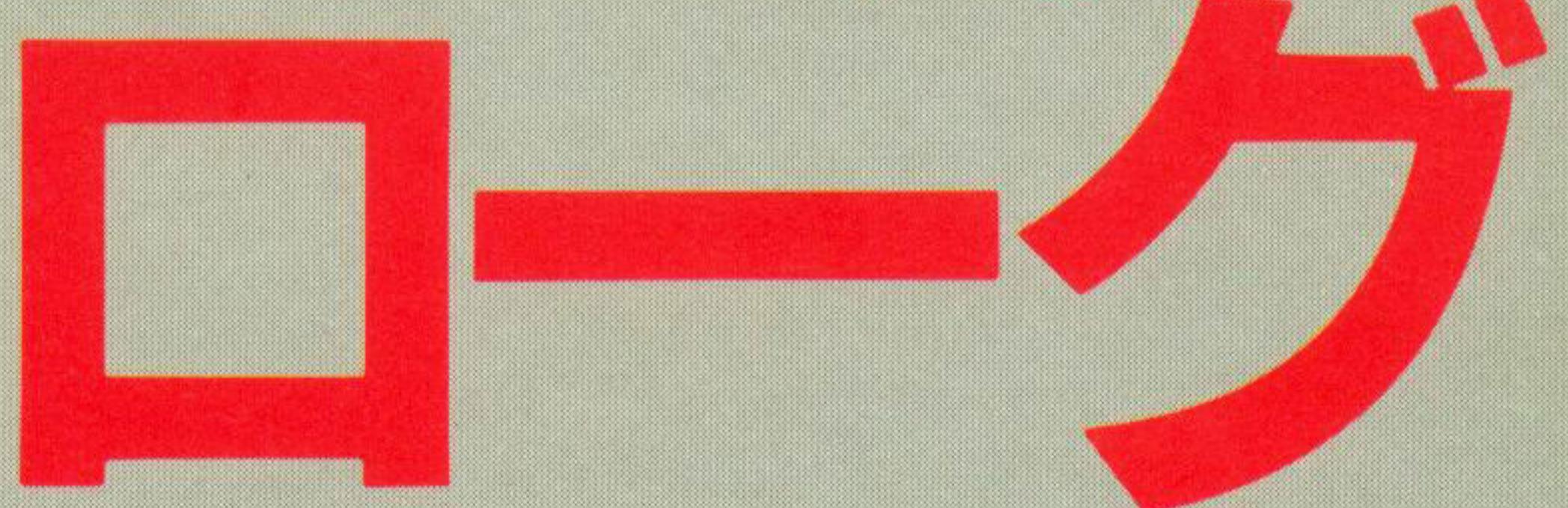
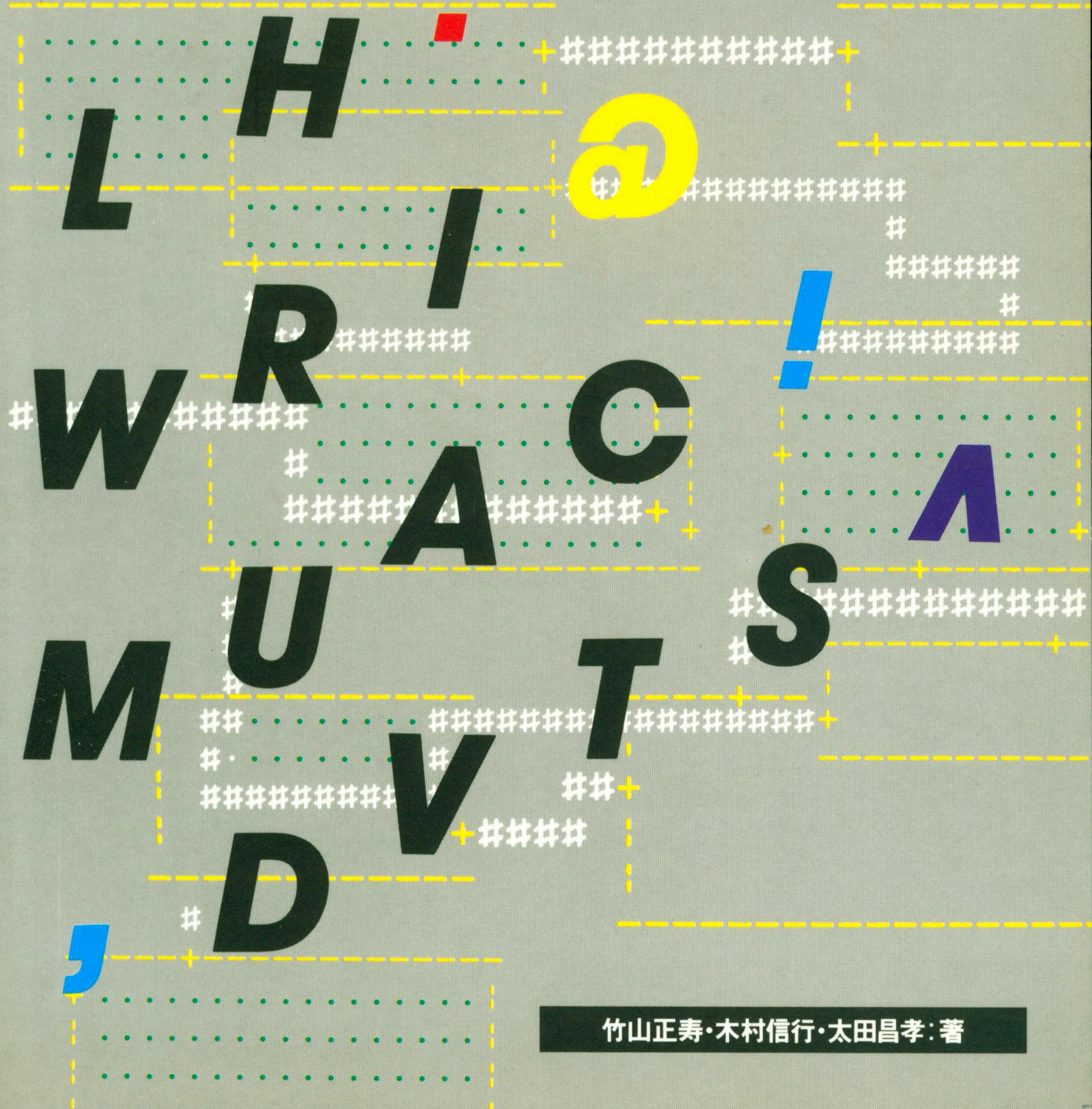


The Role Playing Game



HAND BOOK

ゲームハンドブック・シリーズ③



竹山正寿・木村信行・太田昌孝：著

The Role Playing Game

ローグ ハンドブック

ゲームハンド"ブック・シリーズ③



竹山正寿・木村信行・太田昌孝：著



ローグの魅力

このとんでもないゲームに出会ったのは、深夜2時ごろの某出版社の中だった。それも、締め切り間際の原稿をかかえ、どう書いたらよいのか方針も手段も見い出せないような切迫した状況だった。チョット息抜きのつもりでゲームをしようと、いつものようにVAX-11/750というスーパーミニコンのターミナルにログインした。ローグ（よたもの）という名前が気に入つてこのゲームを始めたわけだ。

しかし、こいつにはマイッタ。文字しか出てこないアッケないくらい単純な画面が、一つの世界として成り立つだけの十分な情報を持っているではないか。自分自身を表す“@”はターミナルの画面の中をかけめぐり、いくどもモンスターと殴り合い、いくつものりっぱなお墓となって目の前に現れた。何度も何度もプレイし、空はしらじらとなっていき、原稿用紙は白いままであった。次の朝の進行会議で私がどのような目に会ったかここに記すまでもない。

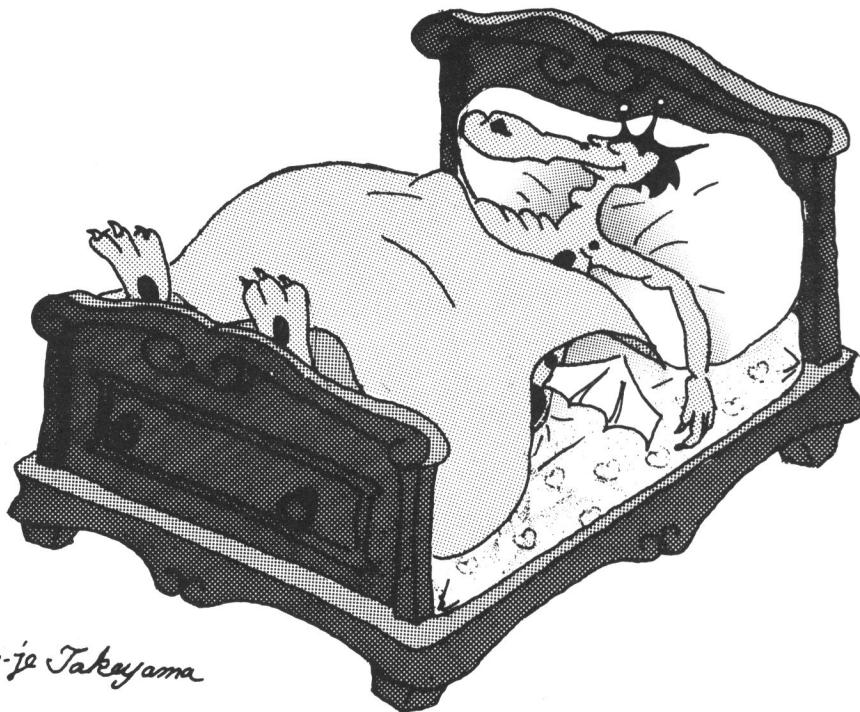
それからしばらく経って、このゲームが国産のパソコン上で動くようになったと知ったとき、また<病い>が再発した。そして、某月某日——。とうとう、ついに、運よく、“@”は地表に帰還した。もちろんノーセーブでだ。お守りを手にしてからの帰路、“T”が出てくるようになってどれだけホッとしたことか、“H”的出現がどれだけなつかしかったことか、ロケット打ち上げの秒読みのようにレベルの数字がどんどん少なくなっていくときの、あの結末に向かうスピード感はなかなか忘れられないものだ。

本書はあるローグファンが古今のローグファン、および潜在的なローグファンに送る一種のスクロールである。今日も黄色い幕が下がってお墓を前にくやしがる人、たまにはなつかしい“T”“C”とたわむれるという人たちのよりよい冒険の道案内となればさいわいである。そして願わくば、本書に掲載された情報を利用して、ローグをプレイする人にとって共通の願望である＜生還＞を果たされることを祈ってやまない。

なお、本書の中では便宣上(株)アスキーから市販されているソフト（98版、MS-DOS版など）を総称して「アスキー版」とし、その他UNIX上で動作しているものを「UNIX版」とした。

本書執筆にあたり、協力していただいた(株)アスキーの関野武志、間柄義弘両氏、さまざまな助言をいただいた桜井直之氏、そしてゲームのプレイ中いつもCRTの上で眠りこけていた猫のNyan嬢にはこころから感謝するしだいである。

昭和61年冬 Suis-je



目次

PART-I ローグ入門	9
ゲームの目的と概要	10
〈運命の洞窟〉から宝を持ち帰るRPG.....	10
プレイの度にマップが変わる.....	10
アイテムは数十種類を超える.....	11
個性豊かな26種類のモンスター.....	12
得点を競わせるランキング表示.....	12
キャラクタの強さを示す階級名.....	13
画面構成とキャラクタ	16
画面はすべてキャラクタで示される.....	16
アイテムとモンスターを示す10種類の記号.....	19
特殊な表示について.....	23
操作方法	26
持ち物に関するコマンド.....	26
移動コマンド.....	26
戦闘コマンド.....	27
アイテムに関するコマンド.....	29
ゲームに関するコマンド.....	30
その他のコマンド.....	31
ファンクションキー.....	33
その他の操作.....	34
PART-II 全力タログ	35
カタログに関する注意	36
monster (モンスター)	37
aquator	38
bat	40
centaur	42
dragon	44
emu	46
venus flytrap	48
griffin	50
hobgoblin	52
ice monster	54
jabberwock	56
kestrel	58
leprechaun	60
medusa	62
nymph	64
orc	66
phantom	68
quagga	70
rattlesnake	72
slime	74
troll	76
ur-vile	78
vampire	80
wraith	82
xeroc	84
yeti	86
zombie	88
Wally the Wonder Badger	90
snake	91
black unicorn	91
ジャイアント・アント	92
フローティング・アイ	92
バイオレット・ファンガイ	93
ノーム	93
インビジブル・ストーカー	94
ジャッカル	94
コボルド	95
ミミック	95
パープル・ウォーム	96

クアジット	96	ゾーン	98
ラストモンスター	97	プロジェクト・マフィア	98
アンバー・ハルク	97		
trap (ワナ)			99
arrow trap	100	teleport trap	102
bear trap	100	trap door	102
dart trap	100	wierd trap	102
poison dart trap	101	rust trap	102
sleeping gas trap	101		
weapon (武器)			103
two handed sword	104	short bow	106
long sword	104	cross bow bolt	107
mace	104	arrow	108
spear	105	dart	108
dagger	105	shuriken	108
cross bow	106		
armor (鎧)			109
plate mail	110	scale mail	111
banded mail	110	ring mail	111
splint mail	110	studded leather armor	112
chain mail	110	leather armor	112
scroll (巻物)			113
scroll of aggravate monsters	114	scroll of remove curse	120
scroll of blank paper	114	scroll of scare monster	121
scroll of create monster	115	scroll of sleep	122
scroll of enchant armor	116	scroll of teleportation	122
scroll of enchant weapon	116	scroll of vorpalize weapon	123
scroll of food detection	117	scroll of geneside	124
scroll of hold monster	118	scroll of identify	
scroll of identify	118	armor/weapon/scroll/potion/	
scroll of magic mapping	119	ring, wand or staff	124
scroll of monster confusion	120	scroll of protect armor	125
potion (水薬)			127
potion of blindness	128	potion of paralysis	133
potion of confusion	129	potion of poison	134
potion of extra healing	129	potion of raise level	134
potion of gain strength	130	potion of restore strength	135
potion of haste self	130	potion of see invisible	136
potion of healing	131	potion of thirst quenching	136
potion of magic detection	132	potion of hallucination	137
potion of monster detection	133	potion of levitation	138
staff [Wand] (杖)			139
staff [wand] of cancellation	140	staff [wand] of cold	140

staff [wand] of drain life	141	staff [wand] of polymorph	146
staff [wand] of fire	142	staff [wand] of slow monster	146
staff [wand] of haste monster	142	staff [wand] of teleport away	147
staff [wand] of light	143	staff [wand] of teleport to	148
staff [wand] of lightning	144	staff [wand] of striking	148
staff [wand] of magic missile	144	staff [wand] of invisibility	149
staff [wand] of nothing	145		
ring (指輪)			151
ring of add strength	152	ring of regeneration	156
ring of adornment	152	ring of searching	157
ring of aggravate monster	153	ring of see invisible	158
ring of dexterity	154	ring of slow digestion	158
ring of increase damage	154	ring of stealth	159
ring of maintain armor	155	ring of sustain strength	160
ring of protection	156	ring of teleportation	160
amulet (お守り)			161
Amulet of Yendor			161
potionの色			126
staffとwandの材質			150
ringの宝石			162

PART-III 戦い方 — 21のノウハウ — 163

最短距離のメリット	164
効率のよい扉の探し方	165
モンスターの基本行動パターンを知る	166
敵との間合いを数える	167
戦う場所を選ぶ	168
要注意アイテム	169
いつ読み、いつ飲むか(scroll編)	170
いつ読み、いつ飲むか(potion編)	171
identifyスクロールの不足を補う	172
余分なものの始末の仕方	173
逃げながら戦う	174
ループや迷路を活用する	175
眠っているモンスターの利用法	176
非常時に頼もしいアイテム	177
slow monsterの生かし方	178
はさまれたら	179
スコアアップ入り	180
ハイスクア記録のテクニック	181
生還のためには?	182
セーブ機能をフルに生かせば	183
[COPY]キーともうひとつの捷破り	184

PART-IV 雜学ノート	185
ローグの生まれた背景	186
UNIXで生まれたローグ	186
ローグの生い立ち	186
ローグの発展	188
ロゴマチック	190
ローグをプレイするプログラム	190
ロゴマチックはC言語で書かれた	191
ウルトラローグ	192
モンスターやアイテムの数を拡張	192
4種類のクラスを選べる	194
ハック	196
飼い犬とともに探検する	196
ゲーム設定がユニーク	198
ラーン	200
不治の病の娘を救うには	200
ラーンには銀行や大学もある	200
時空を旅する	201
UNIX版バージョン5.3について	203

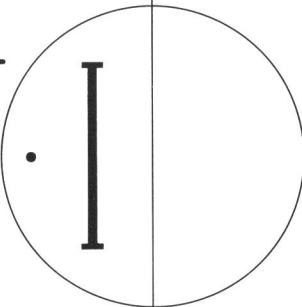
付録

- 出現階別モンスター早見表
- メッセージ別索引(scroll/potion)

ROGUEは1983/1985年に米国 AI DESIGNで開発されました。(©1983/1985 AI DESIGN)
 MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。
 UNIXは米国AT&T社ベル研究所の登録商標です。

『Dungeons and Dragons』『Advanced Dungeons and Dragons』『D&D』『AD&D』are registered trademarks owned by TSR Inc. All rights reserved.

