなくなるのである。

この3つの壁が消えてくれないと、次の階には行けない。西の部分には行けないことになっているのだ。

❸ ▨のマークは幻の壁だ！

前ページのマップ中にある▨のマーク。これは、実は幻の壁である。この壁の近くには、必ずルーン文字による印がある。ノームに読ませると、「オークの文字で『通路』と書いてある」ことが分かる。この抜け道の印がかあるところには、必ず幻の壁があるので、注意しておこう。この抜け道を攻略しない限り、この階の攻略はできないのだ。



▲壁と思っているところか実は抜け道たったりするのである。

❹ 彫刻にダガーをはめろ！

8の北の壁を見てみる。ここにダガーの彫刻があるのだ。この部分にダガーをはめ込んでみよう。すると、ドアが半開きになる。そのあとカーソルをドアに合わせてボタンを何度も押すと、ドアが開くのだ。こうしておいて、壁のボタンを押せば良い。壁は消えてくれることになっている。また、ここでは岩などを投げて、ドアの向こうの壁にあるボタンに当てても、その壁が消える。

この彫刻はとても大切。下でも述べるので、覚えておこう。

4つの彫刻にダガーをはめろ！

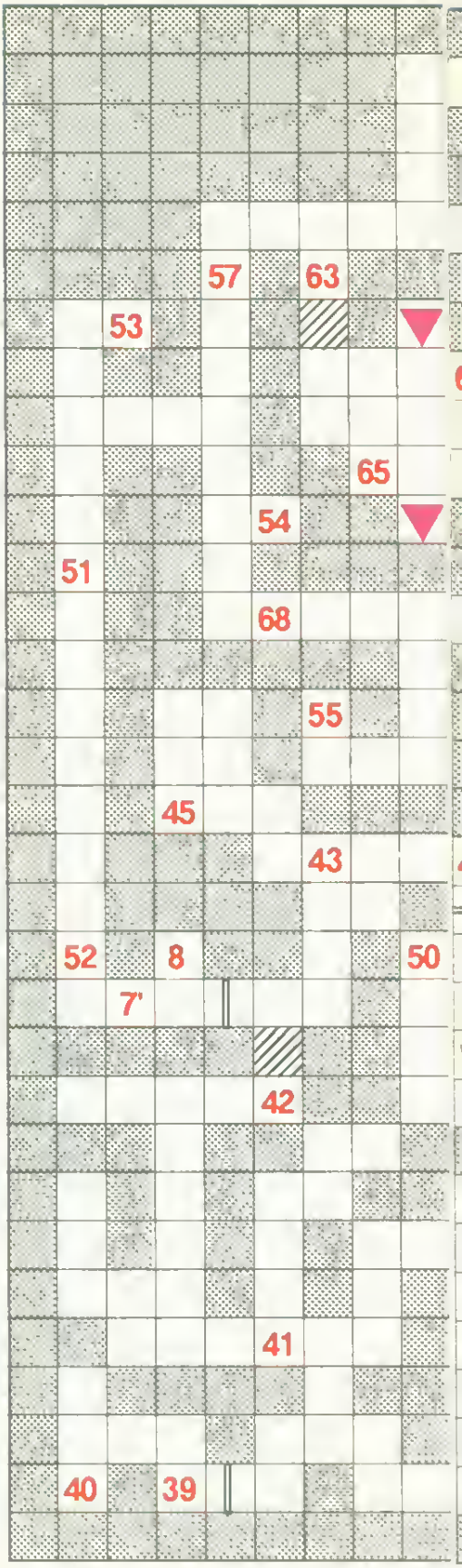
この階には、ダガーの彫刻が4つある。前述の8と、27、28、そして38である。これにダガーをすべてはめこんで行くと、4つめでスペシャルクエストを達成したことになる。ここでは4カ所すべてに「食糧」が出現するので、これを取りに行こう。

他の注意点をいくつか上げる。落とし穴は、すべて「きょうせいしせつ」フロアに落ちる。場所をチェックしておこう。穴の近辺にあたるプレートなどの操作で穴は閉じたりするが、マップはあるので、あまり恐がることはない。落ちたあと閉じる穴もあるので、覚えておこう。他に、90度回転するところなどもあるので、コンパスを確認しておこう。

最初のところは、鍵を使うとなくなるが、17、12、34の各場所で、再び銀の鍵は入手できる。したがって、2、3、4のどこから行っても、攻略可能なのだ。

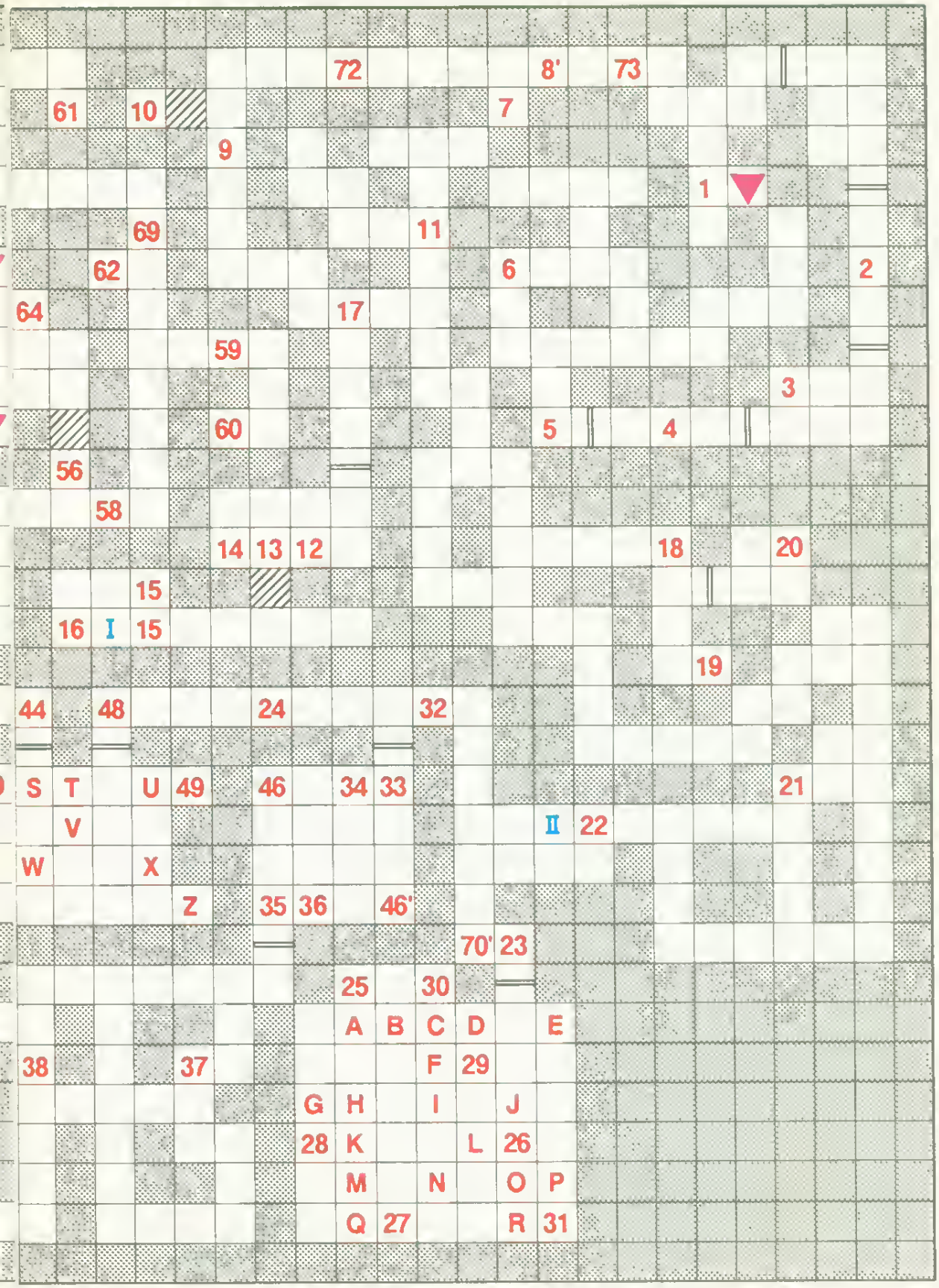
Map B3F

ここのポイントも数多い落とし穴。穴が閉じるプレートもあるので、ここでは落ちないようにして、進んで行こう。他に、テレポートや回転、ドアが閉じるエリアなどもある。宝石のイベントについては、次のページで述べるので、参照にしてほしい。



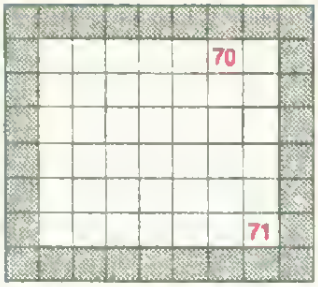
MAP中記号

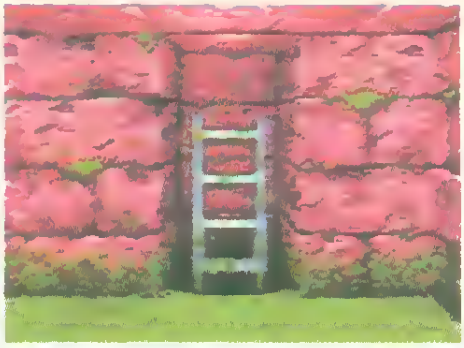
1－スタート、2－イベント、3－アイテム、4－イベント、5－敵、アイテム、6－敵、アイテム、7－テレポート（7'へ）、8－テレポート（8'へ）、9－イベント、10－アイテム、11－敵、12、13、14－同様のイベント、15－イベント、アイテム、I－落とし穴、16－アイテム、17－敵、18、19－イベント、敵（18）、20－敵、アイテム、21－敵、22－イベント、II－落とし穴、23－イベント、24－敵、25－アイテム、26、27－同様のイベント、28－イベント、29－イベント、敵、30、31－同様のイベント、32－イベント、33－敵、34－イベント、35－アイテム、36－イベント、37－敵、38－敵、39－敵、40－アイテム、41－敵、42－イベント、43－敵、44－イベント、45－アイテム、46－テレポート（46'へ）、48－イベント、49－アイテム、50－イベント、51、52－テレポート（51▶52へ。1度だけ）、53、55、60、61－同アイテム、54、56、62、63－同イベント、57、58、68、69－テレポート（57▶68、58▶69）、59－敵、64、65－アイテム、70－テレポート（70'へ）、71－アイテム、72－テレポート（73へ）、73－テレポート（72へ）、A～R－落とし穴、S－安全地帯、T、U、V、W、X、Z－像、アイテム、I、II－落とし穴、▲、▼－上下への階段



※70、71はP58のマップ参照。47、66、67は欠番

Map





攻略

だんだん広くなりつつあるダンジョン。イベントやトラップも増えてきているので、注意しよう。

❶閉まるドアに用心せよ！

あるエリアに入ると、閉まってしまうドアというものがいくつかある。突如通れなくなって戸惑うが、近くのレバーや、ボタンを押すと、再び開くので安心しよう。

また、ボタンを押して出現する秘密の部屋（9のところ）などもあるので、要注意。他に、3つの鍵穴が連なって（12、13、14）次のキーを入手すると言うところもある。ドアに関してのトラブルが多いので、用心してやってみよう。

▶ボタンが出現してそれを押すと、敵が襲ってくる。これを倒すと次のキーを入手できる

◀実はあそこは2つをクリアすればOKたが、経験値のために、ぜひ積極的に倒しておこう

❷落とし穴を閉じてから進もう！

東南の落とし穴の地域は、次のようにする。26でLが、27でQが、28でAが、それぞれ閉じることになっている。つまりこの3つのプレートを踏んでおけば、落ちることがないわけだ。逆に、29、30でFが、31でPの穴が開くことになっている。これらには、絶対入ってはならないと言うこと。ここのルートは、Jを避け、26▶L▶27▶Q▶28と進み、Aを閉じてから25のアイテムを取る。これでいいのだ。

落とし穴はこの他、IとIIがある。15でIが、22でIIが開くことになっている。この2つは絶対落ちない方がよいので、気をつけて行こう。

❸ 青い宝石をくぼみに入れろ！

北西部分に付いてのイベント。計４カ所あるくぼみに青い宝石をはめ込んでいく。これによって、下の階への抜け道が出現するのである。宝石は、53、55、60、61にある。はめ込むくぼみは、54、56、62、63の４カ所。

途中テレポートがあるので、向きと場所に気をつけて、じっくり進んで行こう。ここをクリアすれば次の階である。

▲宝石を次々にはめ込んで行くのである！

❹ 進路によってテレポートされる？

これは72と73のみの現象なのだが、進路によってテレポートされてしまうのだ。72の左から右へ進む（進路は東向き）。すると常に73に飛ばされるのだ。また、72を右から左（進路は西向き）に進んでも、やはり73に飛ばされる。つまり、72から右へ行ってしまうと、逆の進路では、72の左へは行けないということ。違う言い方をすれば、間違って72から東側（右側）に行くと、再び遠回りをしないと元に戻れないということになる。けっこう勢いで行ってしまったりするので、これには要注意だ。

宝石をすべてはずせ！

ここのスペシャルクエストは、ちょっと気づきにくい。下に行くためにはめ込んだ青い宝石を再びはずすのである。すべてはずした段階でクエスト完成。経験値とアイテムが入手できるのである。

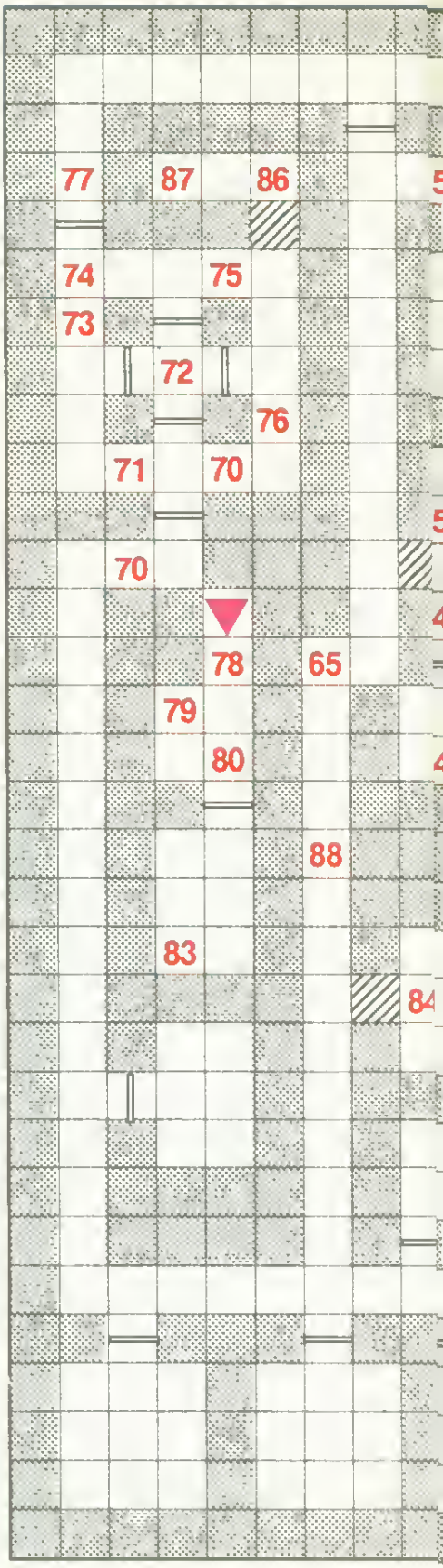
この階にはけっこう使えるアイテムや武器、呪文のスクロールなどが落ちている。これらをマップを見ながら一つ一つチェックしていくと、次の階でたいへん有利となる。番号を付けた近辺には、必ずそのアイテムが落ちている。ぜひすべてのアイテムを入手しよう。