PART.I



ログ入門

- ゲームの目的と概要 10 ● 画面構成とキャラクタ 16
- 操作方法 26



| <運命の洞窟>から宝を持ち帰るRPG

ロゴの背景の設定は、ファンタジーゲームではよく使われる<剣と魔法の世界>を舞台にしている。この辺は『ウィザードリィ』や『ウルティマ』といったRPGと同じである。

「故郷の町の戦士団の見習いであるあなたは、ある日、戦士団の長にある使命を与えられた。<運命の洞窟（The Dungeon of Doom）>と呼ばれる洞窟を探索し、<イエンダーの魔除け（Amulet of Yendor）>を探して持ち帰れば、ギルドの正式な一員として迎えられるというのだ。さらには、戦利品もすべて自分の物になるという。そこで、あなたはその<運命の洞窟>へ向かうことになった……云々」、とまあこんな感じである。

さて、その<運命の洞窟>であるが、これがそこらにある洞窟とはちょっと違う。

洞窟は階層構造を成していて、地下ント階まであるという。ただ、階段は下りることしかできない。上るために、<イエンダーの魔除け>が必要だ。各階はいくつかの大小の部屋と廊下で構成され、部屋には明るいものと、タイマツをつけないとまったく見えないものがある。そして、そこにはさまざまな化け物や妖怪、幽霊が巣くっていたり、金銀財宝や、武器（weapon）や鎧（armor）の類、魔法の卷物（scroll）、杖（wand/staff）、指輪（ring）、薬（potion）等が落ちていたりする。それらはとても有用な物であったり、たいして使い物にならなかったり、はたまた呪われていたりする。

また、これらのアイテムとは別に食料（food/slime mold）がある。これはもっとも重要な物で、食べないで放置するとキャラクタが餓死することさえある。

| プレイの度にマップが変わる

部屋と廊下はドアで区切られている。ドアの中には、探してみないと見つからないものもある。また、部屋にはさまざまな場所にワナが仕掛けられて

いる。これも探さないと見つからないし、引っ掛けたりすると怪我をしたり、しばらく自分を見失ったり、下の階層に落されることもある。

1つの階層に現れる部屋の数は毎回違うが、その数はどんなに多くても9つまでになっている（縦横3部屋ずつ）。大きさもまちまちで、これといって決まっていないが、縦方向の大きさは、最大でも5マスまでになっている。さらに、同じ階層であっても、毎回プレイする度にその階層に現れる廊下や部屋のレイアウト、大きさといったものはすべて違う。これは言いかえれば、マッピングの必要がない、ということだ。

| アイテムは数十種類を超える

洞窟内に落ちているアイテムは数十種を超えるが、これらもどのアイテムが出てくるかプレイの度に違っている。また、不確定な名前で見つかるので、プレイヤーは試行錯誤や特殊なアイテムでその品が何であるかを確かめなければならない。ただし、一回確かめれば、その後同じ品物が出てきたときはわかるようになっている。

金銀財宝はいくらでも持ち歩けるが、武器や鎧などのアイテムは持てる数に限りがある。ただ、それぞれの重さはいっさい関係ないので、重い鎧であろうが小さな指輪であろうが1個は1個として数えられる。食料も1食分で1個となる。一度に持てるアイテムの数は22個までだ。





| 個性豊かな26種類のモンスター

洞窟内でモンスターと出会ったとき、それは戦いのはじまりである。敵はあなたを見つけると、即座に寄ってきて戦いを挑んでくる。あなたよりすばやく動く敵もいる。あなたは戦うか、逃げるしかない。ただし言っておくが、敵はしつこく追ってくる。ときおり、眠っていてあなたの存在に気がつかないモンスターもいる。そんなケースでは不意をついて戦いを挑むのもよし、必要な物だけひろってそそくさと立ち去るのもよい。

ローグでは、ひとクセもふたクセもある個性豊かなモンスターが26種類登場する。そして、あなたを悩ませ続けるにちがいない。

ちなみに、あなたの旅立った時点での装備は、1食分食料（1 ration of food）、つちはこ（mace）、弓（shortbow）と矢筒入りの矢（arrow）、鎖かたびら（ring mail）である。武器は一つしか持てない。あなたが最初に武器として手にしている物は、つちはこである。

| 得点を競わせるランキング表示

ローグでの目的はくイエンダーの魔除け>を持って帰還することにあるが、ゲームの楽しみ方の一つに「得点を競う」というものがある。

得点は、所持金がそのまま得点になるのだが、くイエンダーの魔除け>を持ち帰ったときのみ所持品の価値が決定され、それも得点に加えられる。

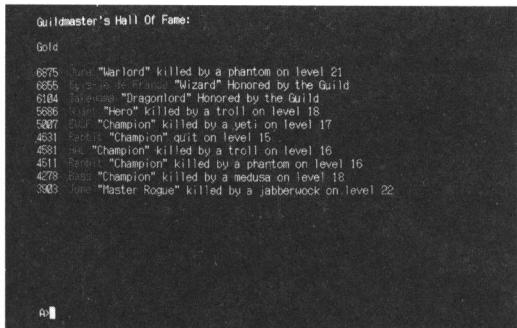
一般的に、性能のよいものほど高い値がつくようである。

また、ゲーム終了時に、そのディスクでローグをプレイしたプレイヤーのうち、得点が10位以内の者の名前と階級名と得点、死んだ場所と最後に戦った相手の名前が表示されるようになっている。

あなたが戦いながら（あるいは残酷なワナにはまつて）死んでしまったときは、ゲームが終了するわけだが、そのときに洞窟に住む魔法使いくWally the Wonder Badger（「不思議のアナグマ」ウォーリー）>によって、獲得した90%の金貨とともに亡骸が遺族に渡される。10%はその手数料として取

られる。これは避けることができない。

もし、どうしてもとられたくないというあなたは、がんばって生きてかえってくることだ。



| キャラクタの強さを示す階級名

階級とはアスキー版についているもので、他のバージョンには見当たらない。他のバージョンではただ単に<レベル>という言葉を使っている。

最初、ゲームを始めた段階ではまだ何の階級も与えられていない。しばらく戦って経験値が上がると、そこで初めて<**GUILD NOVICE**>の階級を与えられる。

以下にその階級を並べてみた。さて、あなたはどこまで行けるだろうか？

●GUILD NOVICE

戦士団<GUILD>の初心者戦士というような意味。階級の中ではいちばん低い。<**GUILD NOVICE**>になるには、**ice monster**を1匹倒せばよい。それくらいの経験値ですぐに与えられる階級である。

●APPRENTICE

練習生といった意味。これには、**ice monster**2匹くらいでなれる。

●JOURNEYMAN



ひと通りの経験を積んだ者といった意味。この辺になると、ヒットポイントが30くらいになっているはずである。また、そろそろ**rattlesnake**が出没しはじめる階層にいるだろう。

●ADVENTURER

冒険者の意味。

●FIGHTER

戦士。一応の実力があると思われる戦士である。これくらいになってくると、**centaur**がそろそろ幅を利かせている頃だろうか。

●WARRIOR

古い日本語ではつわものという。

●ROGUE

適当な訛語はない。言葉そのものの意味は詐欺師などだが、このゲームではタイトルにもなっているようにそれほど悪いニュアンスはない。

●CHAMPION

その名の通りである。このランクになると、かなり下の階層にいるはず。**troll**や**wraith**といった手強いモンスターに悩まされる頃である。ヒットポイントの上限値が50を越えるのもこの辺である。

●MASTER ROGUE

最初の壁がこの<**MASTER ROGUE**>である。大体この辺でつまずくことが多い。**troll**や**phantom**、**ur—vile**といったエラク強い相手に四苦八苦しんでいる時期がこの頃である。

●WARLORD

将軍という意味を持つ。

●HERO

2番目の壁がこれかこの次の<**GUILD MASTER**>だろう。とにかくこの辺になると階級の上がるのが極端に遅くなってしまう。最強レベルのモンスターを相当倒さないと次の階級になってくれない。もっとも、経験値をドッとくれるモンスターもいないことはないが、まだ少々力不足といった



ところか……。

●GUILD MASTER

よくこの辺でもうあきらめて、早々に<イエンダーの魔除け>を持って上に上がってしまう人もいるようだ。

この後の階級は名前だけをあげておく。これらのランクになるには強力な敵をかなり倒さなければならないが、ある程度下の階層に降りると、**dragon**というえらく経験値を稼がってくれるモンスターがいるので、楽に階級が上がっていくこともある。もっとも勝たなければならぬが……。

●DRAGONLORD

●WIZARD

●ROGUE GEEK

●ROGUE ADDICT

●SCHMENDRICK

●GUNFIGHTER

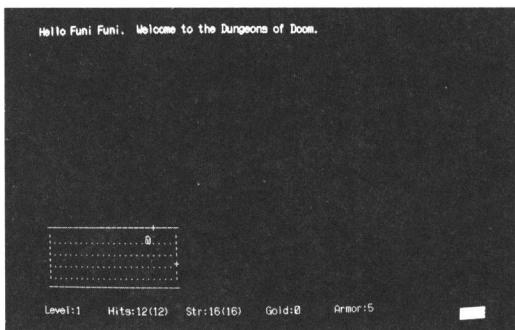
●TIME WASTER

●BUG CHASER

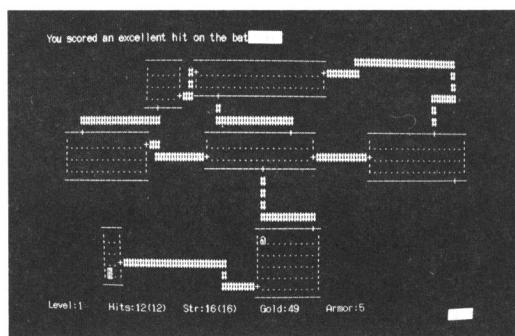
最後の 2 つのレベルは作者の悪ふざけだろうが、ローグを遊ぶ以上一度はこの名称を冠され、自分のディスクに書き込んでみたいものだろう。

画面はすべてキャラクタで示される

まずは、プレイ中の画面について説明しよう。プレイ中の画面は上段、中央、下段の3つの部分に分けることができる。



上段部分は1行になっていて、そこにはプレイ中にメッセージが表示され、プレイヤーはそのメッセージをもとに、自分の身に何が起ったか、または何を見つけたか（あるいは何を見たか）を知ることができる。また、メッセージが複数ある場合は、一つ一つのメッセージの後ろに“More”と反転表示され、確認を求めてくるので、その都度スペースバーを押してやらなければならない。



中央部分は、画面の中でいちばん広い領域を取っており、現在位置とその階層内の通過した部分の迷路と部屋が表示される。迷路や部屋は、次のようなキャラクタで示される。

“#” ……通路

“_” “|”

……部屋の壁（横と縦）

“+” ……ドア（見えないドアもある）

“.” ……部屋の床

“%” ……階段

例をあげておこう。

```
-----| . . . | -----# # # # + . . . . . . . . |  
| . . . + # # # # | . . . . . . . . |  
| . . . . | -----  
-----
```

ローグでは、自分（“@”で示される）の回りは、上下左右すべて1キャラクタ分しか表示されない。次の表示は、ある部屋にいるときに一步動いた様子を表わしている。

...

· @ ·

...

これが、右へ移動すると

...

· · @ +

...

こうなった

ここで注意してほしいのは、表示される部分は、一度以上通過した部分だけであるということだ。

下段部分は、プレイヤーの状態を示す値が表示されている。

Level : 現在いる階層が何段目かを示す。

下に降りる度に一つずつ増えていく。

Gold : 所持金。

部屋や廊下に落ちていたり、モンスターを倒したときに手に入る。ゲームを始めたばかりのときは、0。ゲーム終了時のスコアとしても使用される。

Hits : 生命力、あるいはヒットポイント。() 内はその上限値。

生命力とは、プレイヤーがどの位まで相手から与えられるダメージに耐えうるかを示す値である。戦闘時に相手の攻撃を受けたときや、ワナ等にかかったりした場合に少しずつ減っていく。0になったとき、それは死を意味し、ゲームオーバーとなる。

この値は、一切の攻撃を受けずに、ただ単に動き回っていると自然に回復してしまう。また、階級（ランク）が上がるごとに上限値と回復力も上がるようになっている。

初期値は12。

Str : 強さ。() 内は、その上限値を示す。

この値が大きければ大きいほど、敵に与えるダメージが大きくなり、また逆に敵から受けるダメージが少なくて済むようになっている。

初期値は16。

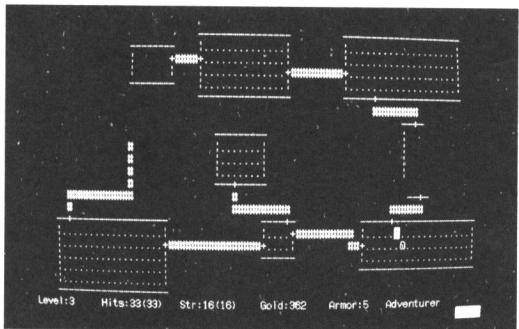
Arm : 防御力。俗にアーマークラスと呼ばれる

現在プレイヤーが着ている鎧の強度を示す。大きいほど強度が高く、敵の攻撃によるHitsの減りが少ない。

初期値は5。

(階級) : プレイヤーのランクを示す。

何らかの行動（敵を倒す、等々）を起こすとある値が上がっていき、ある上限に達すると、このランクが一つ上がるようになっている。ランクが高いほど戦闘能力が高くなり、同時に敵の特殊攻撃に対する抵抗力も高くなっていく。ゲームスタート時は、無名の戦士である。



| アイテムとモンスターを示す10種類の記号

ローグに出てくる敵キャラクタやアイテムは、やはりANK文字で表わされている。慣れないうちは、いちいち一覧表などを見て確認をしないとわからないかもしれない。が、それはまた楽しみの一つでもある。

一応ここに、アイテムのキャラクター一覧を載せておくから、これからローグを遊ぼうという人は、これを見て今のうちに憶えておくのもよいだろう。

“@”プレイヤー

これだけは忘れてはならない。

“:”食料

これも非常に重要なものである。

プレイヤーの腹は、歩く度に少しづつ減っていき、ある程度減ってくると画面の下に警告が出る。それを無視して歩き続けると、思うように動けなくなりしまいには死んでしまう。食料をとれば、再び元気になって動けるようになる。

ただし、腹の減り方は決まっているわけではなく、特に魔力を持った指輪をしているときは、その減り方が急激に速くなるので、できれば常に食料のストックを備えておいた方が無難である。

“*” ……Gold

迷路のあちこちに落ちている。

ここでいう＜Gold＞というものは、必ずしも金貨ではない。その金額に見合った何かである。

通常、数十～百数十Goldだが、ときには数百から千数百Goldということもある。

“！” ……potions (薬)

飲み薬である。

薬にはさまざまな効用を持つものがある。ヒットポイントを最大値まで戻したり、最大値を増やしたり、逆にストレングスを減らしたり混乱状態にしたりするものもある。見つけたからといって、すぐに飲んだりするのは危険だ。できれば巻物を使ってその種類が判明してから、服用したい。

薬や次の巻物の中には、使ってみてもわけのわからないメッセージを出すものもある。そういうときは、呼び名を要求されるので、自分でわかりやすいものをつけておくとよい。

“？” ……scroll (巻物)

魔法の呪文が書いてある巻物。

ひろった時点では暗号化されたタイトル（巻物の名称）が表示されるだけで、実際の種類や効用、用途等は使ってみないとわからない。巻物は読むことによって効果が現われ種類が判明するが、必ずしも作用がすぐわかるものばかりではないし、1回使うと消えてしまう。また、特別な使い方をするも

のもあるし、何の効果も現われないものもある。

一度ひろって使用したことのある巻物は、後で同じ種類の巻物をひろうとその時点で種類がすぐにわかる。また、種類を調べる巻物があるので、それを使って調べてみるのもよいだろう。

“) ” ……weapon (武器)

武器には大別して3種類ある。直接投げて相手を傷つけるもの、手に持つて相手に切りつけるもの、投げるものの効果を増す道具である。

直接投げるものには、矢や槍や投げ矢などがある。手に持つて切りつけるものには、長剣やつちはこなどがある。また、投げるものの効果を増す道具には、弓や石弓がある。

それぞれには固有能力値があり、その値によって、相手に与えるダメージが変化していく。その能力値は二つの数値で表わされている。前の数値は攻撃の成功率に関するもので、後ろの数値は与えるダメージに関するものだ。数値が大きいほどよく、巻物を使ってその能力値を調べることもできる。





“] ” ……armor (鎧)

鎧は、敵からの攻撃を受けたときに、ヒットポイントの減り方を少なくしてくれる。それは、アーマークラスの大きいものほど顕著な効果が現われる。

各鎧は基本的なアーマークラスの他に数値を一つ持っていて、その数値が大きいほどアーマークラスも大きくなる。これも、巻物を使ってみないことには事前にわからないが、着てみればアーマークラスはわかる仕組みになっている。また、その数値がマイナスのときは、それが呪われたアイテムであることを示す。

“ / ” ……wand, staff (杖)

魔力を備えた杖である。これらは振ってみて初めてその効果が現われる。

ひろった時点では、その杖の材質がわかるだけで、その種類は、他のアイテムと同様、巻物を使ってのみ知ることができる。また、使用できる回数も一緒にわかる。一般的なものは、使用できる回数が3～7回である。

“ = ” ……ring (指輪)

魔力を持った指輪は、それを指にはめたときに、その効果を現わす。

指輪の魔力は、その指輪をはめている間だけ有効であり、はずすと効果は消え去るが、再びはめればその効果がまた現われる。ひろった時点ではその指輪についている宝石の名称はわかるが、指輪の持つ魔力に関しては一切わからない。これも、巻物が必要である。

指輪は左手と右手の両方に一つずつはめることができる。指輪をはめていると、ほとんどの場合腹の減り方が早くなるので、必要なとき以外ははずしておいた方がよいだろう。

“ , ” ……Amulet of Yendor (イエンダーの魔除け)

ローグの目的のひとつになっている究極のアイテム。階段の昇降が自由になる。見落としやすいので注意しよう。

“ A ” ~ “ Z ” (アルファベット) ……モンスター

このゲームには欠かせないものだ。もっとも、プレイヤーとしては、あまり出てきてほしくないものもある（中にはこれが楽しみという人もいるよ



うだ)。

敵は全部で26種類いる。一つずつに“**A**”～“**Z**”までの名称が与えられていて、それぞれ特徴を持っている。

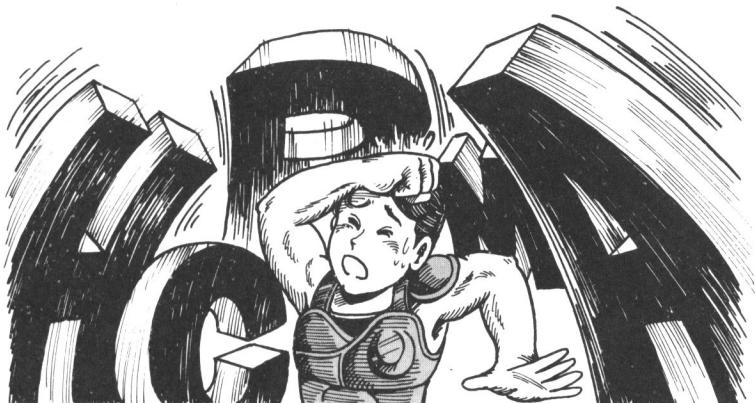
敵の強さはその名称だけでは判別できない。中には鎧をぼろぼろにしてしまうヤツとか、目に見えないヤツもいて、なかなかの食わせ者がそろっている。これについては後で出てくるカタログを参考にしてほしい。

なお、アイテムのうち、武器と鎧と指輪には呪いがかかっているものがあり、それらをいったん身に着けてしまうと、呪いがとけるまでは他のものを身に着けることができなくなってしまう。特に呪われた鎧などは、鎧を腐食させる**aquator**にアーマークラスを下げられても、他の鎧に着替えられなくなるので、着用するときは十分に注意したい。

この忌まわしい呪いをとくには、<呪いをとく魔法>が書いてある巻物を読む。

特殊な表示について

ローグでは、先に説明したようなキャラクタやアイテムの他に、通常は表示されていないが、プレイヤーにとって非常に大切なものがある。





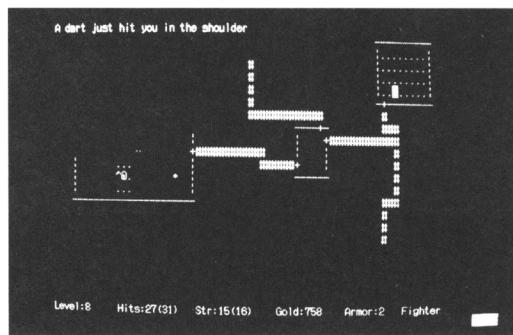
●ワナ

ワナは“^”で表わされる。

ワナが仕掛けられている場所は部屋の中である。通常、プレイヤーが部屋に入っても表示はされない。目に見えるように仕掛けられていないからこそワナの意味がある。この隠されたワナを見つけるためにはプレイヤーが自分で探さなければならない（[s] コマンドを使用する）。ただし、1回の探索で見つかるわけでもないので、心得ておくように。

ワナにはいくつかの種類があり（ただし表示される記号は同じ）、[^] コマンドでわかるようになっている。

ワナを避けるには自分で調べながら進む以外に方法はないが、ローグをスピーディーに遊ぶにはこれはあまりにも慎重に過ぎ、かえって食料の不安も出てくる。ヒットポイントがある程度高くなっている（20～30くらい）一回くらいのワナでは死なないから、それほど気にしないでもよい。むしろ一度通った場所を進むようにして、ワナにかかる確立を減らすように心がけるのが実戦的だ。ただ、ワナに引っ掛かってからすぐ後に強い敵に出くわしたり、強い敵から逃げているときにワナにかかるような悲劇がなきにしもあらずなので、その辺は肝に銘じていてほしい。



●隠しドアと抜け道

もう一つ見えないものがある。隠しドアや抜け道である。

ドアは通常“+”で表わされているが、中には隠されているものもある。また、廊下も常にあるだけ表示されているわけでもなく、中には行き止まりと見せかけて実は先にも道がある、などということもある。

もっとも、これらはそれほど重要でもない。なぜなら、ロードの本来の目的から見れば、階段があればよいのである。それさえあれば後は、20数階までいって〈エンダーの魔除け〉を取っていれる。階段が見つからないときにだけ探せばよいのである。

が、実際はそうでもない。アイテムなどを手に入れようと思うのであれば、少なくとも部屋の数だけでも確かめて、隠しドアや抜け道がないか調べてから降りた方がよいし、探している間にモンスターと接触し、経験値を増すことにもなる。最初からドンドン下に降りて行くだけでは、ちょっと強いモンスターに出会っただけで死んでしまうのだ。

また、食料の問題もある。食料がそこをつき、そろそろ見つけておきたいというときには、隠しドアや抜け道を探すか、下にすぐに降りるか迷うところであろう。できればまず、同じ階層を探してから下に降りたいものだ。

ちなみに、隠しドアや抜け道を探すのにも [s] コマンドを使う。

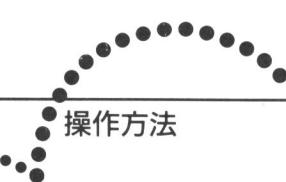
●暗い部屋

洞窟を探索していると、部屋に入っても回りが見えない部屋があることに気がつくだろう。それは下に降りて行くほど数が増え、しまいにはその階層にあるすべての部屋が暗やみに包まれているという状況にまでなる。

この暗い部屋だが、ただ単に明かりがないだけで特別な意味を持った部屋ではないのだが、ときとして災いをもたらす部屋でもあるのだ。

ワナや隠しドア、抜け道などがここに隠れている場合もある。また、せっかく動いていなかったモンスターを、不用意に起こしてしまいかねない。暗い部屋では、少々慎重に物事を進めた方がよい。

暗やみでは、自分の見ることができる範囲は限られてしまう。上下左右斜めすべての方向に対して一区画だけ見える。それ以外はまったく表示されない。なお、唯一暗やみを照らすものとして、魔力を持った杖がある。



| 持ち物に関するコマンド

持ち物は [i] で調べられる。[i] を押すと、画面がクリアされ、自分が今持っているザックの中に入っているものや、手にしているものの名称と種類（わかっているもののみ）を表示する。このとき、それぞれのアイテムにアルファベット一文字がついているが、これは他のコマンドでものを使用するときに参照するためのものである。

アスキー版では、ものをひろう度にこのアルファベットは変わってしまう。

| 移動コマンド

ローグにおけるプレイヤー移動は、8つのキーを使う。リターンキーはない。

[h]左	[l]右
[j]下	[k]上
[y]左上	[u]右上
[b]左下	[n]右下

また、これらを大文字で入力すると、進めるだけ進む。例えば、

----- -----
| @ · · · · | | · · · · @ |
| · · · · + ---> | · · · · +
----- -----

このとき [H] を押すと、

こうなる。

また、アスキー版で新たに、テンキーの使用ができるようになっている。

- | | |
|-------------|-------------|
| [4]左 | [6]右 |
| [2]下 | [8]上 |
| [7]左上 | [9]右上 |
| [1]左下 | [3]右下 |

さらに、[2] [4] [6] [8] のかわりにカーソルキーも使える。

階段の上り下りは、[<]（上り）、[>]（下り）で行なう。また、アスキーバージョンでは [INS]、[DEL] キーで代用できる。

| 戦闘コマンド

ロードでの戦闘は主に 2 種類のコマンドを使用する。

方向（移動）キー／[f]

.....戦う。

[t]／[+]ものを投げる。

ここでいう戦いの意味は、ぶつかり合いに近いもので、接触しているモンスターを攻撃するときは移動コマンドがそのまま攻撃コマンドの役割を果たす。例えば、次のようなときには、[I]、[6] もしくは [→] とする。

```
-----
| . . . . . |
| . . . @ B . |
-----
```

攻撃すると、一回ごとに画面上部のメッセージ画面に “More” と表示してモンスター側の動きや何らかの追加のメッセージがあることを示すので、スペースバーを押してやる。たいていのモンスターは一撃では死ないので、

◆two handed sword

形態 両手で持たなければ持てないほど大きく長い剣。

性能 同じ [+ 0 + 0] の性能の武器ならば、この剣が最強。

売価 75

+ 1につき225アップ／- 1につき225ダウン（最低売価は0）

備考 モンスターにヒットした際の破壊力は最も大きい。

◆long sword

形態 長い剣。

性能 同じ性能の武器ならば、**two handed sword**について2番目。

売価 15

+ 1につき45アップ／- 1につき45ダウン（最低売価は0）

◆mace

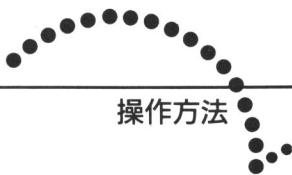
形態 つちほこ。先端に分銅や小刀を鎖でつなぎ、振り回して使うものや、金属の鈎釘をつけた物などいろいろなタイプがある。

性能 同じ性能の武器ならば、**long sword**について3番目。

売価 8

+ 1につき24アップ／- 1につき24ダウン（最低売価は0）

備考 ゲームスタート時に持っている武器はこの**+1+1mace**である。



アイテムに関するコマンド

アイテムを使ったり、身につけはずしするコマンドは数が多く、ローグではこれらをマスターすることがプレイの第一歩となる。

- [w] ……武器を手にする (weild weapon)。
- [W] ……鎧を着る (wear armor)。
- [T] ……鎧を脱ぐ (take off armor)。
- [e] ……食べ物を食べる (eat food)。
- [q] ……薬を飲む (quaff potion)。
- [r] ……卷物を読む (read scroll)。
- [z] ……杖を振る (zap wand/staff)。
- [P] ……指輪をつける (put on ring)。
- [R] ……指輪をはずす (remove ring)。
- [d] ……持ち物を捨てる (drop item)。
- [c] ……アイテムの呼び名を変更する。
- [D] ……種類のわかっているものをすべて表示する。

これらのうち、[W] はいったん鎧を脱いでからでないと着ることはできないし、[P] は両手に一つずつしかつけることができない。さらに、呪われたものは呪いが解けるまで体から離すことはできない。[z] は、[-] (マイナス) で代用ができるようになっている。

種類の判明していないものを扱う際、特に武器や鎧、指輪を身につけるときは注意が必要である。

具体例としては、[T] で鎧を脱いで [W] で別の鎧を着て、[w] で武器をとり直し、[P] で指輪をはめて、[e] で食事をして [q] で薬を飲んで、「さあ、今日も元気だ出かけるぞ」という具合である。

| ゲームに関するコマンド

ゲームを進める上で重要なコマンドとして、次のようなものがある。

[s] ……隠れているのを探す (search)。

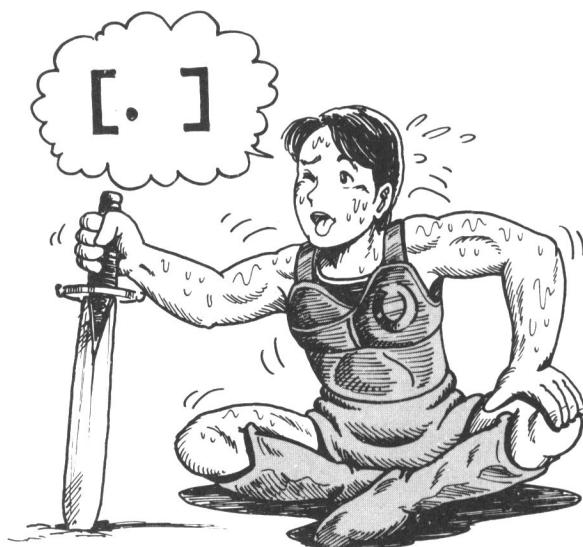
[^] ……ワナの種類を調べる。

[.] ……何もせずに、ときを過ごす。

[s] は、見えないワナやドア、通路を探すことができる。ただ、一回の動作では見つからないときの方が多いので、何度も押してみる必要がある。

[^] は、すでに表示されているワナの種類を表示する。これは一回でOKだ。

[.] は、何の動作もしないが、時間（ターン）は押した数だけ過ぎて行くので、体力を戻したいときや一步離れたモンスターを呼び寄せるときなどに有効である。ただし、一回押す度に腹も減ってくる。





| その他のコマンド

これらは、ゲームを途中でやめるときや、コマンドがわからなくなったりなどに使用するものである。UNIX版にはなかったり、別のコマンドになっているものも若干あるので注意してほしい。

[Q] ……ゲームを終了する (quit game)。

[S] ……ゲームの状態をセーブして終了する (save game)。

[?] ……コマンドリストを表示する。

[/] ……画面表示されるキャラクタの意味を表示する。

スペースバー

……メッセージ画面に表示された“More”を消して、次に進む。

[ESC]

……途中まで入力したコマンドをキャンセルする。

[ctrl] + [r]

……最後に出力されたメッセージを再度表示する。

[ctrl] + [t]

……出力されるメッセージを簡単にする。

フルキーボードの数字キー

……コマンドの回数指定に使う。

[a] ……一つ前に実行したコマンドを繰り返す。

[ROLL DOWN]

……ファースト／ノーマルのモードを切り換える。

[ROLL UP]