さて、最後に落とし穴について。実はA～Fには、１度は落ちた方がよいのでそれを明記しておく。71のアイテムを取るには、それしか方法がないのだ。戻るには70から70'にテレポートする。ただし、ⅠとⅡはB４Fに落ちてしまうので、これは要注意。ここは避けた方が無難なのだ。

Map B4F

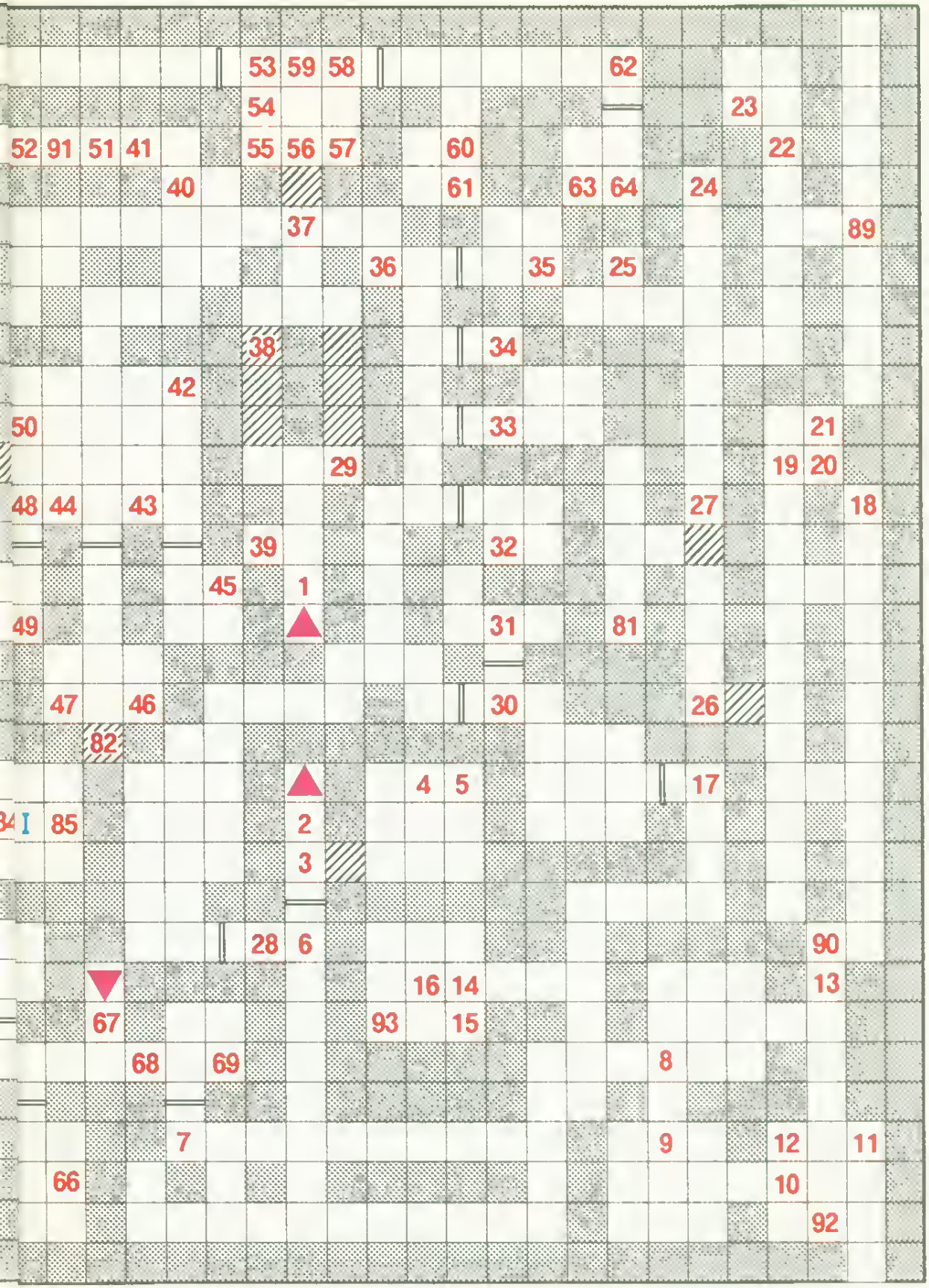
ここでは、敵がうろつくエリアがあるので、要注意。他には、初めて仲間になるキャラクターが登場する。パーティを強化しよう。

違う階へのテレポートも出て来る。後半必要になってくるから、大いに活用しよう。落とし穴と壁には、神経を使うのだ！



MAP中記号

1、2ー上へ、3ーイベント、敵、4ー敵、5ーアイテム、6、7ー同イベント、8、9ー同敵、10ー敵エリア、11、12ーアイテム、13、14ー敵エリア、15、16ーアイテム、17ーイベント、18ーアイテム、19ー敵エリア、20、21ーアイテム、22ー敵エリア、23ーアイテム、敵、24、25ーアイテム、26、27ー同イベント、28、29ーイベント、30、31ー敵エリア、32ーアイテム、33ーなし、34ーイベント、35ーアイテム、36、37ーイベント、38ーアイテム、39ー仲間、40ーイベント、41ー落とし穴（40で閉鎖）、42、43、44、45、46ーイベント、47ーイベント、アイテム、48ーイベント、49ーアイテム、50ーイベント、51ー落とし穴（45で閉鎖）、52ーイベント、53ー敵エリア、54、55、56、57、58ーイベント、59ーイベント、テレポート（B7Fの63へ）、60、61ーアイテム、62、63、64、65、66ーイベント、67ー下への階段前、68、69、70、71ーイベント、72ーイベント、敵、アイテム、73、74、75、76、77ーイベント、78ー下への階段前、79ーアイテム、80ーイベント、81ーアイテム、82ーアイテム、イベント、83ーアイテム、84ーイベント、85ーアイテム、86ー幻の壁、87ーイベント、88、89、90ーイベント、91ー落とし穴（34で開閉）、92、93ー敵、▲▼ー上下の階へ


53 59 58 62
54 23
52 91 51 41 55 56 57 60 22
40 61 63 64 24
37 89
36 35 25
38 34
42
50 33 21
29 19 20
48 44 43 27 18
39 32
45 1
49 31 81
47 46 30 26
82
4 5 17
34 I 85 2
3
28 6 90
16 14 13
67 93 15
68 69 8
7 9 12 11
66 10
92

Map 攻略

壁や落とし穴などの仕掛がしつこくなってくるB4F。1つ1つチェックしながら進んで行こう！

❶ 仲間がいるぞ！

1からこの階に上がってきたら、まず39にいるドワーフを助けよう。名をタゴールという。HPが45、筋力が17となかなかの戦士のようだ。

今後ともこのような形で仲間になる物が何人かいる。とりあえず助けてあげよう。ちなみに仲間にしないとヒントを教えてくれる。ポータルという石の扉の話。でも仲間にした方が得だ。

▲ここにいるやつはすぐに仲間になってくれる

❷ 遠ざかるブロック？

29に出現するブロックは、魔法の力によってパーティが近づくと遠ざかるようになっている。しかも、この部分を左にまわるので、左の廊下の方へ移動する。こうすると、ブロックにいく手を遮られることはないのである。

◀マップをよく見ながら進んでいこう！

❸ 3つの落とし穴に要注意！

左上にある3つの落とし穴（91、51、41）は、それぞれ違う場所であること（レバーを引いたりする）をすると、穴が開閉する。しかし、実は、52のプレートを踏むと、3つが一度に開閉するようになっている。

ちなみに、3つの落とし穴は、91が34、51が45、41が40にそれぞれしかけがある。1つを開けたら、3つとも開けないと、あとで苦労する（例えば1つだけ閉まっていたら、52でその1つは開いてしまい、結局通れなくなるのだ）。注意しよう。

◀カーゴイルの腕を引っ張ると穴が閉じる

◀プレートで3つか開閉するのた！

❹ 小部屋の3つのドアのワケ

真ん中左寄りの部屋にある3つのドア（43、44のところ）。ここはまず43でガーゴイルの鍵穴に、ドワーフのキーを差し込む（ドワーフのキーは49にある）。これで真ん中のドアが開く。その後、両端のドアを閉めてから、南の82に向かう。両端のドアを閉めておかないと、この82に入れないのである。ちょっとしたトリックだが、覚えておこう。

▲82にはアイテムとしかけかある。レバーを引くと、50の隠し通路か開く

❺ ドアが4つある部屋

72には4つのドアがある。最初入ると敵が出て、アイテムが取れる。そのあと同じドアから出て、そのドアを閉めて違うドアから入る。するとさっきとは違ったアイテムを入手することができるのでドアを開けるのは近くのボタンを利用しよう。

◀この部屋は魔法の部屋なのだ！

壁をまわって鎖を引っ張れ！

29にある輪になっている通路を一周してから38に行く。そのあとで36のレバーを引いてみよう。この階のスペシャルクエスト達成である。しかし、ここでは経験値しかもらえないため、あまり得ではない。無理して動くくらいなら、このクエストは無視してOK。

マップ中にある斜線は、幻の壁である。ただし、これにはしかけがあって、そのしかけを解かないと、この壁は通れない。

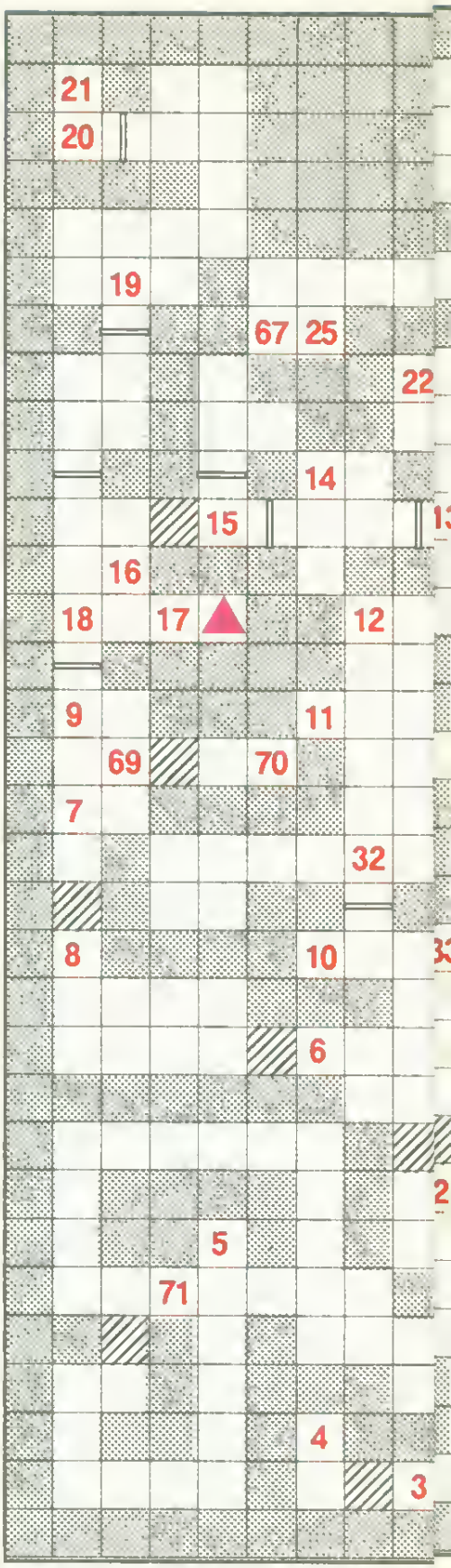
他のこの階の特徴は、敵エリアにジャイアントスパイダーがうろうろしていること。エリア近くに行ったら、必ず用心して進んで行こう。特にドアを開けた途端に襲ってくるような奴らもいる。要注意だ。

59のテレポートはB7Fへのもの。ただし、これを使うには、キーとしてメダリオンが必要。入手したら、大いに活用しよう。

Map B5F

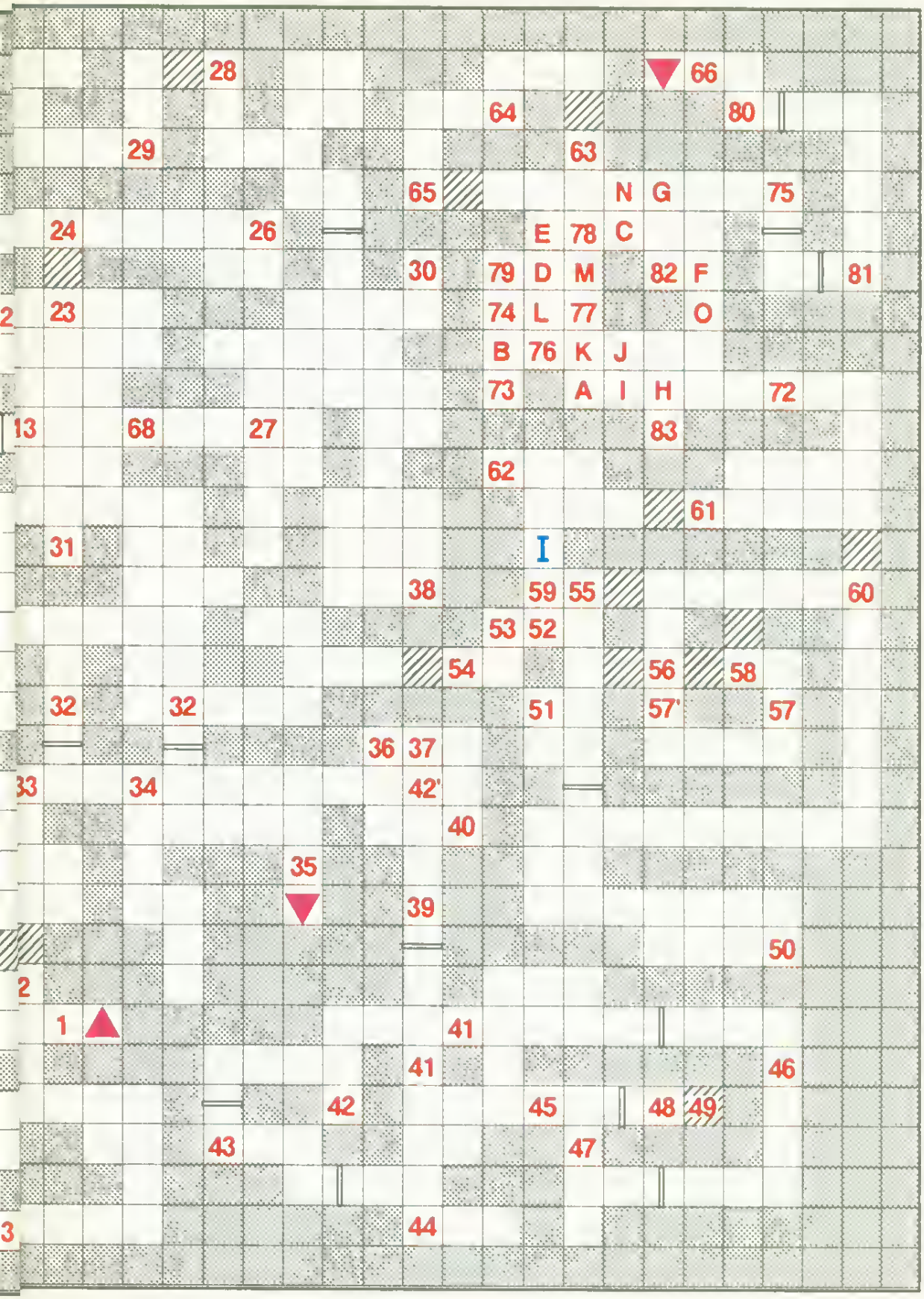
ドワーフの一族との出会い、仲間、さらには蘇生、そして数々のテレポート。

マップが大きくなり、さらに複雑になってくるこの階。39より南は、通った後に落とし穴ができるというとんでもないしかけになっている。一筆書きを書くつもりで進んで行こう。