……テンキーでの方向指定・移動をできなくなる。

[!] ……DOSのコマンドを実行する。

[v] ……そのログのバージョンナンバーを表示する。

[Q] コマンドは、これまでプレイした内容を残さずに終了する。その際、そこまでの結果は10位以内であれば記録される。[S] コマンドでは、そこまでの状態をファイルに記録して、ゲームを終了する。ただし、10位以内に入っていても記録はされない。

[/] は、画面に表示されるすべてのものの名称をフルネームで表示する。“More”の表示ははっきり言ってウットウシイが、これはどうしようないので、あきらめてできるだけすばやくスペースバーを押せるようになろう。しかし、戦闘時等は、ガチャガチャと結構うるさく、スペースバーが壊れるのではなかろうかと心配してしまうのだが……。

何かコマンドを実行していて、「アッ、間違えた！」というときは、[ESC] キーを押して、キャンセルすることができる。また、うっかり表示されたメッセージを読み流してしまったときは [ctrl] + [r] で再度表示を促せるし、逆にメッセージが冗長で見苦しいと感じたときは、[ctrl] + [t] で簡略化できる。

フルキーボードの数字キーはコマンドの回数を指定するときに使う。例えば、ドアを探すときや体力を戻したいときに、コマンドを入力する前に数を入れてやると5ステップ分探すとか10ステップ分休むといった指定が行える。入力した数字は画面右下隅に表示されるので確認してからコマンドを入れるとよいだろう。



【ROLL DOWN】キーを押すと、プレイモードがきりかわる。最初はノーマルになっているが、ファーストモードにするとプレイヤーが移動を行なったとき、何かにぶつかるか、通路で分岐点にさしかかるかするまで移動を続ける。また、部屋のドアの前に来たときも止まる。このファーストモードはたいへん便利なもので、ロードをスピーディーに楽しむ上で欠かせない機能になっている。ある種の状況をのぞけばこのモードで遊んだ方がいいだろう。再度このキーを押せば、前のモードに戻る。

【ROLL UP】キーは、最初はテンキーでの移動が可能なのだが、いったんこのキーを押すと、テンキーでの移動ができなくなってしまう。そのかわりに、テンキーをフルキーボードの数字キーとして使えるようになる。これも、再度押せば元のモードに戻る。

【!】はMS-DOSのコマンドを実行する。セーブする前にファイル名を調べるときなどに使用するとよい。

ファンクションキー

アスキー版では、ファンクションキーにもコマンドが割り当てられている。が、ほとんどは前述のコマンドの代用になっているだけである。

【F・1】……【?】の代用。【F・2】……【/】の代用。

【F・3】……【a】の代用。【F・4】……【ctrl】+【r】の代用。

【F・5】……【c】の代用。【F・6】……【D】の代用。

【F・7】……【i】の代用。【F・8】……【^】の代用。

【F・9】……【v】の代用。【F・10】……【!】の代用。

この他に、98版では【SHIFT】+【F・9】というコマンドがあり、これを押してから、何か他のコマンドを入力すると、そのコマンドが【F・9】に割り当たられるというものである。例えば、【S】を押しておけば、セーブするときに【SHIFT】+【s】を押さなくても【F・9】を一個押すだけ



で済むという横着なコマンドだ。

なお、[CAPS] キーを押したままでプレイするとどうなるかというと、画面右下に “CAPS ON” と表示され、大文字であることを知らせてくれる。通常は、[CAPS] ははずしておいた方がよいだろう。

| その他の操作

途中でセーブしたゲームを再び始めたいときは、起動時のゲームをいったん終え、MS-DOSのプロンプトから、

```
rogue -r
```

または、

```
rogue ファイル名
```

と入力して実行すればよい。

ランキングを見たいときも起動時のゲームを終えれば見られるが、MS-DOSのプロンプトからは、

```
rogue -s
```

と入力して実行する。

なお、現在あるランキング表を抹消して一からやり直したい場合は、ROGUE.SCRというファイルをDOSの命令で消してやれば、まっさらの状態からまたはじめられる。ただ、いかにランキング入りしないからといって、すぐにファイルを消していたのではローグの楽しみが半減してしまう。正々堂々と好記録でランキング入りを果してほしい。

PART. II

全力タログ

● monster (モンスター)	37	● trap (ワナ)	99
● weapon (武器)	103	● armor (鎧)	109
● scroll (巻物)	113	● potion (水薬)	127
● staff [wand] (杖)	139	● ring (指輪)	151
● amulet (お守り)	161		

カタログに関する注意

ローグに登場するモンスター、アイテムの数は多く、さらにその特徴・性質、相関関係はきわめて複雑である。プログラムを解析しているわけではないので、その全貌となるとまだまだ不明な点も多い。ここでは、より正確な情報になるように配慮したが、一部経験則から割り出された数値や情報も記述したので、時にちがった結果に行き当たることがあるかもしれない。ここにある情報をもとに、より正確なローグのからくりを発見してほしいと思う。巻末のメッセージ別索引ともどもリファレンスとしてプレイに役立ててほしい。

なお、アイテムにある売価、参考価格はいうまでもなく生還時の換算額である。一部範囲（～）で示したものもあるが、これは上限額・下限額を意味していない。また、本章では触れていないが、“：“で表される食料にも2種類あることを加えておこう。この2種類の食料は、名前が<**food**>と<**Slime Mold**>と異なるだけで、同じ物と考えてもよいだろう。

モンスター monster

A~Z

モンスターは種類によって攻撃方法、攻撃力、防御力がちがう上、個体によってもランクや攻撃力、防御力などがちがうので、いちがいにモンスターの強さを決められない。ここでは、種類別に大まかな攻撃パターンやその攻撃力をまとめておこう。

形態については、筆者の知るかぎり詳細に書いた。その際、『D&D[®]』のモンスターマニュアル(Official Advanced Dungeons & Dragons MONSTER MANUAL TSR, Inc.)を参照したことも付け加

えておく。

攻撃力は一回のヒットでプレイヤーに与えるダメージを表している。最も大きな打撃を受けた場合、プレイヤーのヒットポイントからこの数だけ引かれると考えてほしい。また危険度は、最初に出現する時点でのプレイヤーのランクを想定した相対評価で、0は「このモンスターによって殺されることはない」、1は「ほとんど危険はない」、5は「最も危険」をそれぞれ表している。



◆ aquator アクエーター

いろいろな説があるが、ここでは巨大カバ説を元に解説する。大きさは12~13mもあるうという巨大なカバ型のモンスターである。その表皮は硬くダメージを与え難い。また、この小汚いカバは色が淡灰色で色落ちの心配もない上、柄ないので漂白剤を用いて洗っても大丈夫である。

特徴

比較的深い階に出現し、プレイヤーの鎧をサビさせて、防御力をおとす。ただし、プレイヤーのヒットポイントを下げる事はない。

特殊攻撃

息に強酸性のガスが混じっているため、息がかかるとほとんどの金属はサビてしまう。皮の鎧か、金のシールドをした鎧以外は、サビてアーマークラスが下がる。

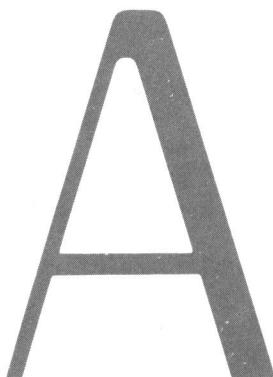
対策

このモンスターが出現する8階から17階の間は、なるべく **leather armor** (皮の鎧) で我慢をする。もし、**leather armor**を持っていない場合は、出会ったら鎧を脱いで戦った方がよい。また、**ring of maintain armor**を持っている場合、この指輪をすれば鎧はサビない。

出現階 8~17

攻撃力 0 ポイント

危険度 0







◆bat バット

ようするに、一般的なコウモリの形態をしている。コウモリといっても、バナナを主食とする大コウモリから、血を吸う吸血コウモリまで千差万別である。このダンジョンに住んでいるコウモリは、どちらかというと吸血コウモリに近い種類だが、もっと大型で人や大型のほ乳類を主食にしている。また、ダンジョン内には、たくさんの中物達が生息しているため、まるまると太っていて、一見ブタのようでもある。そこで、ブタコウモリといっている人もいるそうだ。

特徴

浅い階に出現する殺し難いモンスター。攻撃時の移動方法に特徴があり、プレイヤーの回りをバタバタと飛び回る。プレイヤーを襲う時も、最短距離を追尾してくるとは限らない。攻撃力はたいしたことないが、あちらこちらを飛び回るため、なかなかヒットしにくい。眠っていることも多く、その際は横を通り過ぎても目を覚まさない。

特殊攻撃 なし

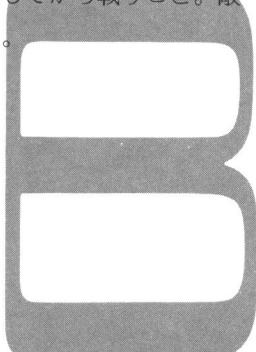
対策

プレイヤーのレベルがある程度上がってくれれば、一撃で倒すこともできる。また、プレイヤーのレベルがまだ十分でなく、一撃で倒せるほどの力がないならば、なるべく狭い所（通路など）へ移動してから戦うこと。敵に逃げられる確率がグッと減るので、効果的である。

出現階 1～10

攻撃力 2 ポイント

危険度 2





◆centaur ケンタウルス

初夏の夕方、南の地平線に現れる星座のことではなく、ギリシャ神話に出てくる、粗野で低能なモンスターのことである。上半身が人で、下半身が馬である。テッサリアのペリオン山に住むといわれている。屈強な人の上半身に行動力に富む馬の下半身がついているだけあって中々の強敵である。

特徴

ダンジョンの6階あたりから出現するが、このあたりの階では最も手強いモンスターである。眠っていることも多く、その際は横を通り過ぎても目を覚まさない。

特殊攻撃 なし

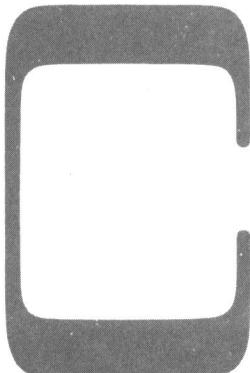
対策

この強力な敵には、地道にプレイヤーのヒットポイントやレベルを上げてから戦うのがいちばんである。ヒットポイントやストレングスにもよるが、<Rogue>クラスであればよほど油断しないかぎり大丈夫。<Fighter>クラスでは危険。遠くにいる場合には、飛び道具も活用しよう。

出現階 6～16

攻撃力 12ポイント

危険度 4





◆dragon ドラゴン

いわずとしれた、竜である。ようするに肥満型アリゲータ（ワニの一種）に羽をくっつけたような形態をしている。色や柄によっていろいろな種類のものに分けられる。最も強いものは表皮が銀白色に輝いているプラチナムドラゴンであるといわれている。竜は人の欲望が形となったものといわれているだけあって、こうかつて、すばやく、力強く、どん欲で、宝物に以上に執着する。そのためか、いろいろなアイテムを持っていることが多い。

特徴

最も深いところに住むモンスターで、総合的な攻撃力では最強のモンスターである。しかし、防御力はそれほど高くない。また、よく寝ていることがある。

特殊攻撃

火を吐いて攻撃するので、接触していなくてもダメージを受ける。この炎からは、**scroll of scare monster**を利用しても逃れることができない。

対策

プレイヤーのレベルが十分に上がっている(<**Wizard**>以上)か、(**weapon**) of dragon slayingと呼ばれる武器を持っている場合は、近寄って攻撃するのも一案だが、通常は逃げる一手であろう。**staff (wand) of polymorph**も頼りになる。ただし、低い階に出現するものはかなり弱いものなので、有利な戦闘状況が確認されている場合は戦闘を試みるのもよい。なお、逃げる場合は真後ろに下がるのは火を浴びせられる可能性があり危険。ジグザグに後退するのがよい。

出現階 20以上

攻撃力 46ポイント

危険度 5





◆emu エミュー

- だちょうに似た鳥だが、はるかに小型である。翼や尾は退化し、脚は巨大で走るのに向いている。色は暗灰色の長い羽毛に覆われている。その声は大きく、ギョエーと聞こえるそうだ。

特徴

特別にこれといった特徴はない。さらに、攻撃力も防御力もほとんどないので、それほど注意する必要もない。浅い階に出現する。

特殊攻撃 なし

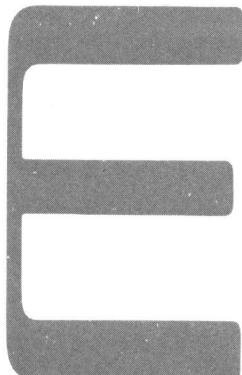
対策

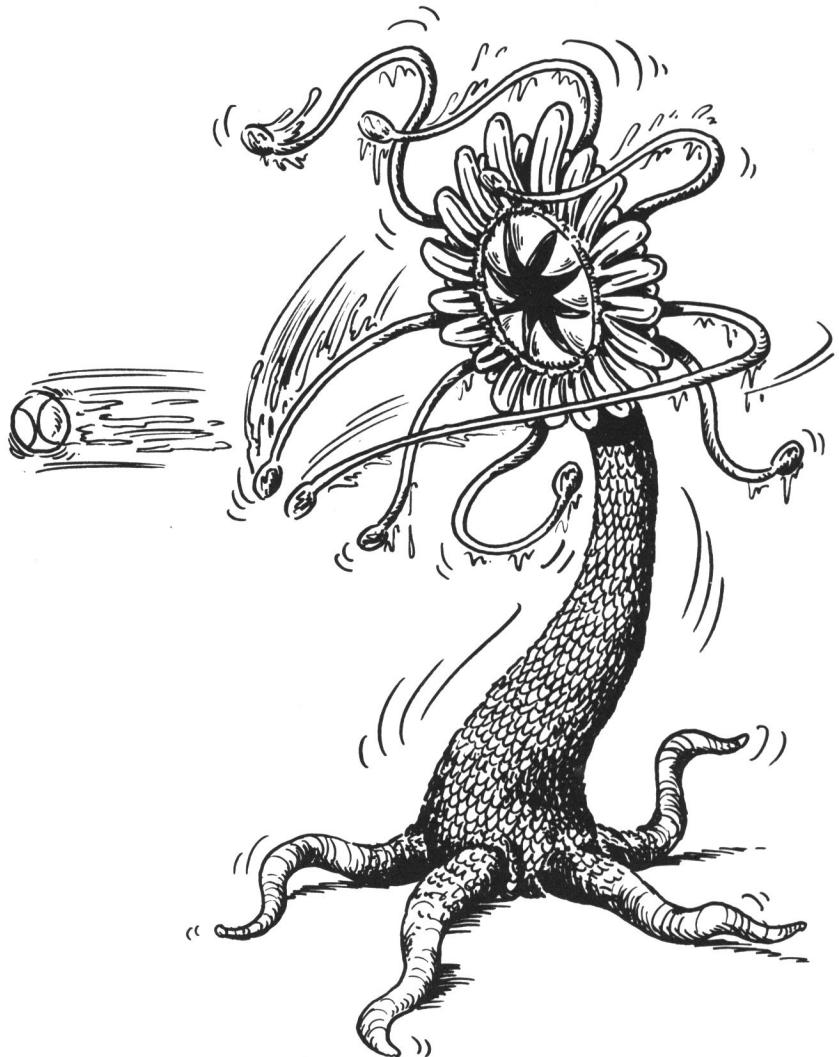
必要なし

出現階 1～10

攻撃力 2 ポイント

危険度 1





◆venus flytrap ビーナス・フライトラップ

食虫植物にもいろいろなタイプのものがある。例えば、甘い臭いを出すひょうたん型のツルの中に虫が入るとそのツルのフタをすばやく閉じてしまうものや、花弁がシャベルのような形態をしていて、花弁に虫が触るとその花弁を閉じてしまうものなどさまざまである。このビーナス・フライトラップは、巨大なモウセンゴケといった形態をしていて、ネバネバした液体に覆われた胞子に人をくっつけて体液を吸い取ってしまう。

特徴

比較的深い階に生息する。植物なので、通常は動くことはない。ただし、**scroll of aggravate monstes**を読んだり、**ring of aggravate monster**をはめると動きだし、攻撃されることもある。攻撃力そのものはたいしたことはないが、殺すのに手こずったり、他のモンスターがからむと大事に至る。

特殊攻撃

近くに寄るとそのネバネバした胞子によって、プレイヤーを動けなくしてしまう。攻撃をミスしてもこちらのヒットポイントが減る点が特徴。

対策

拘束をとくには、**staff (wand) of cancellation**を使うしかないが、通常はそのまま戦って何ら問題はない。**ring of stealth**をはめていると、拘束される確率がずっと減る。

出現階 14~23

攻撃力 1ポイント（ヒットされると1ポイントづつ増え、ミスしてもそのポイントのダメージは受ける）

危険度 3



monster(モンスター)

II



◆griffin グリフィン

頭が大鷲、下半身が獅子。ただし、羽もあり空を飛ぶこともできる。地上最強の動物である獅子の四肢と、空最強の鳥である大鷲の翼とくちばし、鋭い目を持つ強力なモンスターである。そのどう猛さとすばやさは他に類を見ないほどである。

特徴

比較的深い階に出現するが、**dragon**や**vampire**が生息する25階以上深いところではあまり出現しない。動きが速く、**kestrel**と同様の移動力を備える。また、個体差が大きく、中には**dragon**をしのぐほどの攻撃力を持つものもいる。**ur-vile**と並んで、**troll**、**phantom**攻略後に問題となるモンスター。

特殊攻撃

なし

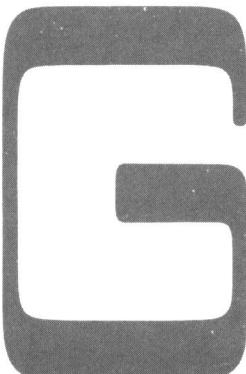
対策

まず戦闘を避けるのが賢明だ。まともにぶつかったのではひとたまりもない。**staff (wand) slow monster**、迷路やループなどあらゆるテクニックを駆使して退治する。

出現階 17以上

攻撃力 39ポイント

危険度 5





◆hobgoblin ホブゴブリン

小型の鬼。いたずらや嫌がらせをする西洋の鬼。その大きさは12~13才の児童くらいしかない。頭には1本の角があるのと、目つきがするどいのをのぞけば人間の子供と見まちがうほど似ている。力はそれほどないが、機敏で利口、さらに武器も一通りマスターしている上、鎧なども身につけているので、敵にまわすと結構うるさい相手である。

特徴

序盤の1~3階くらいでは最も恐ろしい敵である。眠っていることも多く、その際は横を通り過ぎても目を覚まさない。

特殊攻撃

なし

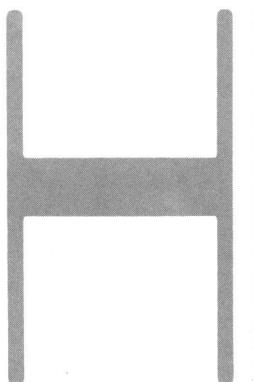
対策

飛び道具を効果的に利用しよう。また、よい武器、よい鎧を積極的に身につけるのも一案だ。

出現階 1~10

攻撃力 8 ポイント

危険度 4





◆ice monster アイスモンスター

一説によるとバイオテクノロジーを駆使して作られた生体「ペンギンくんの氷かき」のことだそうだ。また、一説によると雪女だともいわれている。さらに、小型の白熊のような形をしているともいわれている。このモンスターは体温が異常に低いため、その息は冷凍ガスにも値するほど冷たい。

特徴

浅い階に生息する。通常の攻撃力はたいしたことはない。さらに防御力もたいしたことはない。ただし、しばらく動けなくなる冷凍ガスを離れたところから浴びせてくるので、他のモンスターの背後に隠れているようなときはきわめて危険だ。また、壁を背にしてこのモンスターと戦っていると、一度はかわしたはずの冷凍ガスが壁で押し戻され凍らされることもある。なぜか、倒した際得られる経験値が大きいため、レベルを上げるのに最適なモンスターである。眠っている時は近づいても起きることはまれだ。

特殊攻撃

このモンスターの息にあたると、体が凍りつきしばらく動けなくなってしまう。

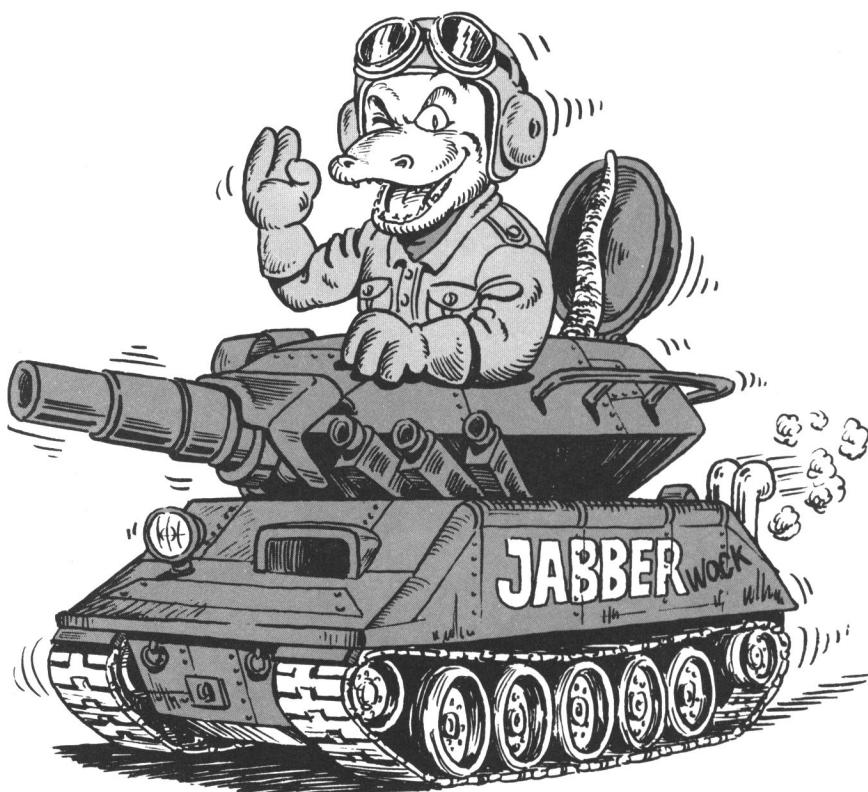
対策

壁を背に戦わないように心がける。また離れたところから近づいてくるような場合は、直線上にならばないように上下（左右）に動けば凍らされることはない。ただ、このモンスターだけと戦闘するのであれば、少々体が凍りつこうとかまわずヒットしてもよい。戦闘状況を選んで戦うのがコツだ。

出現階 1～10

攻撃力 2 ポイント

危険度 2





◆jabberwock ジャバーウオック

とかげのような形をしている。大きさは小型の竜ぐらいのサイズの物が多い。また、細く長い尻尾をいつもピョンと立てて歩いている。体の皮膚は厚い皮に覆われているため、なかなかダメージを与えるのが難しい。

特徴

dragon、**vampire**、**medusa**とともに最も深い所に生息する。**griffin**ほどすばやく的確ではないが、ヒットされたときの打撃は**ur-vile**を上回り、かなりのダメージを与えられる。ただし、防御力は弱い。とはいえ、屈強な戦士でも簡単に倒すことは難しい。倒したときの経験ポイントはかなり大きい。

特殊攻撃

なし

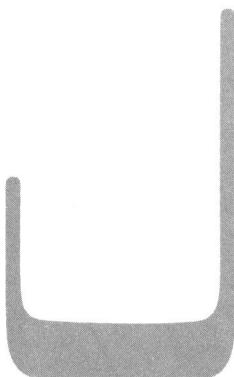
対策

このモンスターとともに戦うのであれば、プレイヤーのクラスは〈**wizard**〉（アスキー版）、level 18（UNIX版）を超えている上、ヒットポイントが100以上必要である。戦わなくても済むのなら、戦わない方がよい。どうしても、戦わなくてはならない場合は、戦闘環境（迷路の入口）を選んで、魔法のアイテムを駆使する他に対策はない。

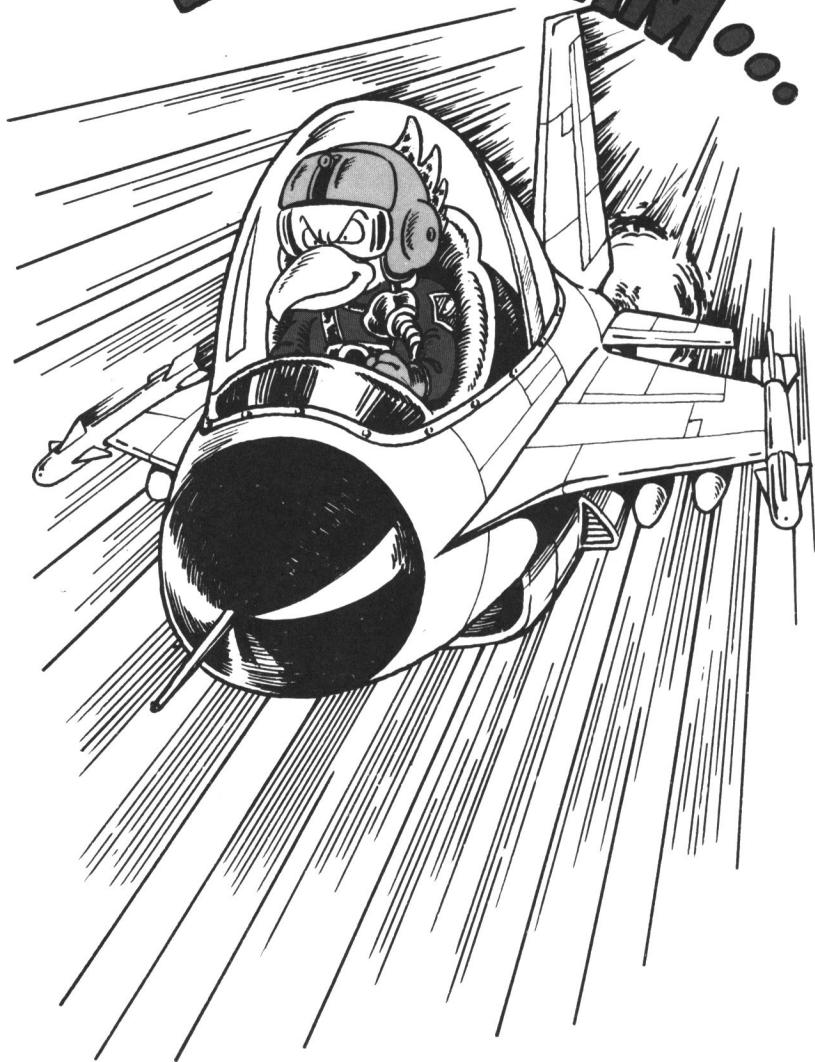
出現階 20以上

攻撃力 32ポイント

危険度 5



PWHOOOMM...





◆kestrel ケストレル

ちょうげんぼう。はやぶさの一種（小型の鷹）で和名をマグソタカという。背はレンガ色で腹は薄い茶褐色で体全体に小さい黒斑がある。通常は比較的高い山の森に住み小型の小動物を主食とするが、このダンジョンに住むちょうげんぼうは人を襲う。とてもすばやく機敏だが、たいした攻撃力はない。

特徴

浅い階に生息する。それほど大した攻撃力はないが、高速に移動できるため、プレイヤー1回の移動につき2回の移動が可能である。

特殊攻撃

なし

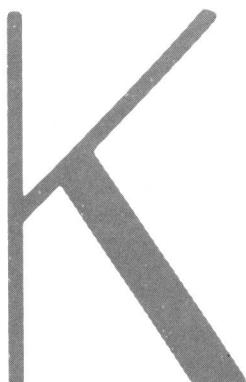
対策

高速に移動できるため、十分に離れていると思って飛び道具を使っても、すぐ距離を詰められて攻撃を受けることがある。ただし、それほど強いモンスターではないので、特に注意するほどのことはない。

出現階 1～10

攻撃力 4 ポイント

危険度 2





◆leprechaun レプラコーン

アイルランド民話にでてくる妖精。地中深く埋まっている金や銀などの存在する場所を知っているといわれている。背丈は5～6才の子供くらいで、顔かたちもそれほど老けていない。かっこうは、あの白雪姫と7人の小人のようなとんがり帽子にブーツといったいでたちである。いつも大金を身につけている。

特徴

比較的浅い階に出現する。通常は眠っており、プレイヤーが手を出さないかぎり襲ってこない。ただし、モンスター部屋は例外。攻撃されると、ヒットポイントを奪われる代わりに持っている金を取られてしまう。まれに金を奪う代わりにヒットしてくることがあるが、ほとんど問題になるほどのダメージを受けることはない。

特殊攻撃

金を盗んで逃げる。ひどいときは数百ゴールド以上取られる。

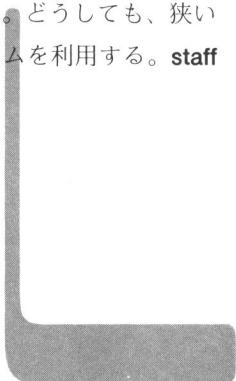
対策

広い部屋の中にこのモンスターがいるときは、なるべく離れたところから飛び道具で攻撃するのがよい。また、このモンスターとプレイヤーの距離が5ブロック以上離れていないような狭い部屋では、積極的に戦わない方がよい。プレイヤーの金を奪われるのが落ちである。どうしても、狭い部屋で戦わなくてはならない場合には、魔法のアイテムを利用する。**staff (wand) of drain life**が効果的。

出現階 6～15

攻撃力 2 ポイント

危険度 1







◆medusa メデューサ

ギリシャ神話にでてくる女性のモンスター。頭の毛の代わりに蛇が生えている。ただし、その顔立ちやスタイルはなかなかの美女だともいわれている。このモンスターの姿を見たものは石になってしまうので、実際にその美女ぶりを確かめた者はいない。このモンスターの御本家は古代ギリシャの英雄ペルセウスが鏡を利用して退治したそうだ。このダンジョンに生息しているのは、ペルセウスに退治されたメデューサの末えいか？

特徴

深い階に多く出現する。うっかり近づいて攻撃されるとしばしば混乱（コンフューズ）させられる。かなりの攻撃力を備えているので、方向感覚を失った状態ではアッという間に殺される。**vampire**と共に最もいやらしいモンスターである。

特殊攻撃

にらんで方向感覚を麻ひさせる。

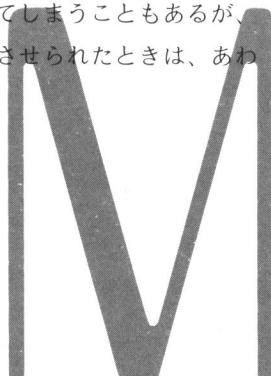
対策

最もよい方法は戦わないことだが、**staff (wand) of cancellation**を持ついれば十分勝機もつかめる。それ以外でどうしても戦闘しなくてはならない場合は**staff (wand) of polymorph**を利用するか、通路で戦うしかない。まれにイチカバチかで攻撃して何事もなく片づいてしまうこともあるが、やはり戦闘を回避するにこしたことはない。混乱させられたときは、あわてず**scroll of teleportation**を読む。

出現階 18以上

攻撃力 34ポイント

危険度 5





◆nymph ニンフ

ギリシャ神話にでてくる森や、山野、洞窟、河川などの精霊。美しい女性の姿をしている。

特徴

比較的深い階に住んでいる。通常眠っていて、このモンスターから攻撃をしかけてくることはほとんどない。いろいろなアイテムを隠し持っているのが特徴。攻撃を受けると、持ち物を盗まれる恐れがある。このモンスターは攻撃力がまったくないので、まれにヒットされてもダメージはまったく受けない。

特殊攻撃

プレイヤーの持ち物を盗んで逃げる。

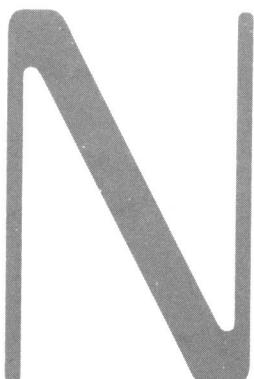
対策

広い部屋にこのモンスターがいる場合、**leprechaun**と同様に遠くから飛び道具で攻撃し、持っているアイテムを奪いたい。狭い部屋にいる場合は、離れた場所に奪われたくないアイテムを置いてから、ヒットするとよい。<イエンダーの魔除け>を手に入れてから戻る際には、どうしても食料が不足しがちだ。そんなときこのモンスターに出会ったら、まず食料を持っていると思ってよい。慎重に食料をいただこう。