MAP中記号

1ー下の階へ、2、3ー幻の壁、4、5ーアイテム、6ー幻の壁、7ー敵エリア、8ー幻の壁、9ードア（こちらから開かない）、10ーイベント、11、12ーアイテム、13ーこじ開けるドア、14ーイベント、15ー幻の壁、16ー敵エリア、17ー上の階へ、18ーイベント、19、20ー敵エリア、21、22ーアイテム、23ー幻の壁、24ーテレポート（B7F 67へ）、25、26ーアイテム、27ーイベント、仲間、アイテム、28ー幻の壁、29ーイベント、30ーイベント、仲間（蘇生）、31ーアイテム、32ードア（こちらから開かない）、33、34ーイベント、35ー下の階へ、36、37、38、39、40ーイベント、41ーアイテム、42ーテレポート（42'へ）、43、44、45、46ーアイテム、47ーイベント、48ーイベント、アイテム、49ー幻の壁、テレポート（50へ）、50ー到着、51、52、53ー敵エリア、54、55、56ー幻の壁、57ーテレポート（57'へ）、58ー幻の壁、アイテム、59ーイベント、60、61ー幻の壁、62ーアイテム、63ー幻の壁、64ーアイテム、65ー幻の壁、66ー下の階へ、67、68ーアイテム、69ーイベント、70ー敵エリア、アイテム、71ーイベント、72、74、76、78ー到着、73、75、77ー到着、イベント、79、80、81、82ーイベント、83ーアイテム（取れない）、A〜Oーテレポート、！ー落とし穴、▲、▼ー上下へ

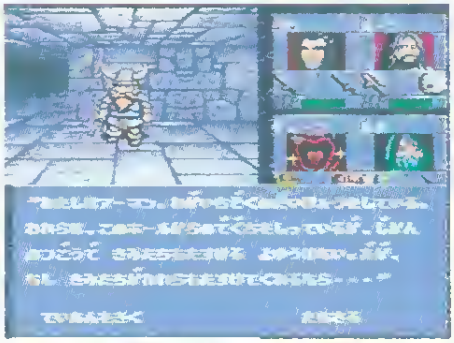

28
66
64
80
29
63
65
N
G
75
24
26
E
78
C
30
79
D
M
82
F
81
2
23
74
L
77
O
B
76
K
J
73
A
I
H
72
13
68
27
83
62
61
31
I
38
59
55
60
53
52
54
56
58
32
32
51
57'
57
36
37
33
34
42'
40
35
39
50
2
1
41
41
46
42
45
48
49
43
47
3
44

Map 攻略

ここでのポイントはドワーフ一族との話。頼みを聞いてあげると、良いことがあるのだ！

❶ ドワーフの話は聞いてあげよう！

27で出会うドワーフのアーマン。いろいろ話をするが、かれらの要求は、まず捕らわれた王子を救うことと、眠りについた王様を助けること。彼らの要求を聞いてやると、アイテムをもらったり、仲間が増えたり、蘇生できたりと、いろいろいいことずくめ。他の階に行かねば達成できないこともあるので、話をよ〜く聞いてメモしておこう。



▲ここでは仲間か増える。30では、骨からの蘇生もしてくれるのだ！

❷ ドアと壁の種類について

今までに何度も出てきたが、ここでもう一度おさらいしておく。ドアには鍵で開けるもの、こじ開けるもの、さらにはしかけ（ボタンやレバーなど）を解いて開けるものがある。壁も同様で、しかけによってなくなるものと、通り抜けられるものと2種類あるのだ。

◀マップの「幻の壁」の意味は2種類あるのだ！

❸ 後半のテレポートについて

A〜Oの記号は、テレポートである。これらについて、すべて明快にしてみる。行き先は次の通り。

A▶72、B▶72、C▶72、D▶73、E▶74、F▶74、G▶75、H▶72、I▶A、J▶K、K▶76、L▶77、M▶78、N▶G、O▶F

さらに、到着地点を含めて、この辺にはレバーがいくつかある。その関係は次の通り。73▶81のドアが開く。79▶80のドアが開く、82▶75のドアが開く

この北東部分については、このことを頭に入れておかなければ、すぐにどこかへ飛ばされてしまう。1歩づつ確認しながら歩くようにしよう。

❹ ここにもポータルがある！

ポータルとは、テレポーターのこと。ここのものは、B7Fの67につながっている。ただし、これを使うには、鍵が必要。その鍵とは、「ストーン・ネックレス」というもの。これは、26の東の壁の棚に置いてある。

いますぐこれを使う事はないが、ドワーフの頼みを聞いて上げるためあとで使うことになる。場所を確認後、アイテムを取っておこう。

▲テレホーターは便利なので、場所を確認しておくのた！

❺ 毒や呪いのアイテムがある？

31には毒のポーションが置いてあり、41（2か所ある）には、それぞれ呪いのアイテムがある。どちらも、パーティにとって、損になるアイテムと武器である。したがって、これらを入手しても、絶対装備したり、使ってはいけない。覚えておこう。

◀たたし、武器は間違って装備しても外すことかできるゾ

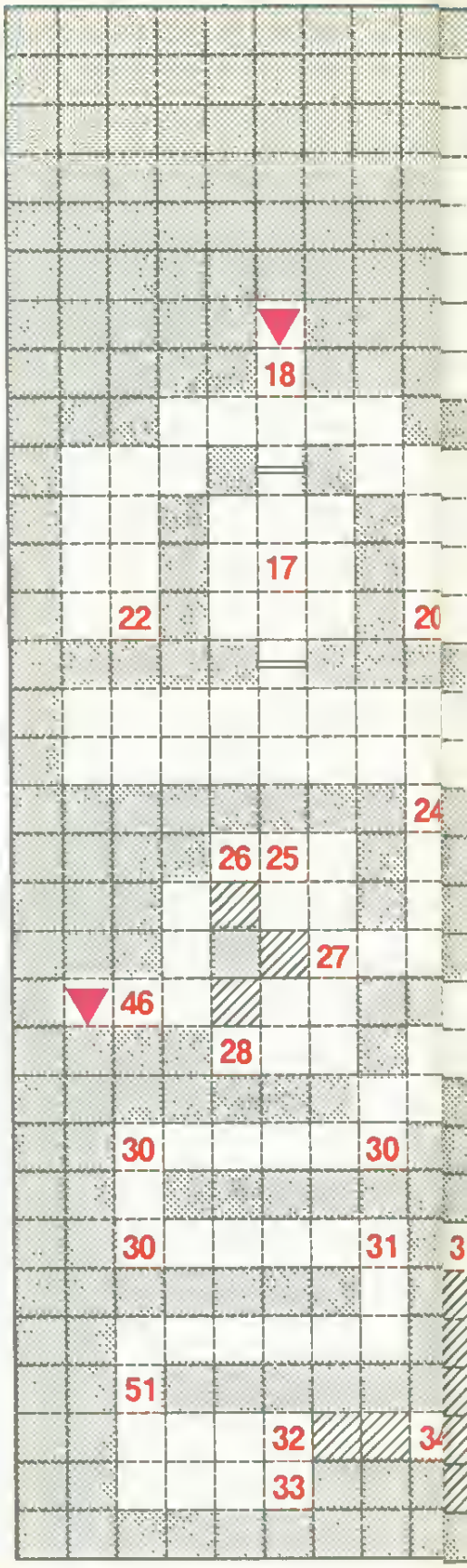
食料庫の棚に食糧を置け！

ここのスペシャルクエストは、以外と簡単。食料庫と書かれた部屋に毒のビンがある。その食糧庫の棚の上に自分の持っている食糧を、5個置くのである。すると、その食糧が、回復率の高い携帯食になるのだ。気をつけたいのは、5個置くということ。4個までては何も起こらないのだ。

それ以外の注意点をいくつか上げる。9や32の前の扉は、こちら側からは行けない。逆の方からしか、開けられないのだ。37の像の腕（レバーになっている）を下げると、1の落とし穴（59で開く）以外のすべての穴が閉じることになっている。48で鍵を使うと、49の壁がなくなり、入れるようになる。57から57'へのテレポート後、方向が180度回転する。コンパスに要注意。他の階で拾った骨が、この階で蘇生される。覚えておこう。

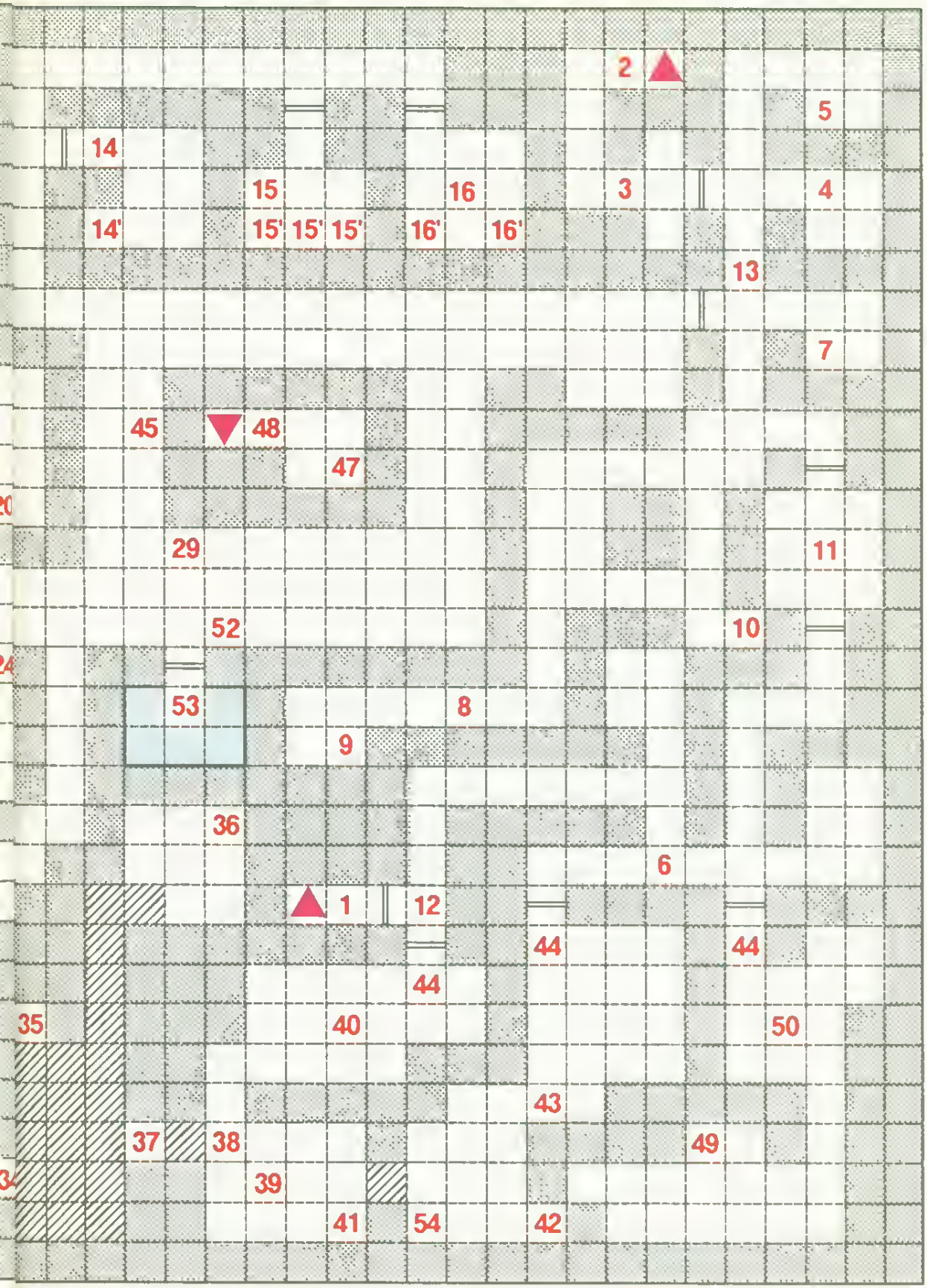
Map B6F

前半最後の階は、トラップが複雑になっているところ。しかも、パーティに対抗する魔法使いなども出てきて、なかなか緊迫した場面を迎える。サブフロアも小さいながらあるので、次ページを参照して、プレイしていってみよう。



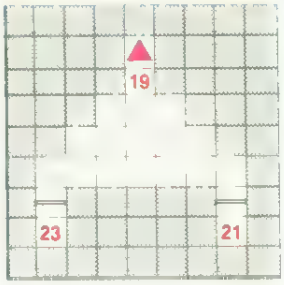
MAP中記号

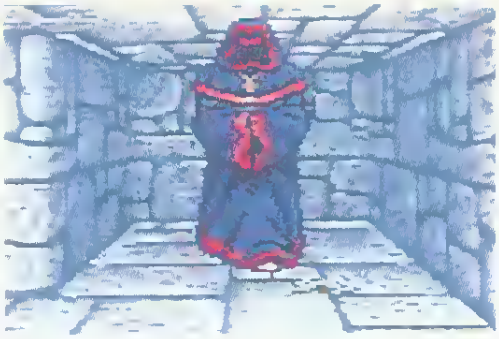
1ー上の階から（ただしここから外へは出れず）、2ー上の階から、3ーイベント、4、5、6ー敵、7ーアイテム、8ー敵、9ーアイテム、10ーイベント、敵、アイテム、11ーダーツトラップ、12ーイベント、アイテム、13ーイベント、14、15、16ー敵、アイテム（14′、15′、16′）、17ーダーツトラップ、18ー下のフロア（19）へ、19ー上のフロア（18）へ、20ー落とし穴（21）へ、21ーアイテム、22ー落とし穴（23）へ、23ーアイテム、24、25ー敵、26、27、28ーイベント、敵、29ーアイテム、30ーダーツトラップ、31ーダーツトラップ、32ーアイテム、33ーイベント、34ーアイテム、イベント、35、36ーアイテム、37ーイベント、アイテム、38ー敵、39ーアイテム、40ーアイテム、41ーイベント、42ーアイテム、43ー敵、44ードア（こちらからしか開かない）、45ーテレポート（B10Fの9へ）、46ー下の階へ、47ーアイテム、48ー下の階へ、49ーアイテム、50ー敵、51ーアイテム、52ーイベント、53ー敵、54ーイベント▲、▼ー上下へのフロアまたは階へ、——で囲んだ部屋ースペシャルクエストに関する部屋



※19、21、23はP70のマップ参照

Map B6F





攻略

ここでは武器やアイテムを棚に置くということがたくさん出てくる。覚えておこう。

❶ プレートや棚にアイテムなどを置け

具体的に解説する。まず3。南北にある2枚のプレートに武器を置く。すると東のドアが開く。武器はそのあと取っても可。32の棚にダガーかダーツを置くと、東側の壁が消える。この一帯の壁は、すべてこの方法で消えてくれる（一部除く）。

ここではダーツによるしかけ（次ページ参照）が数多くある。その中には、入手できる物もいくつかあるので、手に入れられそうなアイテムや武器は、必ず拾っておくように。

▶プレートの上に武器を置く場合、たいていは何でもよいか、中にはターツでないとタメなところもある

◀棚が数多く出てくるこの階。置いてある物は入手し、開いてたらいろいろな物を置いてみよう

❷ T字型ブロックは回転する？

26、27、28について解説しよう。まず26の鍵穴に、ドワーフのキーを入れる。すると、このブロックが時計回りに回転して、鍵穴は27の位置にいく。そこで再びドワーフのキーを差し込むこと、今度は鍵穴が28の位置にいく。ここで三たびドワーフのキーを差し込むと、ブロックが再度時計回りに回転して、46までの通路が開くことになっている。