出現階 10~19

攻撃力 0 ポイント

危険度 0





◆orc オーク

いわゆるヒューマノイドである。人型をしているが、頭には2本の角がある上、肉食獣特有のとがった口と下あごに2本のキバをもっている。鎧や武器なども自在に使いこなす。また、金に異常に執着する特性がある。

特徴

金に執着するあまり、部屋の中に置かれている金を守ろうとする。攻撃力はそれほどない。出現する階は比較的浅い階である。

特殊攻撃

なし

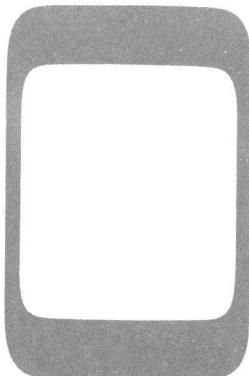
対策

動かないorcは金の上に座って金を守っていることが多い。それほど強いモンスターではないので、金を守ってうずくまっているのを発見したら、たたいてありがたく金をちょうだいしよう。

出現階 3～12

攻撃力 8 ポイント

危険度 2





monster(モンスター)

II



◆phantom ファントム

よくアメリカの漫画などに登場する、シーツや大きなきれのような形のお化けや、人型の目に見えないお化けのことである。キレのような形のものをシート・ファントムといい、人型のものをたんにファントムもしくは、ファントム・ストレーカーといって区別する。ここで登場するファントムは、人型のものである。また、幽霊（Ghost）とは異なり、人の魂や遺恨などによって現れるものではなく、あくまで超自然的な物である（？）。

特徴

比較的深い階に生息し、総合的には**troll**に類する攻撃力を備えている。さらに、目に見えないので、攻撃されている方向がわかりにくい。油断のならない相手だ。

特殊攻撃

姿を見せずに襲ってくる。

対策

このモンスターが出現する15～24階の間は**ring of see invisible**を利用するものが最もよい。使い続ける必要はないが、襲われたらしばらく逃げてから身につける。また、**potion of see invisible**を使っても姿を見ることができる。もし、これらのアイテムがない場合に攻撃されたら、なるべく通路や部屋の出入口などの狭い所へ避難してモンスターの位置を限定して戦闘するのがよい。なお、UNIX版におけるこのモンスターの移動パターンはほとんどランダムなので、逃げても追ってくるとは限らない。慎重に戦闘位置を定める必要がある。

出現階 15～24

攻撃力 16ポイント

危険度 4



◆quagga クアッガ

一角獣のような角をのぞけば、オカピという動物に酷似している。オカピはキリン目に属するがキリンより小型で首が短い。その上、体にはシマウマのようなシマがある。このモンスターはキック力が強く、一撃でサイをも倒すといわれている。

特徴

ダンジョンの8階あたりから出現する。その戦闘力は、**centaur**と同程度かやや劣るくらい。

特殊攻撃

なし

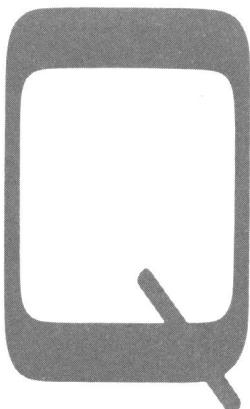
対策

centaur同様に、地道にプレイヤーのヒットポイントやレベルを上げてから戦うのがいちばんである。

出現階 8 ~17

攻撃力 8 ポイント

危険度 3







monster(モンスター)

II

◆rattlesnake ラトルスネーク

北米から南米にかけて広く分布する毒ヘビ。尻尾に独特の環状の発音器官があり、危険が近づくとジャーという音を発生する。一般にガラガラ蛇といつても数種類あり、種類によって大きさや色・柄が異なっている上、その毒の強さも異なる。

特徴

比較的浅い階に生息し、毒を持っているためプレイヤーのストレングスをしばしば減少させる。さらに、攻撃力も**hobgoblin**程度は備えているので、たいへんいやらしい相手だ。眠っていることもあるが、そばにいくと目を覚ます。

特殊攻撃

毒によってストレングスを減らす。

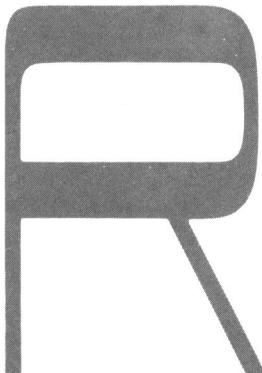
対策

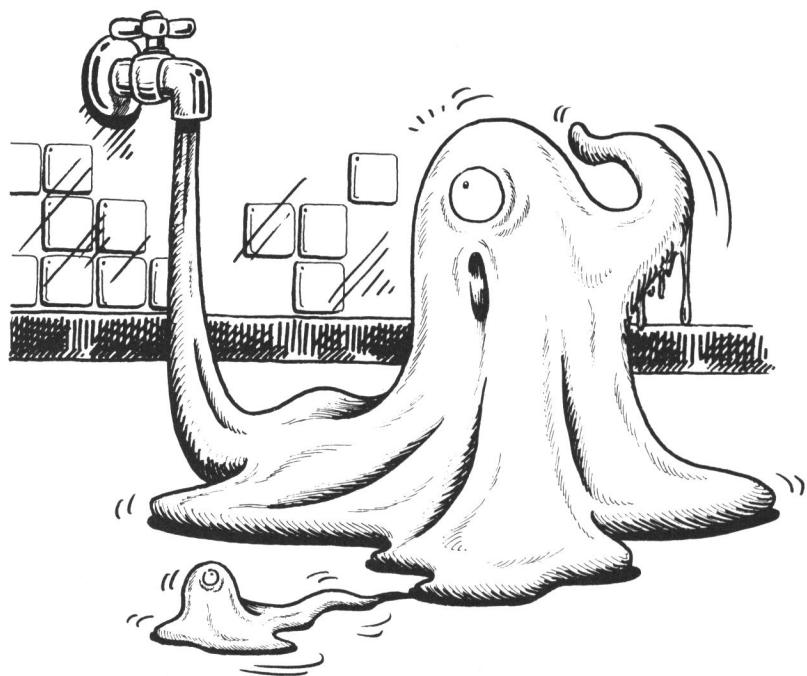
ring of sustain strengthを身につけて戦えればベスト。遠くにいる場合は、飛び道具を活用する。また、アーマークラスが10もあるようなよい鎧を身につければ、まずストレングスを落とされることがなくなる。「毒には毒をもって制す」との考え方から**potion of poison**を投げつけるのは、かえってひどい目に合わされかねない。

出現階 4～13

攻撃力 6 ポイント

危険度 3～4







◆slime スライム

ゼラチンやゼリー状のアメーバのような生物。人がすっぽりくるまれてしまうほど大きなものから、目に見えないほどの小さなものまである。その成長は著しく、すぐ大きくなる。色によって、その強さや性格が異なる。

特徴

浅い階に生息する。武器で攻撃すると分裂し、増えることがある。また、ダンジョンの床をはって移動するため、動作が緩慢である。攻撃力はたいしたことではないが、激しく分裂されると手に負えなくなる。さらに包囲されるようなことになると致命的になりかねない。

特殊攻撃

分裂による包囲攻撃。

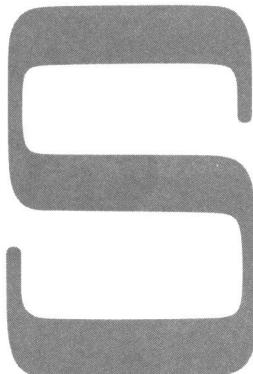
対策

広い部屋のまん中などで戦うとドンドン増殖して、プレイヤーの周囲はこのモンスターでいっぱいになってしまう。そこで、いたずらにたたかず、増殖するだけの面積がないせまい廊下や部屋の入口までおびきよせて戦うのがベスト。ただし、廊下の曲がり角では分裂してはさまれることもある。殺してもそれほどの経験値が得られるモンスターではない上、足が遅いので、戦闘せずに逃げてしまうのも一案である。

出現階 1 ~ 11

攻撃力 3 ポイント

危険度 3







◆troll トロール

北欧に伝わる伝説の巨人。その大きさにはいろいろな説があり、2～3mというものから14～15mというものまである。大きいだけでなく、その強さはヒューマノイドの中では最強である。ただし、インテリジェンスのかけらもないため、よく悪い魔法使いや悪魔に利用される。

特徴

何といってもその強さがいちばんの特徴である。12階から出現し、中盤での最大の難敵。眠っていることもあるが、近くに寄ると目を覚ます。

特殊攻撃

なし

対策

十分な経験値が得られていない場合は、自分の持ち物も含めてよく戦闘状況を確認する。よい武器、よい鎧、十分な経験値をもって戦うのが最もよい対策。その後の戦いも考えて、できれば価値の高い魔法のアイテムを使わずに、逃げたり、迷路やループを利用して倒したいが、かえって悪い結果を招くこともある。眠っている場合は階段側から戦うように心がける。もちろん、飛び道具や使い減りのしない指輪は惜しげもなく使おう。役に立つ魔法のアイテムとしては、**blindness**、**confusion**、**paralysis**の各ポーション、**hold monster**、**scare monster**、**teleportation**のスクリール、**slow monster**のスタッフなどがあるが、あくまでもこれらに頼らずに勝ち抜きたい。

出現階 12～21

攻撃力 28ポイント

危険度 5



◆ur-vile アーバイル

正直いってどんな動物なのか不明である。辞書によると、urはuro(tail)を意味する連結形で、vileは不潔とか下等とかいう意味がある。すると下等な尻尾を持った動物のようだ。恐竜の一種ではないかと思われる。

特徴

比較的深い階に生息する。攻撃力はなかなかのもので、アーマークラスが高いのが特徴。最も危険なモンスターのベスト5にランクインする実力の持ち主である。**griffin**、**jabberwock**と並んで剛腕・屈強の御三家ともいえる存在。<**warlord**>クラスでもまだ油断はならない。

特殊攻撃

なし

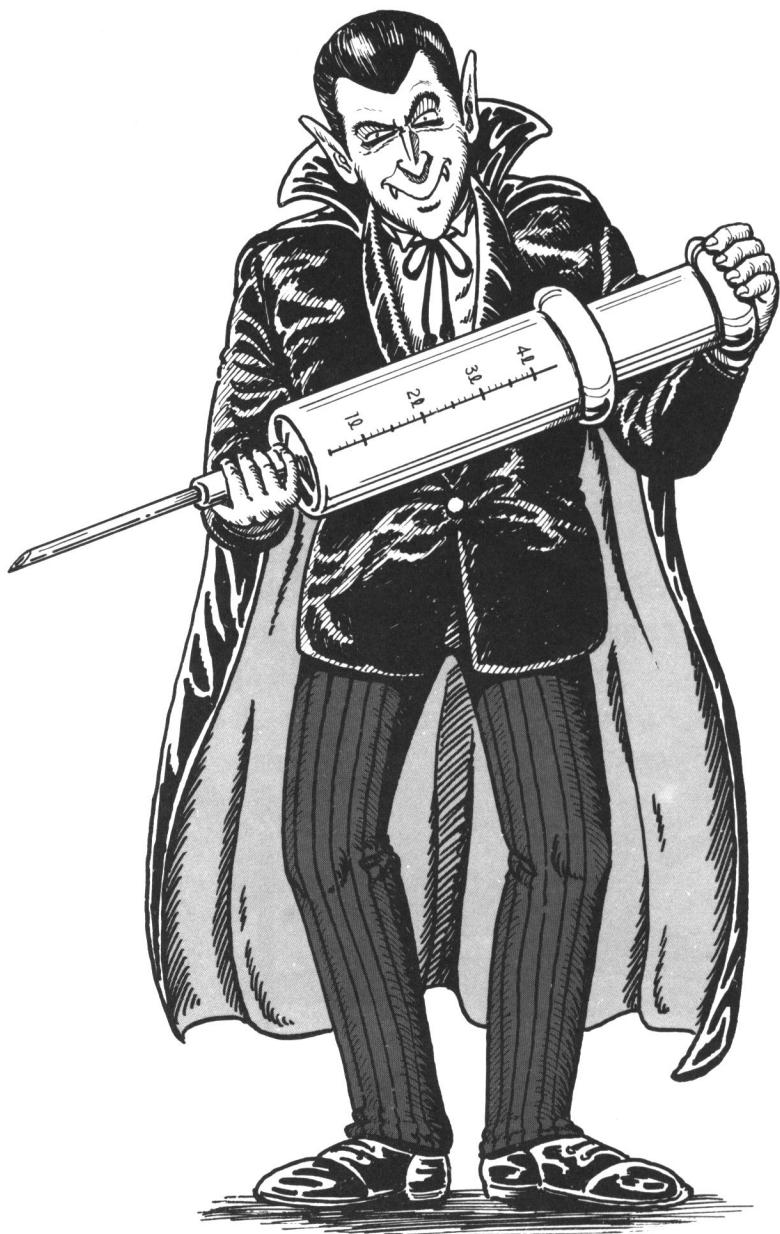
対策

基本的な戦い方は**troll**に対するそれの延長上にあるが、戦わずに済ますのも一法。いずれ剛腕・屈強の御三家とは一戦まじえないことにはレベルが上がらないが、より経験ポイントを稼がせてくれる**jabberwock**を相手に貴重なアイテムを利用するというのも十分に考えられる作戦だろう。戦う場合は、よい武器、よい鎧、高いヒットポイントやレベルが条件になるが、**troll**の項で紹介したアイテムはすべて有効だ。御三家の中では最も組しやすい相手なので、運がよければアイテムに頼らずとも自力で倒せる可能性はある。

出現階 15~24

攻撃力 33ポイント

危険度 5





◆vampire バンパイア

吸血鬼にも人型のものと、動物型のものが存在する。人型のものは、ドラキュラ伯爵が有名。

特徴

深い階に出没する。プレイヤーにかみつき血を吸う。また、攻撃力もそれなりには持っているので、あなどってはいけない。じわじわとプレイヤーを死に誘ういやなモンスターだ。

特殊攻撃

プレイヤーの血を吸いヒットポイントの上限値を落とす。

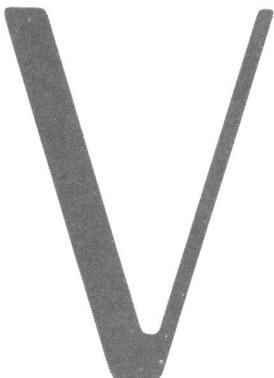
対策

最もよい方法は戦わないこと。どうしても戦闘しなくてはならない場合は**staff (wand) of polymorph**を利用するのもよい。また、積極的に戦って経験ポイントを稼ぎたければ**staff (wand) of cancellation**を使う。ヒットポイントの上限を下げられることも辞さないならば、逃げ回りながら倒すこともできるだろう。

出現階 19以上

攻撃力 10ポイント

危険度 4～5







◆wraith レイス

人の怨念が形になったもの。その姿形は怨念を持った人の姿に似るそうである。

特徴

中くらいの階に出現する。通常、動かずに眠っていることが多い。そばへ寄っても動き出す確率は0だ。攻撃力はそれほどではないが、プレイヤーを襲う時は生気を吸い取り、レベルを落とすので注意が必要。倒せばおおむね元のレベルに復帰するが、経験値は確実に減らされる。