実は48から下へも行けるのであるが、このエリアへの出入りが、この階では不可能（下から来るしか方法がない）。つまり、上記の方法で通路を開け、46から下へ行かねば、攻略できないということなのである。

複雑だが覚えておこう。

❸ ダーツトラップに要注意だ！

この階にはダーツトラップなる厄介なしかけがある。プレートを踏んだり、部屋に入ったりした瞬間、ダーツが飛んでくるのである。

これらは基本的に避けられないので、HPに注意しながら進んで行くしか手はない。

しかし、踏む必要のないトラップも数多くあるので、必要ないときはマップを見ながらぜひ避けること。用心に越したことはない。

▲いっきなりターツかすっ飛んでくるのである！

❹ 野望を持ったメイジと対決！

10には黒いローブをまとったメイジがいる。彼はクサナタールの敵かと思いきや、実は奴を利用してウォーターディープの支配をもくろんでいる、狂信者だと言うことが分かる。

もちろん、ここでは戦闘になるので、体力充分で戦おう。倒すとアイテムが入手できる。又、奴の話も重要なので、よく聞いておくように。

ドワーフが持っている「シルビアのワンド」。これが最重要アイテムらしい。B5Fでドワーフの王の眠りをさますと（ドワーフのヒーリングポーションで可能）もらえる物だ。

ケンクの卵を集めるのだ！

この階にはケンクの卵がたくさんある。これがスペシャルクエストのアイテム。これらを集めて、「すみか（53）」に持っていくと、そこの部屋が広がり、重要な武器が入手できる。卵のある位置は以下の場所。

7、9、14、14′、15、15′、16、16′

他には、34のアイテム。棚にダーツを乗せると壁が消えるが、その前に、棚にあるアイテムを取っておくこと。でないと、壁と一緒にそのアイテム（ドワーフのキー）も消えてしまうからだ。

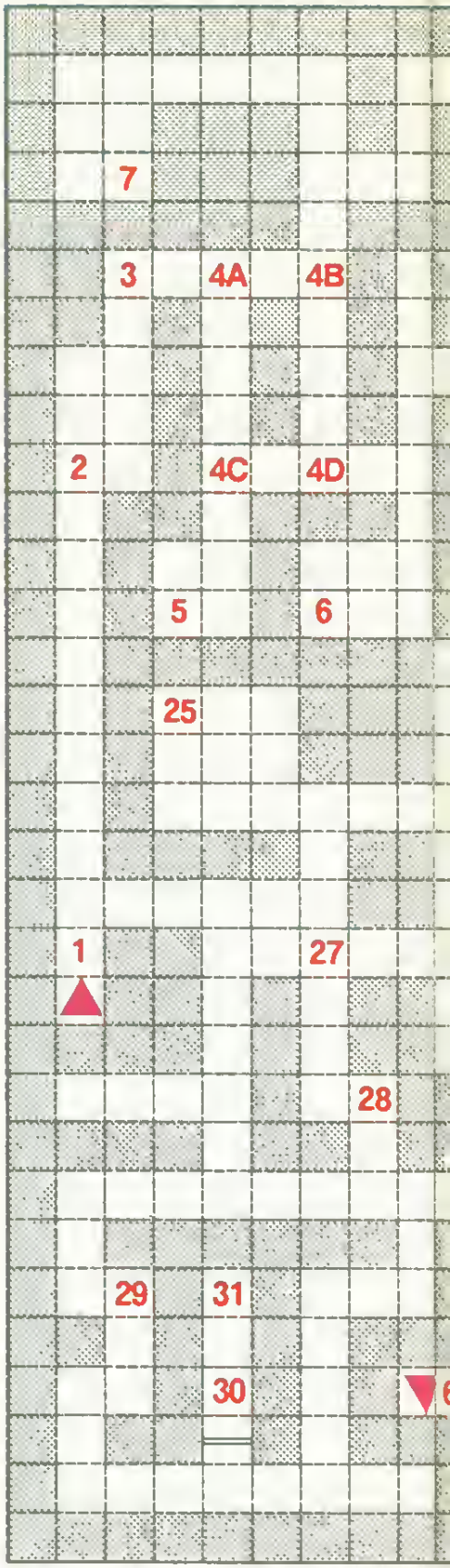
45はポータル（テレポーター）。47のアイテムがキーになっている。

49、50の2か所には、B5Fの46のそばにある落とし穴からしか、来ることができない。余裕があれば、戻ってから来るようにしたい。

サブフロアにあるのは、ドワーフのキー。ぜひ入手してから、下を目指そう。

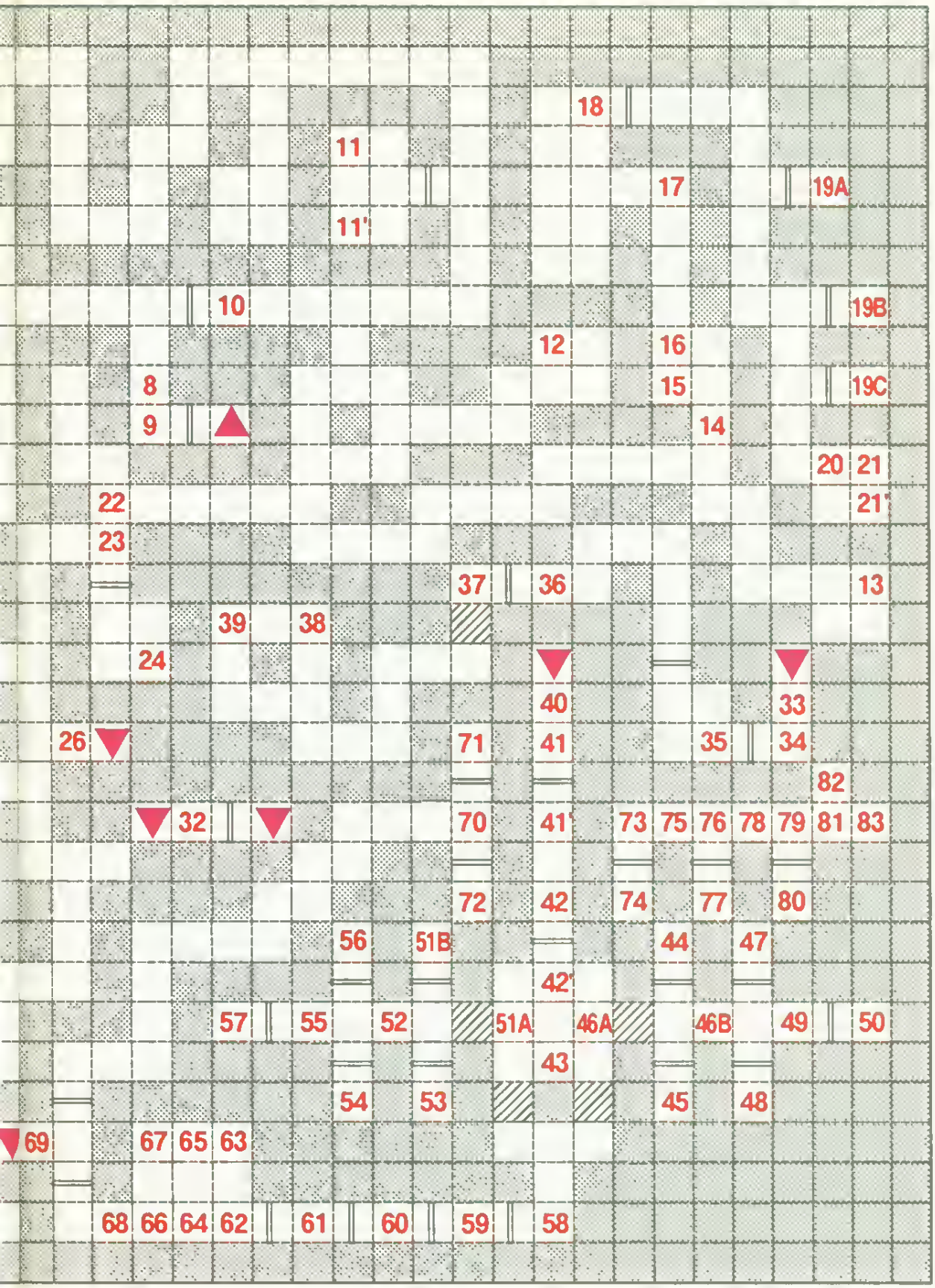
Map B7F

ここではまず、ドロウのパトロール隊に会う（1から来た場合）。うまく話をして、買収してしまおう。戦う必要はない。さらに、ファイアーボールによる攻撃トラップや、骨になっている仲間、数々のテレポート、そして数個のポータル群等、しかけがたくさん。



MAP中記号

1ー上へ、敵、2ー敵、3ーイベント、4A～4Dー攻撃トラップ、5、6、7ーアイテム、8ーイベント、9ードア、10ードア（こちら側から開く）、11ー敵（11'にアイテム）、12、13ーアイテム、14ー攻撃、イベント、15、16、17ー攻撃、18ードア、19A、19B、19C、20ーイベント、敵、仲間の骨、21、21'ーアイテム　22、27、29ー敵見回り、23ーイベント、24ーアイテム、25ーアイテム、26ー下へ、28ーアイテム、30、31ーイベント、アイテム、32、33ー下へ、イベント、34ーイベント、35ー敵、36、37ーイベント、38ー落とし穴、39ーアイテム、40ー下へ、41、42ードア、41'42'ードア閉まる、43ーイベント、44ー敵、イベント、45ーイベント、アイテム、46A、46Bーイベント、47、48、49、50、51A、51B、52、53、54、55、56、57ーイベント、アイテム、敵、58、59、60、61、62ーイベント、63ーテレポート（B4Fの59へ）、64ーアイテム、65ーテレポート（B9Fの11へ）、66ーアイテム、67ーテレポート（西▶B11Fの3へ&北▶B5Fの24へ）、68ーイベント、69ー下へ、70ー到着、71ー敵、72ーテレポート（83へ）、73、74、75ーイベント、アイテム、76、77、78ーイベント、アイテム、79ーイベント、80ーアイテム、81ーイベント、82ー到着、83ーテレポート（70へ）、▲、▼ー上下の階へ


18
11
17
19A
11'
10
19B
12
16
8
15
19C
9
14
20
21
22
21'
23
37
36
13
39
38
24
40
33
26
71
41
35
34
82
32
70
41'
73
75
76
78
79
81
83
72
42
74
77
80
56
51B
44
47
42'
57
55
52
51A
46A
46B
49
50
43
54
53
45
48
69
67
65
63
68
66
64
62
61
60
59
58

Map 攻略

ここから3フロアくらいが、結構きつい。根性を入れてがんばるのだ！

❶ ファイアーボールの攻撃だ！

4を例にとって説明してみよう。A、B、C、Dいずれかのプレートを踏むと、ファイアーボールが飛び出す。4Aの北の壁から発射され、4Aで東に向きを変える。その後4Bで北に向きを変える。そのまま先の壁に走って行くのだ。15の場合、17から飛んできたファイアーボールは16で向きを変える。つまり、動かない方がよいのである。

▲すさましいファイアーホール。絶対避けよう！

❷ プレートを踏んで部屋を開けろ！

20を例に取る。ここにあるプレートを踏むと、19のA、B、Cの部屋が開き、中から敵が出現してくるのだ。こういったところが他にもあるので、マップを見てチェックしておこう。ちなみに19Aにある骨は、クレリックのもの。蘇生してあげるのだ。

◀プレートは鍵穴みたいなものなのだ！

❸ 部屋に入ると部屋が開く？

部屋に入ることで、ドアの鍵が開くところがある。例えば、44に入ると、53のドア。45に入ると、51Bのドア。47に入ると、54のドア。48に入ると、56のドア。50に入ると、57のドア。それぞれのドアが開くのである。

また、スパイダーボタンなるもので開くドアもある。46Aの北側のボタンは44、南側のボタンで45、46Bの北側のボタンは47、南側のボタンで48、49の南側のボタンで59、それぞれのドアが開くことになっている。他にもあるのでチェックしておこう。

▼部屋に入るたけでドアが開くのである。

▲ボタンを押して鍵を開けてるのだ！

❹ ポータルが集まっている場所

真ん中南にある部屋には、いくつかのポータルが集まっている。行く先などは前ページで確認してもらうとして、ここではキーになるアイテムを紹介する。使うときの参照にしてほしい。

63▶ストーン・メダリオン、65▶ストーン・ダガー、67▶西の壁ーストーン・ホーリーシンボル、北の壁ーストーン・ネックレス。

▲ポータルは重要なテレホーター　大いに利用しよう！

❺ 下手に下げると行けなくなる？

とある部屋のレバーを下げると、あるところのドアは開く。しかし、それを開けてしまうと2度と開かなくなるドアが実はあるという、厄介なレバーが存在する。

そのレバーは、75、78、81の3つの部屋にある。詳しくは下を見てほしい。

▼とっても厄介なレバーだったりするのだ！

くぼみに鍵を置け！

ここのスペシャルクエストは簡単。3つあるくぼみに、ポータルの鍵（どんな物でも良い）を1つづつ置くだけ。ここで入手できる物は、スクロール。このゲームをとくためのヒントがかかれている。

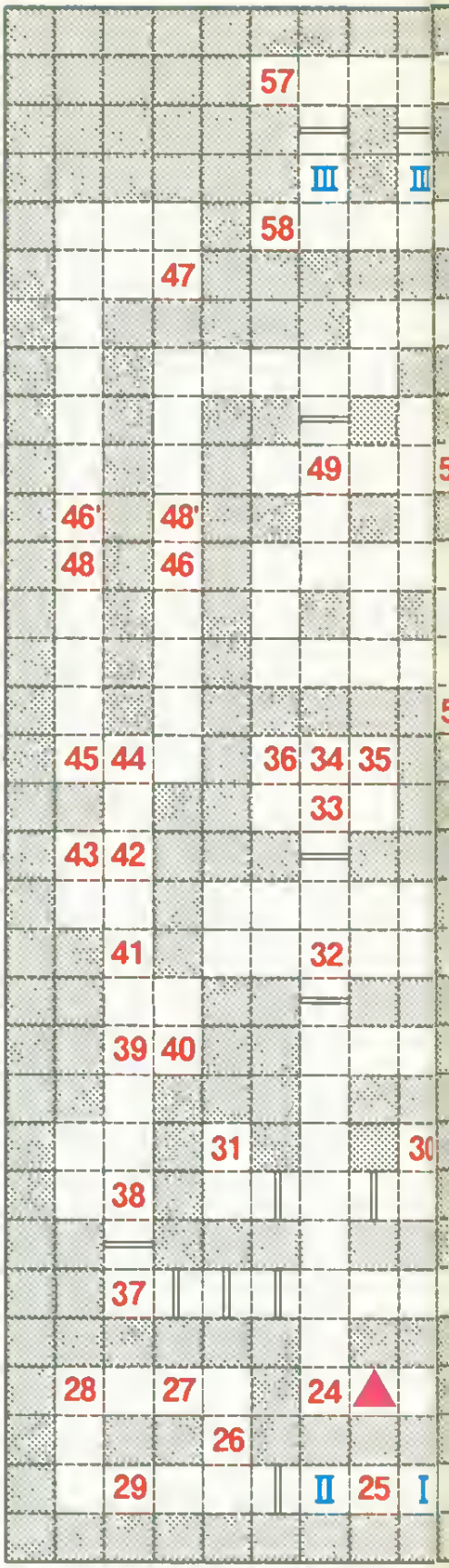
他の特徴を挙げておく。37では、棚にアイテムを1個乗せてから、スパイダーボタンを押す。これで南の通路が開く。なお、置いたアイテムは64の棚に出現する。41、42で開けたドアは、1で閉まる。前ページの3以外の部屋は以下の通りである。

51日▶45、53▶44、54▶47、56▶48、57▶50、

上記の5の補足をする。75のレバーで74が開き、77、80のドアが閉まる。78のレバーで77が開き、74、80のドアが閉まる。81のレバーで80が開き、74、77のドアが閉まる。つまり3つの武器、アイテムのうち、1つしか入手不可能になっているのだ。

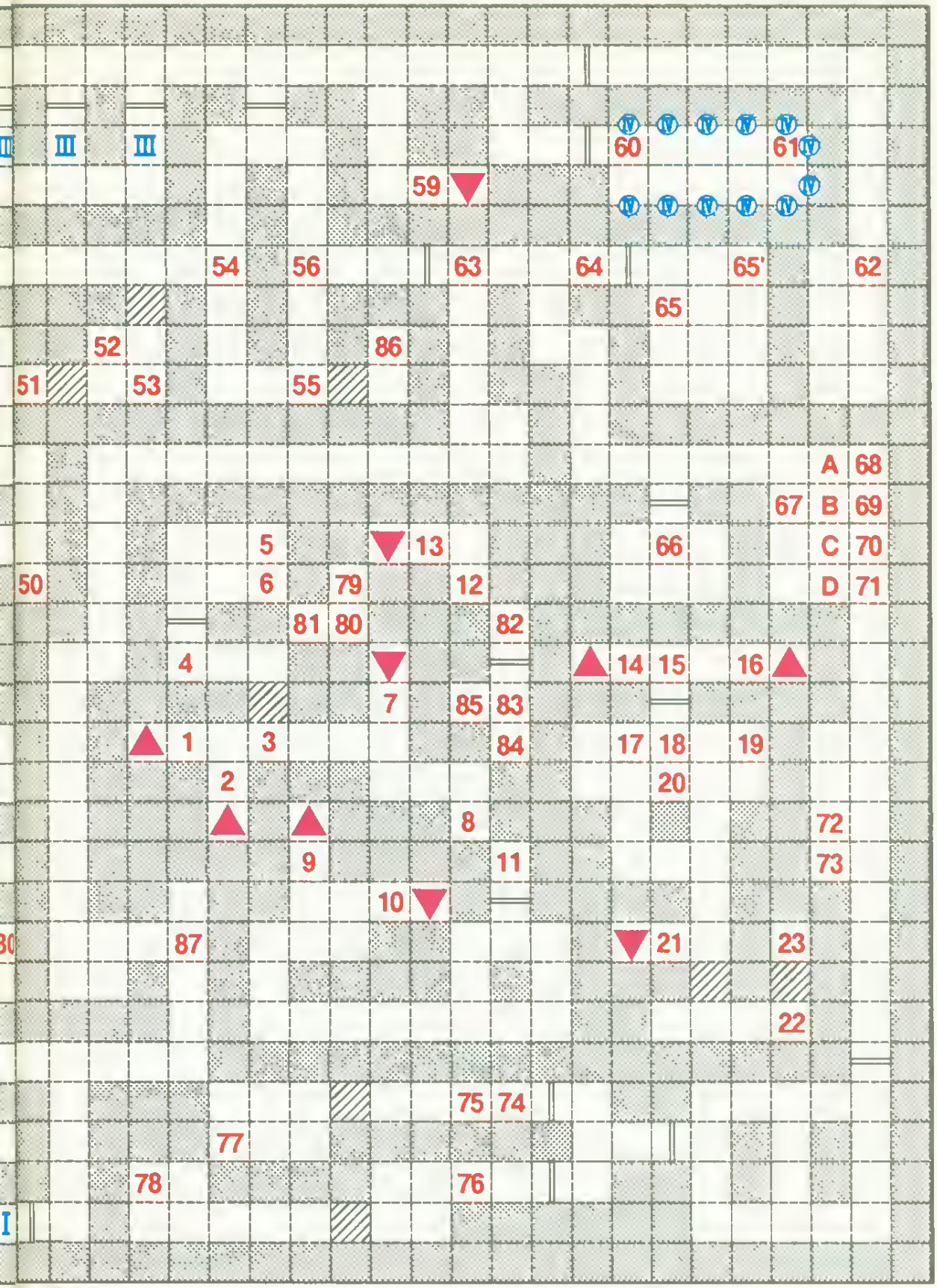
Map B8F

ここもしかけだらけの階層と思ってもらってOK。数多い階段、テレポート、敵など、マップを見ながら1つ1つチェックしていく必要がある。特に上の階から落とし穴で来なければいけないところもあるので、2つのマップをよく見て、プレイしよう。



MAP中記号

1、2、9ー上へ、3ー幻の壁、4、5ーイベント、アイテム、6ーアイテム、7、10ー下へ、8、11、12ーアイテム、13、14、15、16ー上と下へ、17ーイベント、18ー到着、19ーイベント、アイテム、20ーイベント、21ー下へ、イベント、22ー幻の壁、23ーアイテム、24ー上へ、25ー回転、26ー敵、27、29ー相互へのテレポート、28、30、31ーアイテム、32、33ー敵、34ーテレポート（B7Fの10へ）、35、36、37ーアイテム、イベント、38、39、41、42ーイベント、40、43ー落とし穴、44ーアイテム、45、49ー敵、46、48ーテレポート（46′、48′へ）、47、50、53ーアイテム、51、52ーイベント、54、56ーイベント、相互へのテレポート、55ー幻の壁、57ーイベント、58、60、61ーアイテム、59ー下へ、62ー敵、63、64ードア（こちら側から入れない）、65ー敵、65′ーテレポート（1へ）、66ー敵、67、68、69、70、71ーイベント、アイテム、落とし穴、72ー到着、73ーアイテム、74ー敵、75、76ーイベント、77、78ーアイテム、79ーテレポート（85へ）、80ーイベント、81ー到着（上の落とし穴から）、82ーアイテム、83ードア（こちらからしか開かない）、84ーテレポート（18へ）、85ー到着、86ーアイテム、87ー敵、Ⅰ、Ⅱーイベント、Ⅲー敵、Ⅳーアイテム、▲、▼ー上下の階へ、A〜Dー落とし穴



III III III
IV IV IV IV IV
60 61 IV
59
IV IV IV IV IV
54 56 63 64 65' 62
65
52 86
51 53 55
A 68
67 B 69
5 13 66 C 70
50 6 79 12 D 71
81 80 82
4 14 15 16
7 85 83
1 3 84 17 18 19
2 20
8 72
9 11 73
10
87 21 23
22
75 74
77
78 76
I

Map 攻略

そろそろパーティのレベルも上がってきたことと思う。いよいよ正念場だ。がんばれ！

❶ 鍵1つに宝石1つ？

19にはスパイダーボタンと棚がある。棚にキーを置いてボタンを押してみる。すると、赤い宝石が現れるのである。

これはキーの数だけ出現することになっている。あまり不要な数を変える必要はない。実はひとつあれば十分なのである。20にはそれのメッセージが壁に書いてあるので読んでおこう。

▲メッセージは読まなくても、もちろん鍵を変えられるぞ！

❷ 向きが変わってドアが閉まる？

南にある25は、180°向きが変わってしまう場所。Ⅰと Ⅱは、それぞれ左右の壁を締めてしまう。つまり、一方通行ということになってしまうのだ。

分かれば単純なことなので、マップを見ながらここは1回だけ通るように心がけよう。コンパスに要注意だ。

◀いきなり向きが変わってしまうのには、閉口する！

❸ アイテムがいっぱいの部屋

マップの北東を見て欲しい。ここはまず60のプレートを踏む。さらに61でアイテムを頂戴する。ここまでは良い。

しかし、ここで出てしまっては、プレートを踏んだ意味がない。このプレートは、アイテム出現プレート。Ⅳが数多く、壁に沿ってマップに載っているのが分かると思う。このⅣの壁には、ダーツをはめこめるようなくぼみが開いている。

ここからは右ページを参照してほしい。つまり、これがこの階のスペシャルクエストに関連しているくぼみなのだ。

ダーツは数多く拾っておこう。

❹ ポータルは2つある！

この階のポータルは、34と72の2つある。34は、ストーン・セプターというアイテムがキーになっている、B7Fとつながっている。72は、B10Fからの到着のみ。したがって、こちらからB10Fへは、行けないということになる。

2つのポータルの意味を把握して、大いに利用していこう。

▲到着専用ポータルなので、ここでは何も起こらないのた！

❺ 4つの落とし穴だ！

A、B、C、Dの4つは、開閉式の落とし穴。67のプレートで4つがいっぺんに開閉する。また、68～71のスパイダーボタンによって、それぞれC、D、A、Bの穴が、開閉する。つまり、どこを開閉したか把握していないと、落とし穴に落ちてしまうってワケだ。

◀マップにメモでもしながら進んで行ってみよう！

ダーツをはめ込んで行け！

弾がなくてダーツが発射できないところ（左ページ③参照）がある。ここにすべてダーツをはめ込むのだ。これでクエスト完成。ダーツが＋4の威力になるのだ。ダーツが足りなければ、戦闘終了後、拾っておくこと。

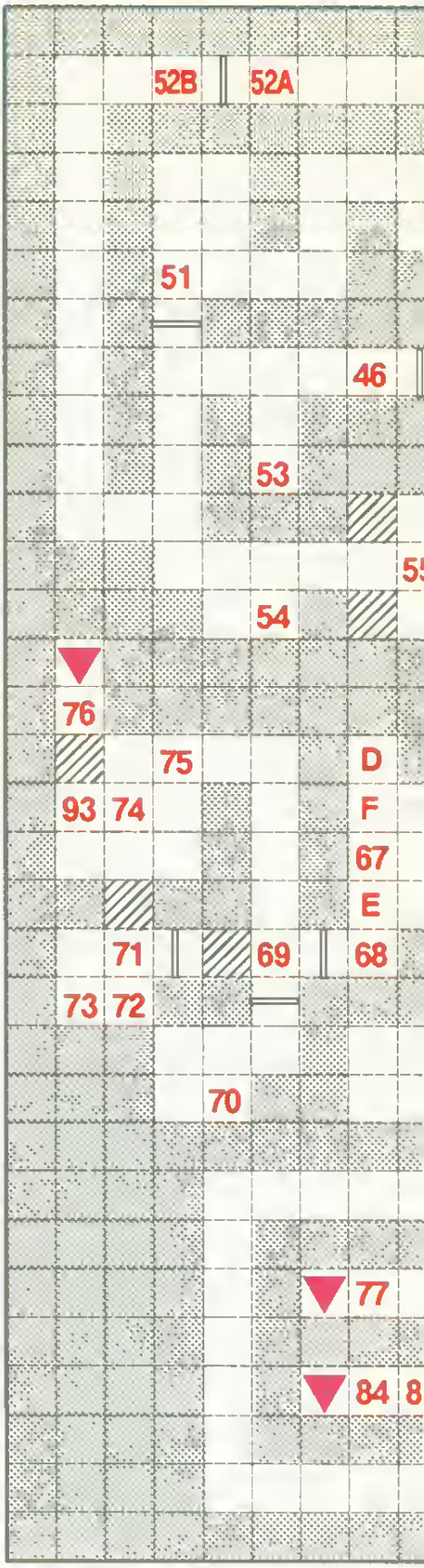
他の注意点。31のアイテムはマイナスアイテム。38～43では、ファイアーボールを避けつつ、落とし穴にも注意。46、48のテレポートも、風景で分かりにくいので、よく見ておくこと。54、56は壁の文字を読むと、回転してテレポートされる。111の敵は、57のボタンによって出てくる。65に行くには、B7Fの16の東にある落とし穴から飛び降りてくるしか手はない。75で壁がなくなるが、78のアイテムが取れない。同様に76でも壁が消失するが、77のアイテムが取れない。81へは、B7Fの38の落とし穴からしか、来ることができない。覚えておこう。

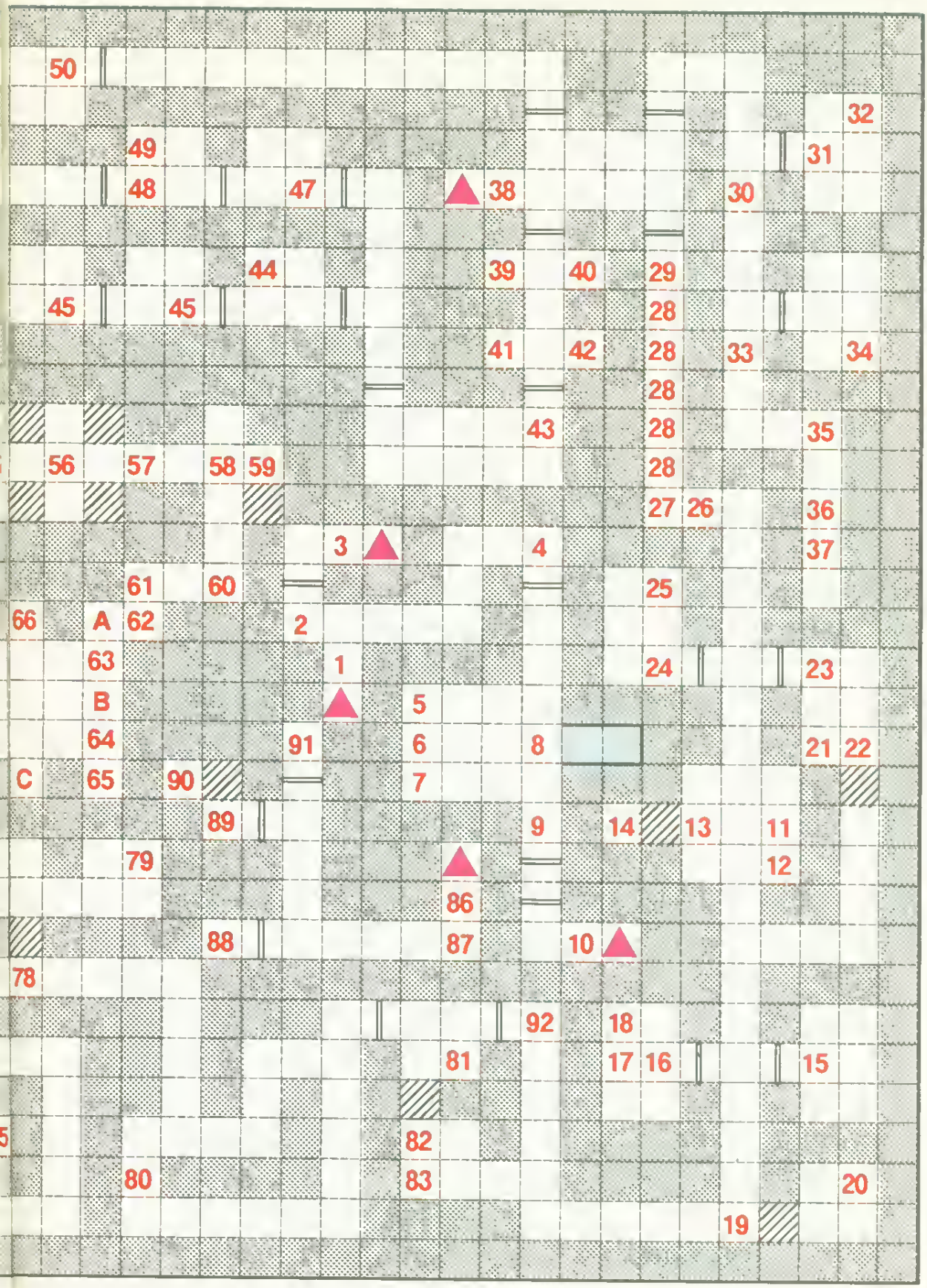
Map B9F

この階が中盤の山場と言ってもよい。何しろ、トラップの数が異常に多いのだ。マップをチェックしながら、1つ1つ対処していこう。また、仲間になる骨も落ちている。必ず蘇生させるように。ここでは、攻撃トラップが厄介なので、要注意だ。