特殊攻撃

プレイヤーの経験値を奪って、レベルやヒットポイントの上限値を減少させる。

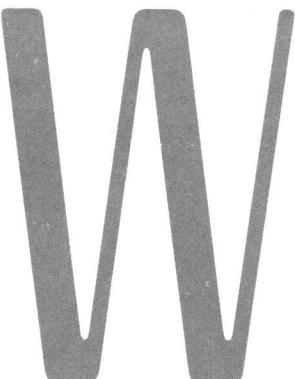
対策

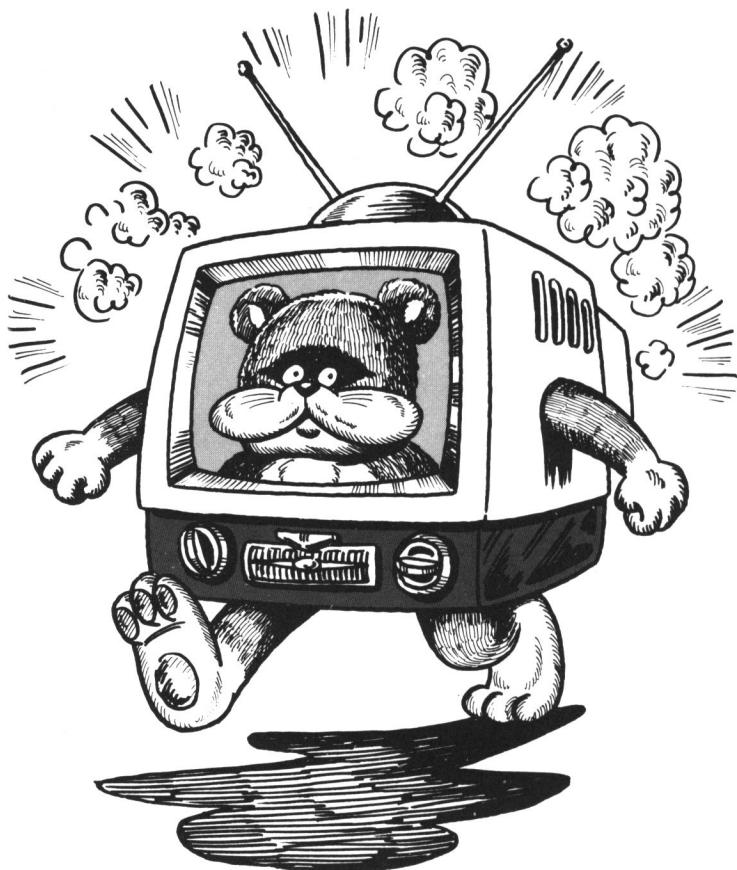
戦わないにこしたことはない。どうしても戦うのなら、飛び道具や魔法のアイテムを駆使するのがよい。もっとも、防御力はそれほど大きくないので、プレイヤーのレベルが十分に高い場合は一撃で倒すこともでき、それほど神經質になる必要はない。ただ、経験値を稼いでもうすぐレベルが上がりそうなときは、戦闘を控えた方が無難だ。確実にレベルを落とされずに戦うには**staff (wand) of cancellation**を使う。

出現階 13~22

攻撃力 6 ポイント

危険度 3





◆xeroc ゼロック

あまり確かな情報ではないが、このモンスターの発生したのは米パロアルト研だそうだ。また、年とともに小型化し、高い技術力を身につけるそうである。だいたい形態は長方形の箱型で、目は四角いのが一つで口はないものもある。

特徴

比較的深い階に生息する。攻撃力はたいしたことではない。いろいろな物（金や出入口）や生き物（他のモンスター）をコピーし、化けることが得意である。いろいろな物に化けて、プレイヤーを油断させて、不意に攻撃をしかけてくる。

特殊攻撃

なし

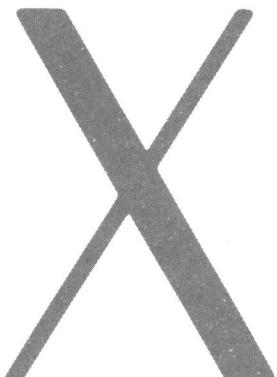
対策

それほどの攻撃力を備えているわけではないので、たいした注意は不要。ただし、ヒットポイントが少ないとちにやっとの思いで出入口たどりついたら、出入口ではなくこのモンスターだったということもある。このモンスターが出現する20階以下では出入口やアイテムを見つけたら体調のよいうちに確認しておこう。

出現階 19以上

攻撃力 12ポイント

危険度 2





◆yeti イエティ

いわゆる雪男である。その姿形については諸説芬芳たるところ。ここでは、巨大な白い大ゴリラとでもしておこう。

特徴

中くらいの階に生息する。攻撃力はまあまあで、**quagga**と同程度。落ちているアイテムをひろう癖があり、倒すと持っていたアイテムを落とす。

特殊攻撃

なし

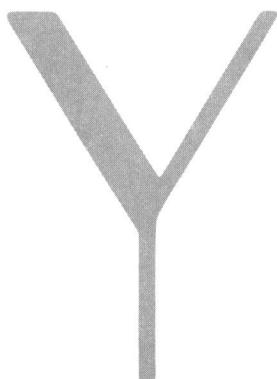
対策

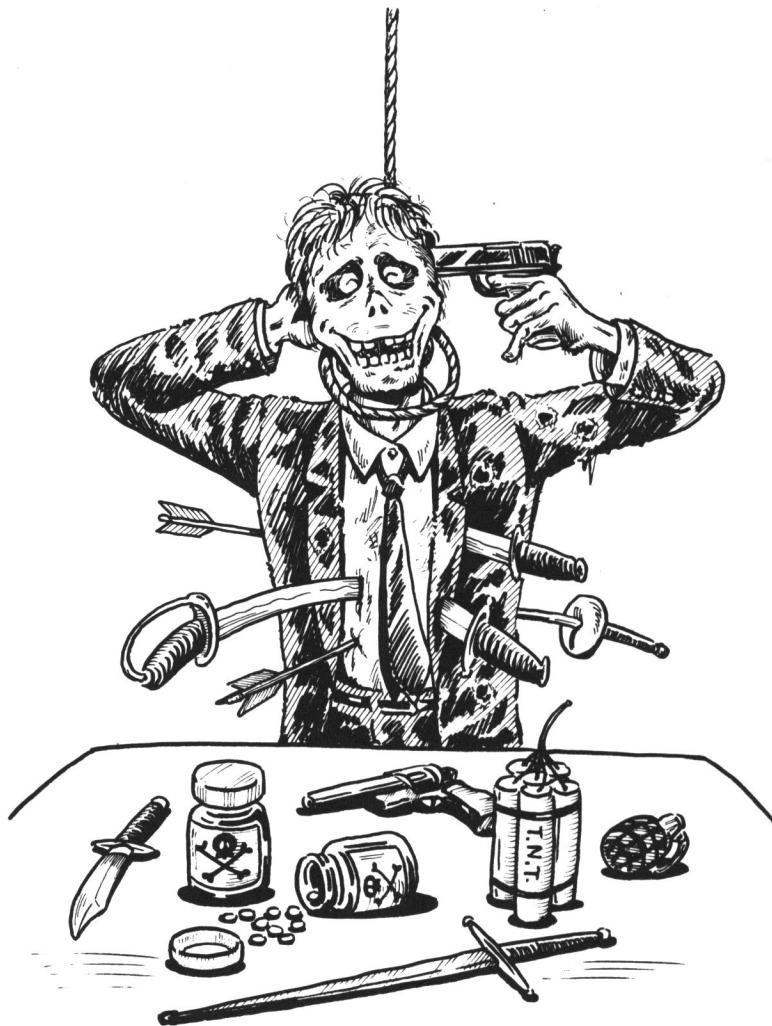
それほど弱いモンスターではないが、このモンスターに出会う11階までには十分な経験を積んでいるのが普通なので、あまり問題となることはない。ただし、複数のモンスターから連続して攻撃を受けるような場合はあまりナメてかからない方がよい。

出現階 11～20

攻撃力 12ポイント

危険度 3







◆zombie ゾンビ

腐敗した死体。死者の靈魂が休まらず怨念となって死体を動かし、人に危害を加える。

特徴

比較的浅い階に出没する。攻撃力はホブゴブリン程度で、これといった特徴もないのが特徴か？

特殊攻撃

なし

対策

たいした攻撃力もないし、出現する階も5階以上なのでそれほど問題とはならないだろう。

出現階 5～14

攻撃力 8 ポイント

危険度 2



◆Wally the Wonder Badger

このダンジョンを統括する魔法使い。その姿、形についての一切の情報はない。

特徴

プレイヤーがダンジョンの中で死んだ際、その亡骸を遺族に引き渡し、墓を立てる。そのとき、プレイヤーの持っていた金の1割を手数料として徴収するそうである。

特殊攻撃

プロテクト破りに対するクリティカルヒット。

対策

金を奪われないためには、第一に死なないこと。第二に死にそうになつたら、ゲームをquitするのがよい。クリティカル・ヒットに対しては、コピーディスクでプレイしなければよい。プロテクトをはずす技術をもつとみがこう（？）。

出現階 1以上

危険度 0／5





◆snake [UNIX版]

いわゆる蛇。

特徴

比較的浅い階に生息する。攻撃力はたいしたことはない。

特殊攻撃

なし

対策

それほど問題になるモンスターではない。

出現階 1~10

危険度 2

◆black unicorn [UNIX版]

要するに黒い一角獣。伝説の動物としては竜とならんでポピュラーな存在である。一説によると、馬よりもしかに近く、額に1本の角を持ち、インドに住む利口な動物ということだ。

特徴

比較的深い階に住む。攻撃力はなかなかすさまじい。

特殊攻撃

なし

対策

経験を積み、よい武器、よい體を得ることがいちばん。

出現階 15~24

危険度 4

◆ ジャイアント・アント [UNIX版 (旧)]

巨大な蟻である。その大きさは4～5mもあり、SF映画やオカルト映画によく出演する。その上顎の力は強大で、金属でもコンクリートでもかみ砕いてしまう。

特徴

攻撃力はたいしたことはないが、ストレングスを奪われる。比較的浅い階に生息する。

特殊攻撃

プレイヤーにかみつき体液を吸い取るとともに毒液を流し込むため、プレイヤーのストレングスを下げる。

対策

なるべく遠くから弓矢や投げ矢を使って射殺す。

出現階 3～12

危険度 3

◆ フローティング・アイ [UNIX版 (旧)]

空中に浮いている目玉といった不気味なものである。

特徴

比較的浅い階に出没する。攻撃力はたいしたことはない。

特殊攻撃

この目玉に見つめられると動けなくなる。

対策

それほど強いモンスターではないので、近くに他のモンスターがない場合には、積極的にヒットした方がよい。

出現階 2～11

危険度 1



◆バイオレット・ファンガイ [UNIX版 (旧)]

巨大な紫色の毒茸である。その胞子には毒性の強いアルカロイド系の物質が含まれている。

特徴

深い階に出現し、かなりの攻撃力をそなえている。自ら動くことはない。通常はそばによってきたプレイヤーを捉える。

特殊攻撃

そばによってきたプレイヤーを捉え、拘束する。

対策

プレイヤーのヒットポイントを上げるのがいちばんよい対策だ。

出現階 16～25

危険度 5

◆ノーム [UNIX版 (旧)]

伝説の小人。地下に住み、地中に埋まっている金を守るという地の精。ドワーフやレプラコーンと異なり、子供のころから老けた顔をしている。

特徴

比較的浅い階に出現する。攻撃力はたいしたことはない。

特殊攻撃

なし

対策

それほど問題になるモンスターではない。

出現階 5～14

危険度 2

◆ インビジブル・ストーカー [UNIX版(旧)]

地獄の使者。地獄の番犬ケルベロスやデビルなどを従え、絶大な権力と力を発揮するといわれている。この世に生けるすべての生き物には、その姿をとらえることができないといわれている。

特徴

姿が見えない上、攻撃力もトロールを上回るほど。深い階に出現する。

特殊攻撃

なし

対策

ring of see invisibleをはめるか **potion of see invisible**を飲んで戦うのがベスト。これらのアイテムが手もとにはない場合は、通路などのせまい場所で戦うのがよい。

出現階 15～24

危険度 4

◆ ジャッカル [UNIX版(旧)]

犬科の肉食獣。小型の狼のような動物だが、力が狼ほどない分利口である。狼ほどいやらしい風貌をしているだけでなく、かなり日本犬に近い。ただし、狩りをする際は群れをなして巧妙な作戦で獲物を確実に得る。

特徴

浅い階に出現する。たいした攻撃力はない。

特殊攻撃

なし

対策

それほど問題になるモンスターではない。

出現階 1～10

危険度 2



◆コボルド [UNIX版 (旧)]

ドイツの民話に出てくる家の精。人の家に侵入し、手伝いやいたずらをすると伝えられている。風貌は小鬼といった感じで頭に2本の角を持ち、顔はゴリラのように精かん。身長は10才ぐらいの子供程度しかない。

特徴

浅い階に出現する。たいした攻撃力はない。

特殊攻撃

なし

対策

それほど問題になるモンスターではない。

出現階 1~10

危険度 2

◆ミミック [UNIX版 (旧)]

自分の正体をめったに人に見せることはなく、いろいろな物や他のモンスターに化けていることが多い。小人のような格好をしている。

特徴

かなり深い階に出現し、寝ていることが多い。それほど強くないが、お金や出口に化けていてなどると危険。強いモンスターに追われて出口にたどり着いたと思ったら……なんてこともある。

特殊攻撃

なし

対策

出入口や金を見つけたら飛び道具や魔法のアイテムを利用してこのモンスターかどうか確かめるのがいちばん。

出現階 18以上

危険度 3

◆パープル・ウォーム [UNIX版(旧)]

紫色をした、大型のみみず。毒をもっている。

特徴

かなり深い階に生息する。攻撃力もかなりのものである。

特殊攻撃

なし

対策

オーソドックスに経験を積み、よい武器、よい鎧を得ることがいちばん。

出現階 18以上

危険度 4

◆クアジット [UNIX版(旧)]

手のひらに乗るぐらい小型の悪魔。頭には2本の角があり長い尻尾があるヒューマノイド。

特徴

中くらいの階に出没する。攻撃力もかなりのもので、centaurと同程度かそれを上回る。

特殊攻撃

なし

対策

オーソドックスに経験を積み、よい武器、よい鎧を得ることがいちばん。

出現階 10~19

危険度 3



◆ラストモンスター [UNIX版 (旧)]

アルマジロのような形態をした、金属を食するモンスター。

特徴

中くらいの階に出現する。金属をとかす消化液を出す。攻撃力はたいしたものではない。

特殊攻撃

攻撃を受けると鎧がサビてアーマークラスが落ちる。皮の鎧か、金のシールドをした鎧以外は、サビてアーマークラスが下がってしまう。

対策

9階から18階の間は、なるべく **leather armor** で我慢をする。**leather armor**がない場合は、出会ったら鎧を脱いで戦った方がよい。**ring of maintain armor** を持っている場合、この指輪をすれば鎧がサビない。

出現階 9～18

危険度 1

◆アンバー・ハルク [UNIX版 (旧)]

目が4つある大型のくわがた。穴掘りが得意。

特徴

比較的深い階に出没する。攻撃力はすさまじい。

特殊攻撃 なし

対策

オーソドックスに経験を積み、よい武器、よい鎧を得ることがいちばん。

出現階 19以上

危険度 5

◆ゾーン [UNIX版(旧)]

このモンスターは邪悪な大地の精霊である。その姿は大きな樽のようで、表皮は岩で覆われている。普通足が3つあるといわれるが、手足は大きさによって異なるらしい。

特徴

比較的深い階に生息する。攻撃力はなかなかのものだ。

特殊攻撃

なし

対策

オーソドックスに経験を積み、よい武器、よい鎧を得ることがいちばん。

出現階 17以上

危険度 4

◆プロテクト・マフィア [IBM版]

このダンジョンに巣くっているマフィア。その姿、形についての一切の情報はない。

特徴

プレイの最中、突然出現するそうである。

特殊攻撃

プロテクト破りに対するクリティカルヒット。

対策

コピーディスクでプレイしなければよい。プロテクトをはずす技術をもつとみがこう(?)。

出現階 1以上

危険度 0／5

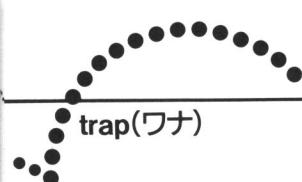
ワナ trap



ダンジョンは部屋と廊下で形づくらっているが、部屋の中にはいくつかのワナが仕掛けられている。ワナは8種類あり、通常は見えないように隠されているが、プレイヤーがうっかりその上に乗れば、意地悪な効果が現れる。すでに判明しているワナは“^”で表され、ワナの横に立ち [^] コマンド + [方向] を入力すれば、ワナの種類がわかる。一般にダンジョンの深さで多いワナの種類がちがい、深いほど数も多くなるようだ。

ワナを避けるには、隠し扉を捜す要領で一步移動するたびに床をサーチ ([s] コマンド) するか、**ring of searching**を利用するするのが確実な方法だが、最短距離を進み、一度通った場所を通るように心がけることでもいくらかワナを避けられる。また、1回のサーチでかならず発見できるとは限らないので、落ちてしまつたらどの種類のワナか早急に判断し、その場にあった対処を考える。