MAP中記号

1、3ー上へ、2、4、5ーイベント、6、7ーイベント、アイテム、8、9ーイベント、10ー上へ、11ーテレポート（B7Fの65へ）、12、14ーアイテム、13、19、22ー幻の壁、15、16ー敵、17、18ーイベント、20、21ーアイテム、23ードア（こちらからしか開かない）、24ーイベント、敵、25ーアイテム、26、27、28、29、30ーイベント、31ー敵、32、34ーアイテム、33ーイベント、35、36、37ーイベント、アイテム、38ー上へ、39、40、41、42、43ーイベント、敵、44ーアイテム、45、46、47、48、50ー敵、49ーアイテム、51ー敵、52A、52B一敵、53ー敵、54、55、56ーイベント、57ー仲間の骨、58、60、61、62ーイベント、59ー幻の壁、63、64、65、66、67、68、69ーイベント、70ーイベント、アイテム、71ー幻の壁、72ー何もない、73、74ーアイテム、75ーイベント、76、77ー下へ、78ーイベント、79ーアイテム、80ー敵、81ーアイテム、82、83ーイベント、84ー下へ、85ーアイテム、86ー上へ、87ーイベント、88ーアイテム、89ー幻の壁、アイテム、90ーアイテム、91ー敵、92ーイベント、▲、▼ー上下の階へ、A〜Fー攻撃




50
49
48
47
38
32
31
30
44
39
40
29
45
45
28
41
42
28
33
34
28
43
28
35
56
57
58
59
28
27
26
36
3
4
37
61
60
25
66
A
62
2
63
1
24
23
B
5
64
91
6
8
21
22
C
65
90
7
89
9
14
13
11
79
12
86
88
87
10
78
92
18
81
17
16
15
82
80
83
20
19

Map 攻略

トラップの連続と言った感のある階層。何しろ気をつけて進んで行くしかない。

❶ オーブ・オブ・パワーを置け！

17の南の壁には、棚が１つある。ここには、「オーブ・オブ・パワー」と言われるアイテムを、置けばいい。こうすると、パーティの持っている魔法のアイテムがすべて表示されることになっているのである。

ちなみに、このアイテムは、B11FかB12Fで入手する。さらにここで使うと、無くなってしまうので、覚えておこう。

▲５Fの「しんたくしょ」たと同じ効果かあり、アイテムもいらないそ！

❷ 光る石、さらには要求を聞け！

東の方にある36と37では、光る石(岩＋１)が飛んで来て、ここに落ちる。これは入手しておこう。鍵になるのだ。

北東にある、39、40、41、42の４つの場所では、それぞれ武器やアイテムを置くように要求される。それに答えると、43のドアが開くのだ。

◀プレートの上に、あまっている武器、アイテムを置こう

❸ アイテムがなくなる？

北東にある、26と28。実は28がトラップになっていて、パーティが近づくと、アイテムなどが自然に棚に持って行かれてしまうのである。

このトラップは、26のプレートを踏むまで、永遠に続く。気がつかないで通り過ぎると、知らない間にアイテムや武器がなくなっていると言うことになるのである。

26でトラップの効力を無くしてから、28に入るようにしたい。ちなみに27と29はメッセージ。あまり神経質にならなくてもいい。28でアイテムを取られると、いろいろメッセージが出るのである。取り忘れに、要注意だ。

❹ ダーツトラップに注意せよ！

55から62（マップの真ん中西より）までは、ほとんどがダーツトラップになっている。プレートを踏むと、ダーツが飛んでくる。

このとき、ダーツをやり過ごすと、上下の壁（55、56、57の東西に延びる通路の上下）に、いろいろアイテムが置かれたりする。また、そこから左下、南西方向にある、74近辺にもアイテムが出現する。覚えておこう。

▲落ちたターツは拾える　たたし壁に吸い込まれる時もあるのだ

❺ ミサイルが恐い！

真ん中西よりの63から68までは、マジック・ミサイルのトラップ。プレートを踏んだりボタンを押すと、ビシバシ攻撃を受けてしまうのだ。放たれた物をアイテムとして入手できるが、危険はデカイ。HPと相談して、手にいれよう。

◀A～Fはそれの発射台　威力は大きいので必ず逃けよう

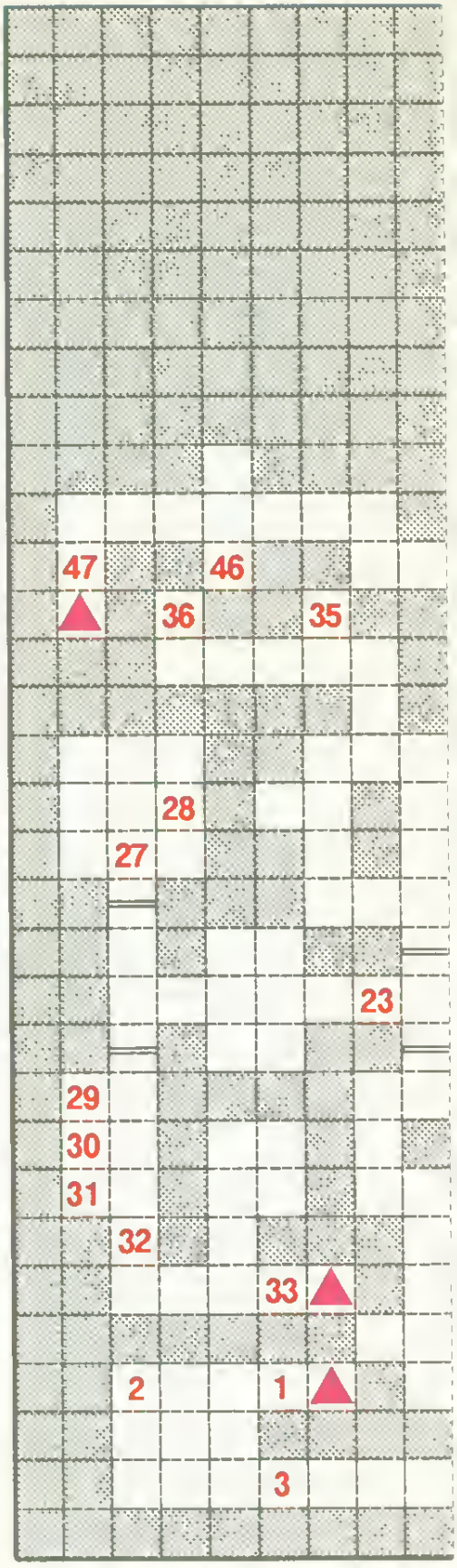
壁越しにアイテムを投げろ！

アイテムのみが通り過ぎる壁という物がある。壁越しにアイテムを投げ、向こう側にあるスイッチを作動させる。これで、とあるアイテムが入手できる。そんなにおいしい物ではないので、無理に入手することはない。これが、スペシャルクエスト。

他の注意点では、6、7が下の階でもあった、変換ボタン。宝石を宝石のついたキーに変えられる。11のポータルは、ストーン・ダガーがキーになる。44のアイテムは毒のポーション。飲んではダメ。57の人骨は、ファイターのもの。70へは、B8Fの40から落ちないと行けない。75では、まず北にアイテムを投げ西の壁を消し、そこに出現したプレートに再度アイテムを投げる。すると69の壁が消える。近くに落とし穴があるが、74の東のプレートで消える。83の棚にアイテムを置き、82のボタンを押せば、北への道が開く。

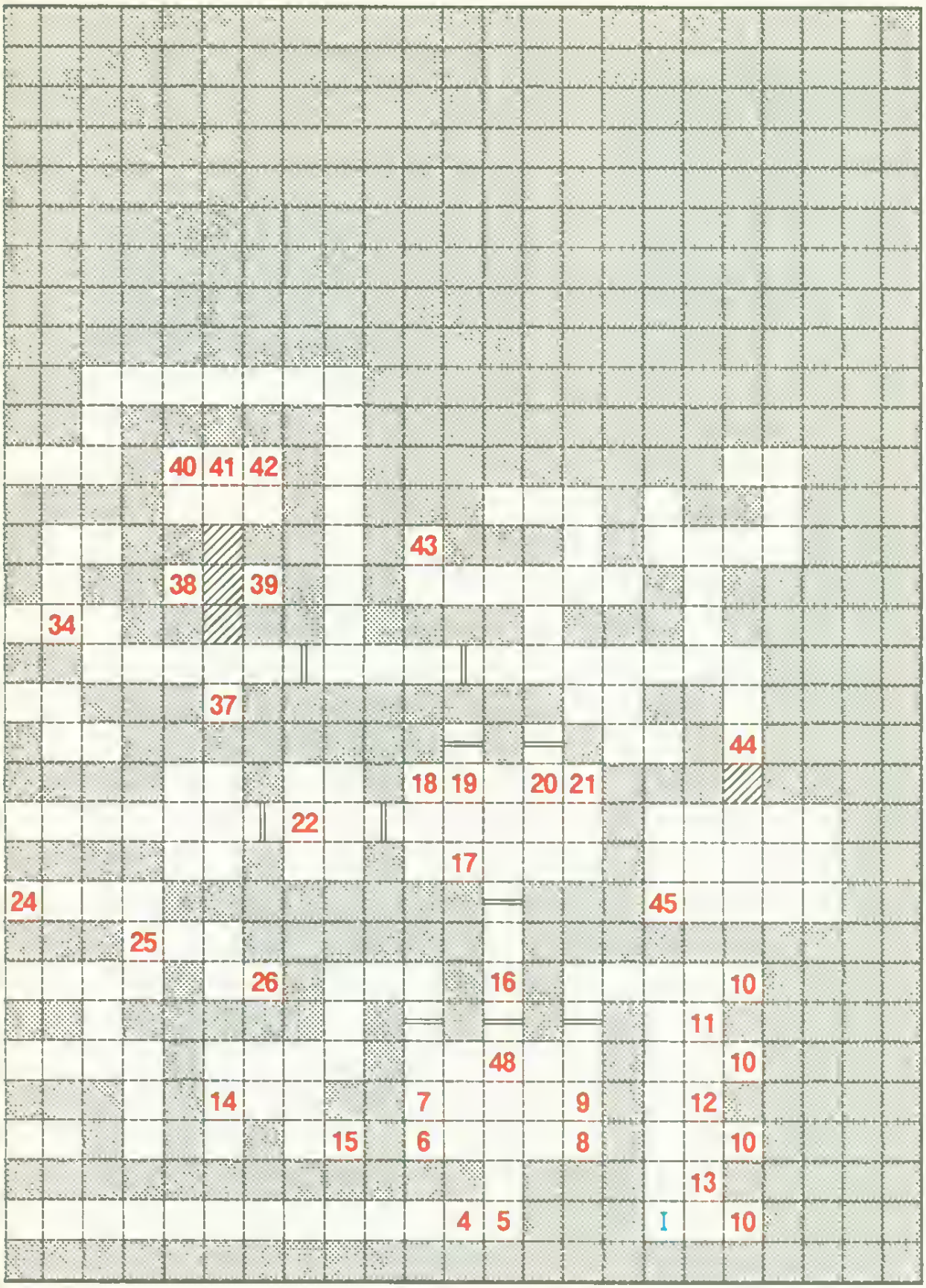
Map B10F

いよいよ終盤。このあたりでは狭い方の回廊である。ここには、行方不明になっているドワーフの王子や、仲間、クサナタールの手下など、いろいろ重要人物が登場する。トラップではさほど多くはないが、敵のマンティスウォリアーはなかなかの強敵。心してかかろう。



MAP中記号

1ー上へ、2ーアイテム、3、4ーこの通路でのテレポート、5ーイベント、6ーアイテム、7ーテレポート（B8Fの72へ。一方通行）、8ー棚、9ーテレポート（B6Fの45へ）、10ー敵（1のスイッチで動きが止まる）、11、12、13、14ーアイテム、15ードワーフの王子、16、17、18ーイベント、19、20ーイベント、攻撃、21ーイベント、22ー敵、23ーイベント、24、25ー敵、26ーアイテム、27ー敵、28ーイベント、29、30、31ーイベント、ドア、32ーイベント、33ー上へ、34、35ー敵、36ー仲間の骨、アイテム、37、38、39ーイベント、40ーイベント、アイテム、41ー落とし穴（B11Fの1に落ちる）、42ーイベント、アイテム、43ーアイテム、44ーイベント、45、46ーアイテム、47ー上へ、48ードローエルフのシンディア


40
41
42
43
38
39
34
37
44
18
19
20
21
22
17
24
45
25
26
16
10
11
48
10
14
7
9
12
15
6
8
10
13
4
5
10

Map 攻略

ドワーフの王子を助け、一度B5Fまで戻る。
ポータルを活用しよう。敵の情報も入るのだ！

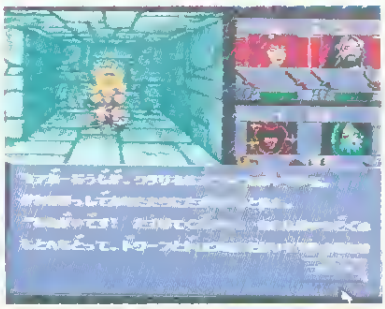
❶南の通路は、テレポート？

3～4の間はテレポートとなっている。3のプレートを踏むと、すべてのテレポートは消滅する。しかし1からきても3には行けない（行き止まりになっている）ので、33あたりからグルッと回ってきて、ここのテレポートに苦労するのだ。最短の方法を後に記したので、その方法で切り抜けよう。

▲レバーはすく左のプレートに関連している

❷ドワーフのキアガー王子だ！

15には、ドワーフのキアガー王子がとらえられている。もちろん助けよう。ここからB5Fに彼を連れて行くのであるが、これが結構面倒な道のりとなる。最短方法は後で記すが、とりあえず話をよく聞き、B5Fでもいろいろ話そう。



◀彼はファイターとしてパーティに加わるぞ！

❸まだまだトラップはある？！

19と20の部屋について。このドアを開けると、北の壁にそれぞれボタンがついている。何気なく押したら、さあたいへん。2つとも、攻撃トラップだったりするのである。19が、アイス・ストーム・トラップ。20が、ファイアーボールの魔法。どちらもけっして受けたくはない攻撃なのだ。

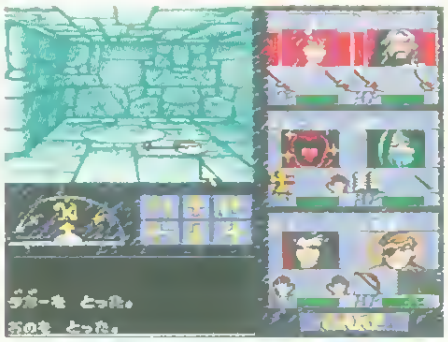
◀冷たい空気の攻撃なのた！

◀ファイアーホールは熱いのた！

すべてを避けることは無理としても、経験値ももらえない無駄な行動は、絶対避けるべき。HPが満タンで用事のある人以外、開けない方がいいぞ！

❹ またまた武器を置く！

前の階にもあったトラップ。33の階段からこの階に入った者は、この謎を解かなければならない。しかし意外と簡単。29の北のドアの鍵は、あるところに武器を置けばOK。その場所とは、29、30、31の3カ所。実はこちら側には敵がいたり落とし穴が開いてたりするだけなので、来る必要のない部分。来なければドアも開ける必要がないのだ。



▲経験値稼きのために来る以外、あまり重要な場所ではないのた！

❺ 37、38、39はちょっと複雑！

37の北にスライドするブロックがある。これの手順は、以下の通り。37の南の壁のレバーを2回押す。次に出現した38の西のレバーを2回押す。これで、40、41、42が出現するのだ。元に戻すときは、39のレバーを2回押せばOK。慣れれば簡単である。

◀B11Fへは、41から飛び降りるしかないのた！

B10F

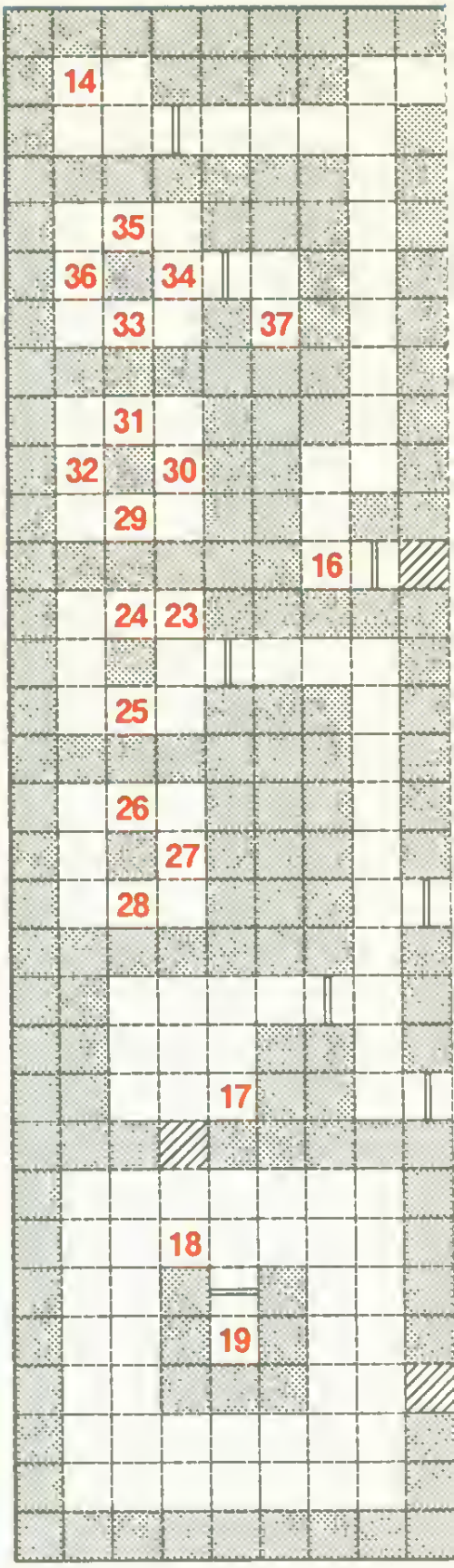
シンディアの寝室が怪しい？！

48にいるシンディアの話は、じっくり聞くこと。さらに、ここでのクエストは、このシンディアの部屋でやるのだ。落ちている物を拾うと敵が攻撃してくる。それと、ケンクの卵を素早く交換するだけ。そのあと敵を2回倒すと、特別アイテムを出すのである。

さて、他の注意点。7のポータルのキーはストーン・セプター。9はストーン・リング。B5Fへの最短方法は、ここの7からB8Fの72へ。通路をグルッと回って24からB7Fの69に下りる。そして67のポーターでB5Fの24に飛び、仲間のところへいく。通路のテレポートの最短は、レバーを上げてプレートに乗り、飛ぶ。ついたら後ろを向き、そのまま1歩前へ。これで、3のプレートが踏める。他に、11は毒のポーション。36の骨は、レンジャー。シンディアとは戦えるが、やめた方が得だ。

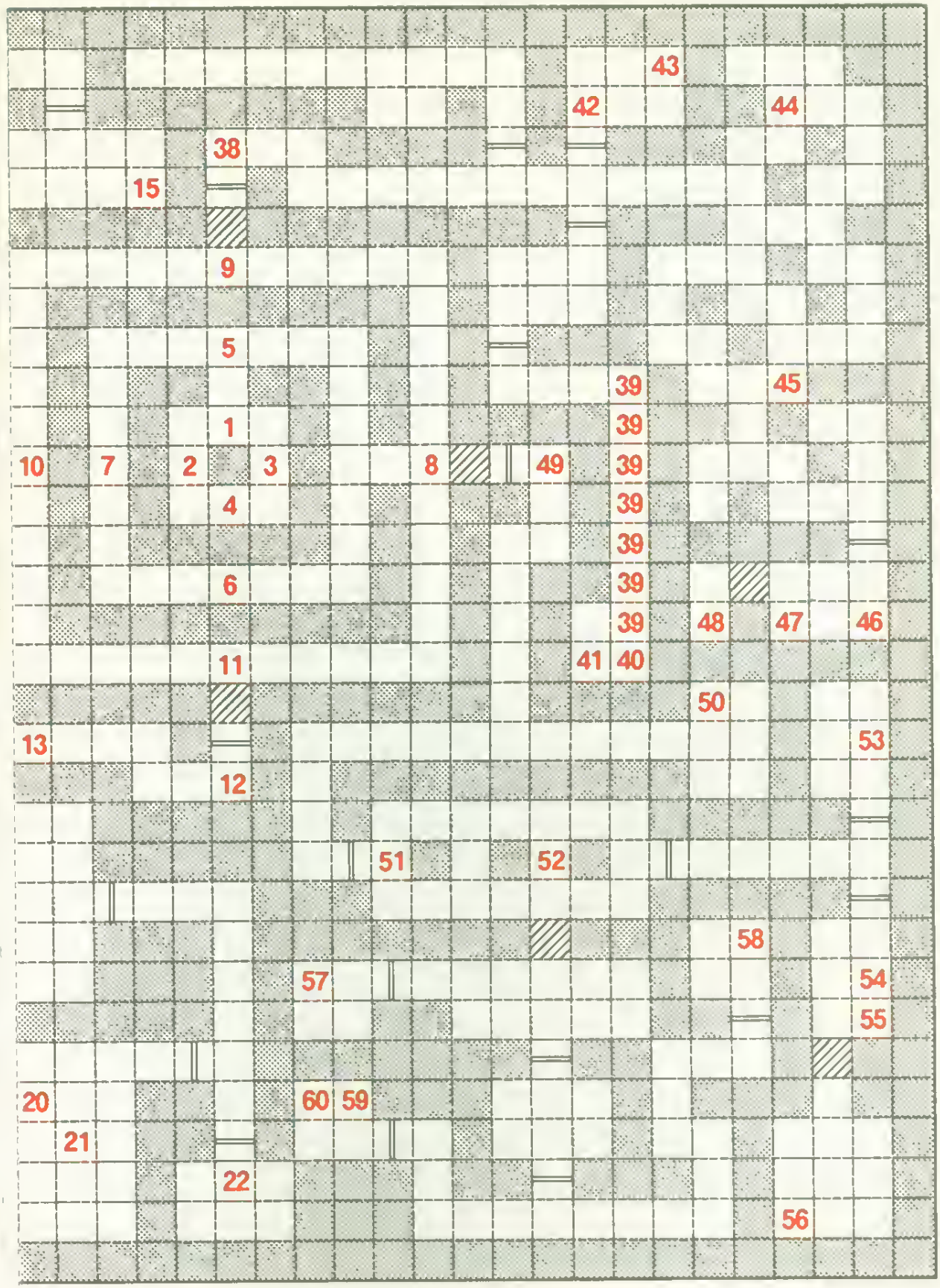
Map B11F

いよいよ終盤になってきたこの階。落とし穴でしか来ることができず、下へはポータルでしか行くことができない。仲間の骨もあるし、同時にトラップもある。また、敵も格段に強くなっているので、用心して進んで行くに越したことはない。あと少しだ！



MAP中記号

1ースタート、2ーイベント、3ーイベント、テレポート（B7Fの67へ）、4ーイベント、5、6、7、8、9ーイベント、10ーアイテム、11、12、13ーイベント、14、15ーアイテム、16ードア、17、18ーイベント、19ー敵、テレポート（B12Fの1へ）、20ーイベント、21、22ーイベント、23ーアイテム、24ーテレポート（31へ）、25ーテレポート（31へ）、26ーテレポート（35へ）、27ーアイテム、28ーテレポート（25へ）、29ーテレポート（33へ）、30ーテレポート（34へ）、31ーテレポート（24へ）、32ーテレポート（36へ）、33ーテレポート（29へ）、34ーテレポート（30へ）、35ーテレポート（26へ）、36ーテレポート（32へ）、37ーアイテム、38ードア、39ーイベント、40ーイベント、アイテム、41ーアイテム、42ー敵、43ーアイテム、44、45ー敵、46、47ーイベント、48ーアイテム、49ードア、50ー敵、51、52ーイベント、53、54ー敵、55ーイベント、56ーアイテム、57ー敵、アイテム、58ー敵、59ー敵、アイテム、60ー仲間の骨、アイテム


43
42
44
38
15
9
5
39
45
1
39
10
7
2
3
8
49
39
4
39
39
6
39
48
47
46
11
41
40
50
13
53
12
51
52
58
57
54
55
20
60
59
21
22
56

Map 攻略

ここでは最初に星の謎を解き、レバーの謎に挑戦するのだ！

❶とても重要なポータルだ！

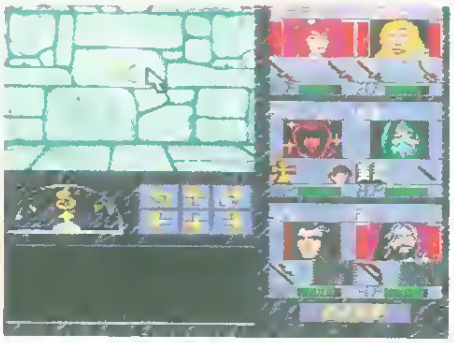
3の西の壁にはポータルがあり、キーはストーン・ホーリー・シンボル。ここのポータルからは、B7Fの67にある2つのポータルの1つにテレポートが可能である。

これは、あとで出てくる重要なアイテムを、B5Fのドワーフたちのところに運ぶ時、とても重要な役割をしてくれる。最短コースは次ページを参照して欲しい。

▲もう1つのホタンは、下の2に関係しているのた

❷ボタンで星のマークを揃えろ！

4、7、8には、それぞれ星のマークが書いてある。さらに、3、6、9、11には、90回転させることができるボタンがある。これらを利用して、星のマークを一列に並べ変えてみよう。8、9、10、11のいずれかの壁が消えることになっているのである。



◀すべての壁を消してしまうのた！

❸レバーをぜ〜んぶ上にあげろ！

東側に縦に並ぶ39。これは、計8個のレバーを示している。このレバーをすべて上にあげよう。実はモタモタしていると下に再び下がってしまうのだが、上から順に下げると、そういうこともない。

すべてが上がると、40の棚にアイテムが現れる。これはフロストのワンド。ぜひ入手して装備させよう。

実はここにもうひとつ、大変重要なアイテムが置いてある。ドワーフの王様の眠りをさまずものなのだ。B5Fまでの最短ルートは右ページに記してある。参考にしてほしい。

❹ 下へ下りる方法

実はこの階にも、階段がない。B12Fに行く方法はたった1つ。19のポータルに乗って、B12Fの1に飛ぶ。これだけなのだ。

ちなみに、このポータルのキーは、ストーン・オーブである。これ以外のいかなる方法でもB12Fへは行かないことができない。覚えておこう！このポータルのキーは、ストーン・オーブである。

▲ストーン・オーブをはめこめば、下へ行けるのた！

❺ 7匹のゾーンがいる！

マップの北東部分。44と45のあるところだが、ここには計7匹のゾーンがうろついている。

角を曲がった途端に体制も整わないで戦闘！　こんなことにもなりかねない。ここらを歩くときは、充分注意して、進むようにしたい。

◀この辺の敵は、みな強敵である！

ここもやっぱりレバーだ!!

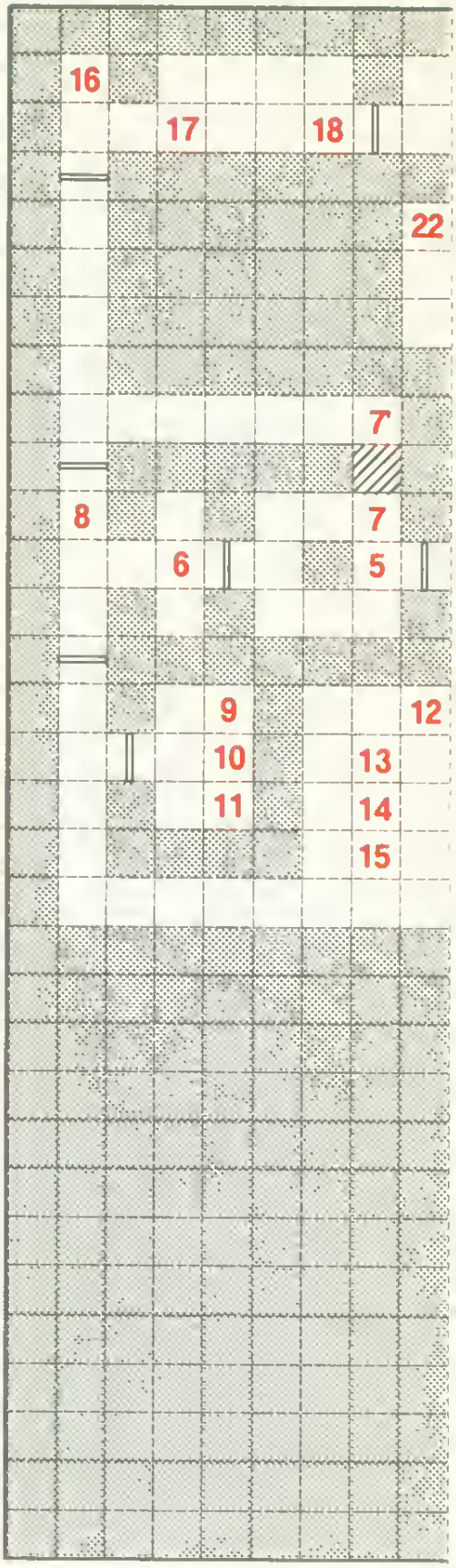
スペシャルクエストは、39の場所。まず左ページの③をクリアして、アイテムを2つ入手する。次に、メイジかクレリックのスクロール（何でもよい）を、くぼみに置く。そして、レバーを「下」「上」「下」「下」「下」「下」「上」「下」とする。これで完成。先ほど置いた奴が、ヒントスクロールに変わるのだ。入手しておこう。

この階では、他よりトラップが少ない。ただ、24〜36までのテレポートがちょっと厄介。集中してプレイするしか対処の方法はない。60の骨は、メイジのもの。こいつは強力な味方となってくれるはずだ。

最後にB5Fまでの最短ルートを紹介する。3のポータルで、B7Fの67へテレポートする。そうしたら同じ場所の別のポータルに乗る。これは、B5Fの24に飛べるので、あとは歩けばOK。早く薬を持って行ってあげよう。

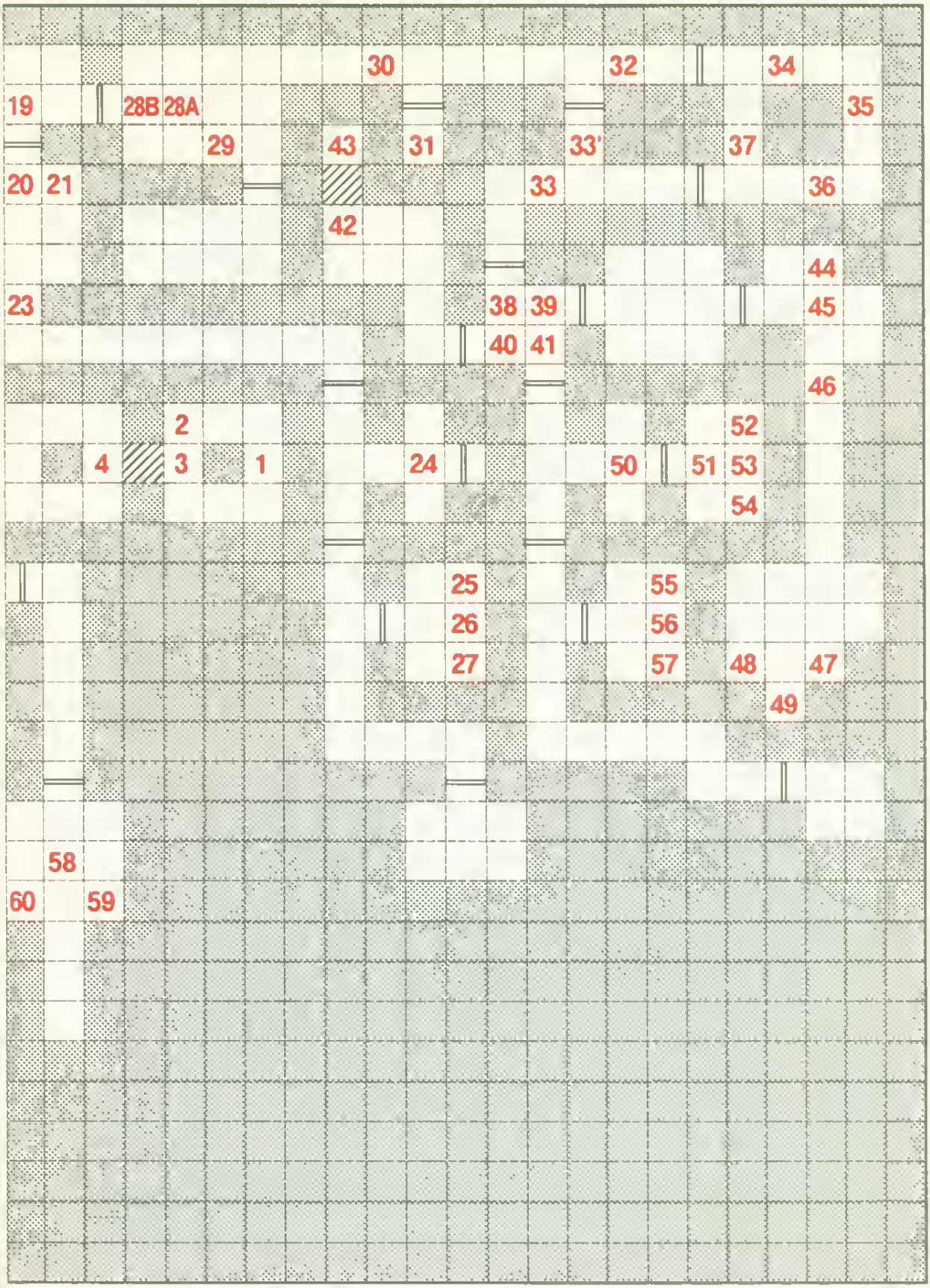
Map B12F

いよいよウォーターディープを牛耳ろうとしている悪魔クサタナールとの死闘である。まずはマップを見てアイテムを取りまくり、テレポートの罠や鍵の罠を外す。そして、準備が整ったら、ボスとの対戦。やりかたは、奴自身が作った罠に、追い込むことだ！



MAP中記号

1ーテレポート（B11Fの19へ）、2ーイベント、攻撃、3ーイベント、4、5ーイベント、6ーイベント、敵、7ーイベント、7'ーイベント、攻撃、8ードア（反対側からしか開かない）、9ーテレポート（東の壁の中）、10ーテレポート（26へ）、11ーテレポート（57へ）、12ーイベント、13ーアイテム、イベント、14ーアイテム、15ーアイテム、イベント、16、17ーイベント、18、19ードア（反対側からしか開かない）、20、21、22ーイベント、23ーイベント、24ーイベント、アイテム、25ーテレポート（9へ）、26ーテレポート（東の壁の中）、27ーテレポート（57へ）、28Aーアイテム、28Bードア（反対側からしか開かない）、29、30ーイベント、31ー敵、32、33ーイベント、33アイテム、34、35、36、37ーアイテム、38、39、40、41ーイベント、42ーイベント、43ーアイテム、44ー攻撃、45ーボス、46ー攻撃、47、48ーイベント、49ー攻撃、アイテム、50、51ーイベント、52ーイベント、アイテム、53ー攻撃、54ーイベント、アイテム、55ーテレポート（9へ）、56ーテレポート（26へ）、57ーテレポート（東の壁の中）、58ーイベント、敵、59、60ーアイテム


30
32
34
19
28B
28A
35
29
43
31
33'
37
20
21
33
36
42
44
23
38
39
45
40
41
46
2
52
4
3
1
24
50
51
53
54
25
55
26
56
27
57
48
47
49
58
60
59

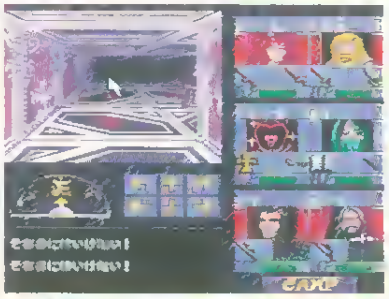
Map 攻略

様々な攻撃トラップをかわし、敵を倒しながら、進んで行こう。もうすぐラストバトルだ!!

❶ 壁の中にテレポート?

これは最初びっくりするはず。何が起こったかと思ってしまう。しかし何のことはない、すぐ隣の壁の中にテレポートしただけなのだ。

東西どちらにも出られるので、マップをよく見て、有利な方に出るようにしたい。つまり、考えようによっては、これは立派な抜け道として、利用できるのだ!

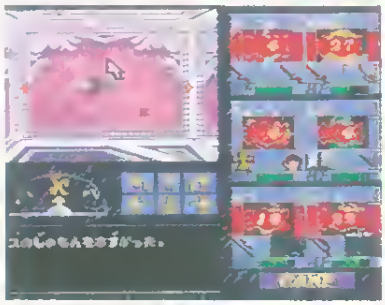


▲最初はホントひっくりしてしまう。落ち着いて対処しよう!

❷ 攻撃トラップあれこれ

2、7、46、53のファイアーボール、台座の目に見つかったあとのストーンゴーレム出現(58)、光線放射装置を遮ったあとに発射されるスパイク(49)。いろいろあるのだが、できる限り避けて通った方がよい。

ちなみに光線放射装置は、インビジブルの魔法がパーティにかかっていると、トラップが作動しない。クサナタールとの決戦でも重要になってくる筈なので、絶対覚えておくようにしよう。



▶ファイアーホールの威力はすさまじい。できる限り逃げておこう。HPを温存するのだ!

◀経験値が欲しいとき以外、ストーンゴーレムからは逃げた方がいい。何しろ強い!

❸ アイテムがなくなっちゃう?

このトラップも変なもの。13、15の台座の上のアイテムを取ろうとすると、パーティが持っているいくつかのアイテムが、紛失してしまうようになっているのだ。

せっかく取ったアイテムがなくなってしまうなんて、この期に及んでとんでもないこと。ここでは台座の上のアイテムは締めた方が、賢明である。うっかり取らないように注意。

❹ ストーンゴーレムが作れちゃう?!

これも変なしかけ。17の台座に書かれてある物を所定の位置に置いたとする。そして、16にいくと、何と、ストーンゴーレムが作れちゃうのだ。

味方にでもなってくれるのかと思ったが、やっぱりこいつは敵。戦闘をしてもっと経験値が欲しい人用に用意されていると言うことらしい。戦いたい人には、お勧めだ。

▲でもこいつは強いので、気をつけて作ること!

❺ その他のアイテムなど

20~22では、オーブ・オブ・パワーを真ん中の台座に置くと、目と台座が消えてくれる。24では、ファイアーボールの杖が手にはいる。

33'では、マジックミサイルのワンド、34~37には食糧が4個出現する。

59、60でも、貴重な体力アイテムが取れる。これらのアイテムをすべて入手し、体力を万全にする。

ここまできたら、もう迷うことはない。45にいるクサナタールのところへと向かおう。いよいよ、最終決戦である。戦い方に気をつけよう!

そして…いよいよ決戦だー!!

クサナタールは45にいる。こいつを倒すには、シルビアのワンドを使って、恐怖を覚えさせるのが、効果的な攻撃方法。そして、奴をあるところにおびき出し、そこで倒すようにした方が、好結果につながるのだ。

その場所とは、49のトラップ。これは、奴自身が作った、スパイクのトラップである。インビジブルの魔法をかけておけば、パーティには影響がないので、奴をこの49に追い立てるように攻撃しまくるのだ。

この49にはアイテムもあるが、そんな物に目をくれている暇はない。何しろ奴の攻撃もすさまじいものがあるので、余裕がないはず。

もちろん、徹底して強化されたパーティなら、力勝負でもいい。最強のモンスター、ビホルダーのクサナタールに対して、真っ向勝負と言うのもなかなかカッコイイ。がんばって、倒してくれ!!

この本の内容についてのお問い合わせは、
ゲームの性格上、お答えできませんので、
ご遠慮ください。

スーパーファミコン完璧攻略シリーズ59

アイ・オブ・ザ・ビホルダー必勝攻略法

編　著　ファイティングスタジオ
発行者　井上功夫
発行所　株式会社　双葉社
〒162 東京都新宿区東五軒町3-28
振替　東京00180-6-117299
印刷所　共同印刷株式会社

文・構成▶村上伸
データ▶関根博寿
デザイン▶㈱アワーズ

スーパーファミコンは任天堂の商標です。
AD&D is a trademark awned by TSR,Inc.,Lake Geneva,WI,
USA and used under license from SSI,Sunnyvale,CA,USA.
©1990,1994,TSR,Inc. All Rights Reserved.
©1990,1994 Strategic simulations inc.All Rights Reserved.
©1994 CAPCOM CO.,LTD.All Rights Reserved.
禁・無断転載複製
落丁・乱丁の場合は本社にてお取りかえいたします
定価・発行日はカバーに表示してあります。

ISBN4-575-28326-6 C0076

ファミリーコンピュータ完璧攻略シリーズ

■ゼルダの伝説必勝攻略法
■裏版ゼルダの伝説必勝攻略法
■スーパーマリオ２必勝攻略法
■スーパーマリオ３必勝攻略法
■天地を喰らう必勝攻略法
■天地を喰らうII必勝攻略法
■ファミスタ'91必勝攻略法
■ファミスタ'92必勝攻略法
■女神転生必勝攻略法
■女神転生II必勝攻略法
■ワルキューレの冒険必勝攻略法
■リンクの冒険必勝攻略法
■ファミリージョッキー必勝攻略法
■三国志中原の覇者必勝攻略法
■三国志II覇者の大陸必勝攻略法
■ケルナグール必勝攻略法
■マザー必勝攻略法
■ヘラクレスの栄光II必勝攻略法
■サンサーラ・ナーガ必勝攻略法
■ウィザードリィIII必勝攻略法
■イースII必勝攻略法
■イースIIIワンダラーズ・フロム・イース必勝攻略法
■ファイアーエムブレム必勝攻略法
■バトルフリート必勝攻略法
■ドクターマリオ必勝攻略法
■忍者らホイ！必勝攻略法
■虹のシルクロード必勝攻略法
■じゅうべえくえすと必勝攻略法
■メタルマックス必勝攻略法
■ファミリーサーキット'91必勝攻略法
■ロードランナー必勝攻略法
■ヨッシーのたまご必勝攻略法
■がんばれゴエモン外伝２天下の財宝必勝攻略法
■エスパードリーム２新たなる戦い必勝攻略法
■シルヴァ・サーガ必勝攻略法
■スーパーマリオＵＳＡ必勝攻略法
■ファミスタ'93必勝攻略法
■スターウォーズ帝国の逆襲必勝攻略法
■星のカービィ夢の泉の物語必勝攻略法
■ジョイメカファイト必勝攻略法
■ロックマン６必勝攻略法
■桃太郎伝説外伝必勝攻略法
■ファミスタ'94必勝攻略法

スーパーファミコン完璧攻略シリーズ

■ドラゴンスレイヤー英雄伝説必勝攻略法
■ゼルダの伝説神々のトライフォース必勝攻略法
■スーパーファミスタ必勝攻略法
■ウルティマⅣ偽りの予言者必勝攻略法
■ヘラクレスの栄光III神々の沈黙必勝攻略法
■初代熱血硬派くにおくん必勝攻略法
■サンドラの大冒険必勝攻略法
■大戦略エキスパート必勝攻略法
■スーパーマリオカート必勝攻略法
■真・女神転生必勝攻略法
■レナス古代機械の記憶必勝攻略法
■スーパースターウォーズ必勝攻略法
■ポピュラスII必勝攻略法
■アルバートオデッセイ必勝攻略法
■伝説のオウガバトル完全ガイドブック

スーパーファミコン完璧攻略シリーズ

■スーパーファミスタ２必勝攻略法
■メタルマックス２必勝攻略法
■スターフォックス必勝攻略法
■ジャングルウォーズ２必勝攻略法
■ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ必勝攻略法
■スーパーフォーメーションサッカー２必勝攻略法
■シルヴァ・サーガ２必勝攻略法
■Ｊリーグサッカープライムゴール必勝攻略法
■クレヨンしんちゃん嵐を呼ぶ園児必勝攻略法
■スーパーマリオコレクション必勝攻略法
■ソードワールドＳＦＣ必勝攻略法
■樹帝戦記必勝攻略法
■ストリートファイターⅡターボ必勝攻略法
■マリオとワリオ必勝攻略法
■す～ぱ～ぷよぷよ必勝攻略法
■ロックマンＸ必勝攻略法
■決戦！ドカポン王国Ⅳ必勝攻略法
■アレサ必勝攻略法
■ロックンロールレーシング必勝攻略法

ゲームボーイ完璧攻略シリーズ

■ファミスタ必勝攻略法
■ジャングルウォーズ必勝攻略法
■ゲームボーイウォーズ必勝攻略法
■フリートコマンダーＶＳ必勝攻略法
■ウィザードリィ・外伝Ⅰ必勝攻略法
■ウルティマ失われたルーン必勝攻略法
■ヘラクレスの栄光動き出した神々必勝攻略法
■メトロイドⅡ必勝攻略法
■カエルの為に鐘は鳴る必勝攻略法
■スーパーマリオランドⅡ６つの金貨必勝攻略法
■ウィザードリィ・外伝Ⅱ必勝攻略法
■女神転生外伝ラストバイブル必勝攻略法
■クレヨンしんちゃん２必勝攻略法
■女神転生外伝ラストバイブルⅡ必勝攻略法

4コマまんが王国

ファミコン4コマまんが王国　①②③
ウィザードリィ4コマまんが王国　①②③
熱血硬派くにおくん4コマまんが王国　①②③
スーパーマリオ4コマまんが王国　①～⑤
がんばれゴエモン4コマまんが王国　①
ゼルダの伝説4コマまんが王国　①
桃太郎伝説4コマまんが王国　①
半熟英雄4コマまんが王国　①

定価各580円

アイ・オブ・ザ・ビホルダー必勝攻略法

定価800円（本体777円）

1994年６月25日　第１刷発行
編　著／ファイティングスタジオ
発行者／井上功夫
発行所／株式会社双葉社
〒162 東京都新宿区東五軒町３－28

ISBN4-575-28326-6

C0076 P800E

9784575283266

定価800円(本体777円)

1910076008000

スーパーファミコン完璧攻略シリーズ⑲

アイ・オブ・ザ・ビホルダー 必勝攻略法

AD&D is a trademark owned by TSR,Inc.,Lake Geneva,WI, USA and used under license from SSI,Sunnyvale,CA,USA.
©1990,1994 TSR,Inc. All Rights Reserved.
©1990,1994 Strategic simulations inc. All Rights Reserved.

双葉社

●スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。