なお、ワナはプレイヤーには作用するが、モンスターには作用しない。



trap(ワナ)

◆ arrow trap

効果

矢が飛び出す。矢が当たればプレイヤーのヒットポイントが少し減る。

備考

当たらなかった矢をひろって投げられる。

分布

比較的浅い階に多い。

◆ bear trap

効果

プレイヤーを捕捉する。通常4、5ステップ移動できなくなる。

備考

モンスターに追われている際、このワナに捕まるとモンスターからの攻撃をかわせないため、致命傷となることがある。ヒットポイントに余裕がない場合は、**scroll of hold monster**、**scroll of scare monster**などを利用するのも一案である。

分布

浅い階から深い階まである。

◆ dart trap

効果

投げ矢が飛び出す。投げ矢が当たれば、プレイヤーのヒットポイントがわずかに減る。

備考

arrow trapのように当たらなかった投げ矢をひろうことはできない。

分布

比較的浅い階に多い。

◆ poison dart trap

効果

毒が塗ってある投げ矢が飛び出す。毒矢が当たれば、プレイヤーのストレングスが1ポイント程度減り、ヒットポイントも少し減る。

備考

arrow trapと違って、当たらなかった毒矢をひろうことはできない。

分布

浅い階にはそれほど多くない。

◆ sleeping gas trap

効果

催眠ガスが出る。1ステップの間だけ眠らされて動けなくなる。

備考

通常はたいした害もないが、モンスターに追われているときは一撃で殺される場合もありうる。

分布

広範囲に及ぶ。



◆ teleport trap

効果

突然遠くへ飛ばされる。

備考

モンスターに追いかけられ、逃げ道がない場合に利用できる。テレポート先がわからないので、さらに悪い位置に行ってしまうこともある。

分布

地下8階から下の階にはとても多い。

◆ trap door

効果

落し穴。次の階に落とされ、そのショックでしばらく混乱状態となる。

備考

運よく発見できたら、逃げ道として利用できる。

分布

地下10階から下の階にはとても多い。

◆ wierd trap

効果

You foundのメッセージが出るだけで何の効果もない。

備考・分布

めったに出ない。

◆ rust trap [UNIX版]

効果

鎧にかかるとサビて、アーマークラスが1つ減る。**leather armor**、**scroll of protect armor**でシールドをした鎧を着ている際は影響を受けない。

武器 weapon



武器は“)”で表され、アスキーバージョンでは10種類、UNIX版では11種類のちがったアイテムがある。また、同じ種類の武器でもよい性能の物と悪い性能の物がある。

武器の性能は、2つの数値で表される。はじめから持っている武器についてはこの数値がわかっているが、ダンジョン内でひろった武器については**scroll of identify**を利用しなければわからない。前の数値が当たりやすさを表し、後の数値が当たった場合のダメージを表している。結局2

つの数値の和がその武器の総合的な性能となる。数値は大きいほど性能がよく、攻撃力も増える。また、数値がマイナスの物は呪われていることが多く、一度持ってしまうと持ちかえることができなくなる。このような場合には、**scroll of remove curse**、**scroll of enchant weapon**によって呪いを解いてから持ちかえる。

なお、プレイヤーの総合的な攻撃力は、武器だけでなく、ストレングスやランクによっても変化する。

◆two handed sword

形態 両手で持たなければ持てないほど大きく長い剣。

性能 同じ [+ 0 + 0] の性能の武器ならば、この剣が最強。

売価 75

+ 1につき225アップ／- 1につき225ダウン（最低売価は0）

備考 モンスターにヒットした際の破壊力は最も大きい。

◆long sword

形態 長い剣。

性能 同じ性能の武器ならば、**two handed sword**について2番目。

売価 15

+ 1につき45アップ／- 1につき45ダウン（最低売価は0）

◆mace

形態 つちほこ。先端に分銅や小刀を鎖でつなぎ、振り回して使うものや、金属の鈎針をつけた物などいろいろなタイプがある。

性能 同じ性能の武器ならば、**long sword**について3番目。

売価 8

+ 1につき24アップ／- 1につき24ダウン（最低売価は0）

備考 ゲームスタート時に持っている武器はこの**+1+1mace**である。

◆spear

形態 中世の騎士が騎馬競技などで使う長い槍。

性能 同じ性能の武器ならば、**mace**について 4 番目。

売価 5

+ 1につき15アップ／- 1につき15ダウン（最低売価は0）

備考 始めに持っている**+1 +1mace**より高い性能の物はほとんど期待できないので、遠くの敵に投げつけるのに用いるとよい。

◆dagger

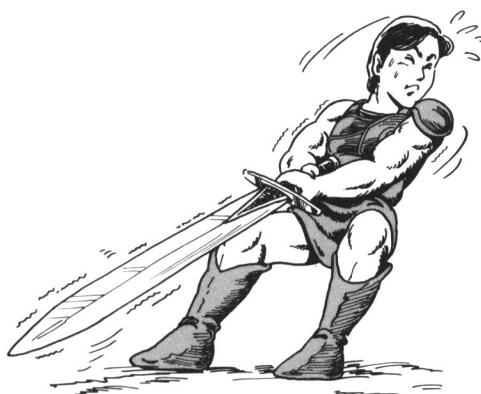
形態 短剣。

性能 同じ性能の武器ならば、**spear**について 5 番目。

売価 2

+ 1につき 6 アップ／- 1につき 6 ダウン（最低売価は0）

備考 **spear**同様**+1+1mace**より高い性能の物はほとんど期待できないので、遠くの敵に投げつけるのに用いるとよい。



◆cross bow

形態 石弓。ボーガンの元祖。ライフル銃のような形をした台座に小型の弓をつけ、正確な射撃を可能にした弓。

性能 **cross bow bolt**との組み合わせでモンスターを射た場合は強力。**mace**による一撃に近い効果が上がる。至近距離にいるモンスターには**mace**、**spear**などでヒットする方が大きなダメージを与えられる。

売価 75

+ 1につき225アップ/- 1につき225ダウン（最低売価は0）

備考 この弓を持ってモンスターを直接ヒットしてもほとんど効果はない。一般に当たる確率など性能は**short bow**よりよい。

◆short bow

形態 小型の弓。

性能 この弓と**arrow**の組み合わせでモンスターを射るとそこそこの効果が上がる。**mace**の一撃ほどではない。また、絶対当たるとは限らない。

売価 15

+ 1につき45アップ/- 1につき45ダウン（最低売価は0）

備考 始めに持っている武器はこの**+1+0 short bow**である。当たる確率はそれほど高くないので、接近した敵には**mace**や**spear**などによる攻撃をすすめる。この弓を持ってモンスターを直接ヒットしてもほとんど効果はない。

◆cross bow bolt

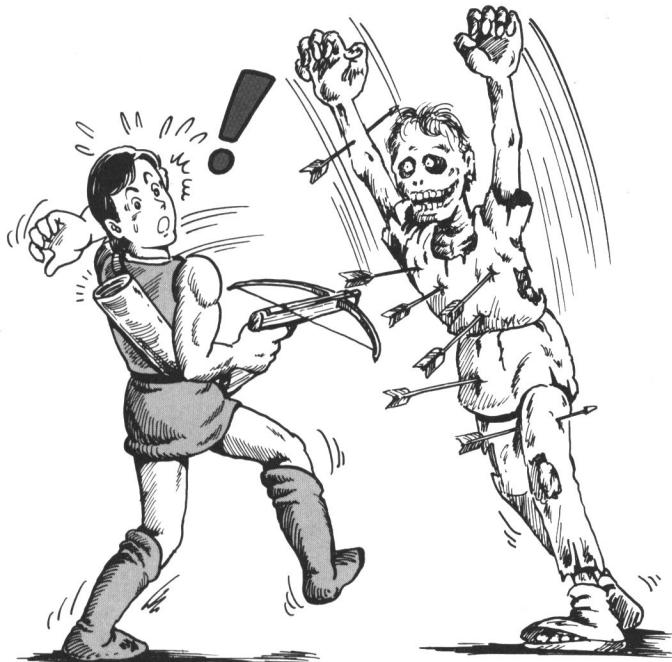
形態 石弓の矢。

性能 cross bowを使ってモンスターを射た場合は強力。maceによる一撃に近い効果が上がる。至近距離にいるモンスターにはmace、spearなどを用いてヒットする方が大きなダメージを与えられる。この矢を持ってモンスターをヒットしてもほとんど効果はなく、素手の方がよいくらいだ。

売価 1本につき1

+1につき0.1アップ/-1につき0.1ダウン（最低売価は0）

備考 この矢を手に入れると性能を表す数値の他に矢の数を示す数値が表示される。いつも矢の数が何本あるかを注意すること。



◆ arrow

形態 矢。

性能 **short bow**でモンスターを射た場合はそこそこの効果が上がるが、**mace**の一撃ほどではない。至近距離にいるモンスターには**mace**、**spear**などを用いてヒットする方が大きなダメージを与える。この矢を持ってモンスターをヒットしてもほとんど効果はない。

売価 1本につき 1

+ 1につき0.1アップ／- 1につき0.1ダウン（最低売価は0）

備考 始めに持っている武器は**+0 +0 Arrow**である。この矢を手に入れると性能を表す数値の他に矢の数を示す数値が表示される。いつも矢の数が何本あるか注意すること。

◆ dart

形態 投げ矢。

性能 **arrow** よりは効果は少なく、当たる確率は少し高い。

売価 1本につき 1

+ 1につき0.1アップ／- 1につき0.1ダウン（最低売価は0）

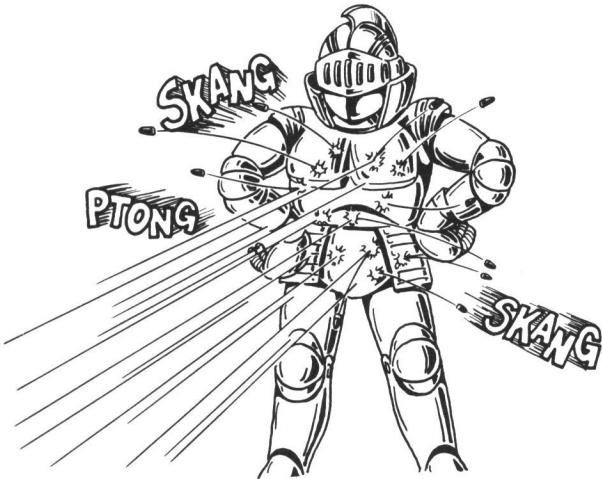
備考 この矢を手に入れると性能を表す数値の他に矢の数を示す数値が表示される。いつも矢の数が何本あるか注意すること。

◆ shuriken [UNIX版]

形態 手裏剣

性能 原則的に投げる武器（**dagger**、**dart**、**arrow**、**cross bow bolt**）の中では最強。

鎧 armor



鎧には8種類あり、同じ種類の鎧でも強度が違う上、特性も異なる。この鎧の性能を表す数値がアーマークラス（AC）で、プレイヤーの防御能力に影響する。アスキー版やVersion5.0以降のUNIX版のログではアーマークラスが大きいほど防御能力が高く、敵の攻撃によるヒットポイントの減り方が少なくなる（旧バージョンのUNIX版ログでは逆）。

はじめに着ている+1 ring mailの

性能はAC5である。ダンジョン内でひろった鎧については、着てみればその鎧のアーマークラスがわかる。また**scroll of identify**を利用して鎧の性能を知ることもできる。ただし呪いのかかった鎧は一度着ると脱ぐことができなくなってしまうので、**scroll of remove curse**、**scroll of enchant armor**によって呪いを解いてから脱ぐ。

ちなみに、何も着ていないときのアーマークラスは1である。

◆ plate mail

形態 鋼鉄製の鎧

特徴 鎧の中で最強の防御効果を持つ。

性能 AC 8

売価 750

+ 1につき110アップ／- 1につき110ダウン（最低売価は0）

◆ banded mail

形態 帯状の鎖かたびら。

性能 AC 7

売価 590

+ 1につき110アップ／- 1につき110ダウン（最低売価は0）

◆ splint mail

形態 重ね札（ざね）鎖かたびら

性能 AC 7

売価 580

+ 1につき110アップ／- 1につき110ダウン（最低売価は0）

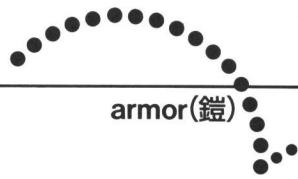
◆ chain mail

形態 鎖かたびら

性能 AC 6

売価 475

+ 1につき110アップ／- 1につき110ダウン（最低売価は0）



◆scale mail

形態 ウロコ状の鎖かたびら

性能 AC 5

売価 330

+ 1 につき110アップ／- 1 につき110ダウ（最低売価は0）

◆ring mail

形態 環状の鎖かたびら

性能 AC 4

売価 225

+ 1 につき110アップ／- 1 につき110ダウ（最低売価は0）



◆studded leather armor

形態 ビヨウを打った皮製の防具

性能 AC 4

売価 220

+ 1につき110アップ/- 1につき110ダウン（最低売価は0）

◆leather armor

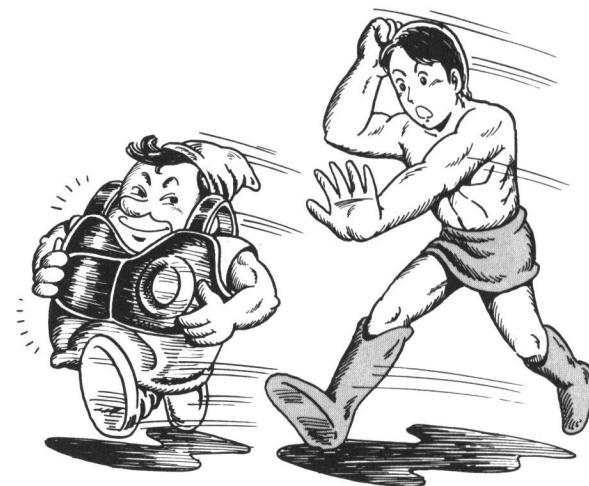
形態 皮製の防具

特徴 皮で作られているためサビない。一度scroll of enchant armorで強度を上げてしまえば二度と下がらない。

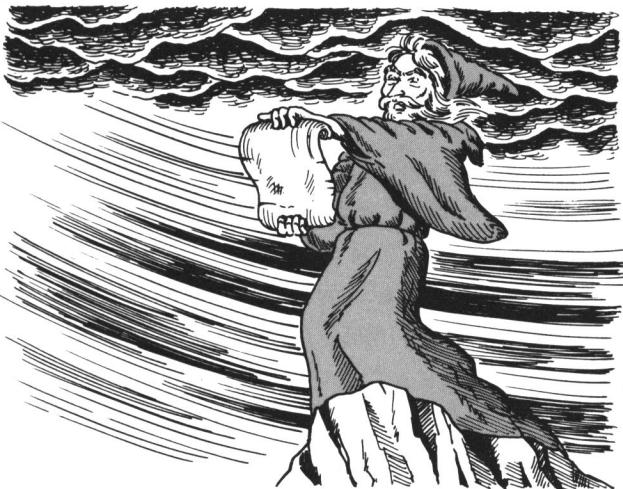
性能 AC 3

売価 120

+ 1につき110アップ/- 1につき110ダウン（最低売価は0）



卷物 scroll

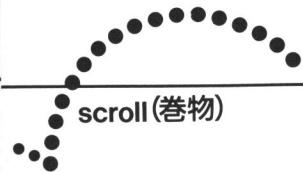


scrollはアスキー版では15種類、UNIX版では19種類のちがった物があり、種類によって効果がちがう。通常 [r] コマンドで利用するが、その効果は1つにつき1回だけ有効となっている。

ひろった**scroll**には仮名称がついているだけで効果はわからない。ただ、一度読めばメッセージが現れるので、その後同じものを手に入れたときは効果がわかる。メッセージの項にあるのは読んだ際に現れる文章

だ。周囲の状況で変化する物もあるので、付記されている条件にも注意するよう。メッセージはアスキー版を優先しており、UNIX版とは一部異なることがある。また売価は生きて帰ってきたときの下取り価格である。

なお、最初の仮名称の文字と効果の関係は一回のゲームの間のみ有効で、新たにゲームをはじめると変わってしまう。どの文字がどんな効果を持つかをおぼえても無意味である。



◆ scroll of aggravate monsters

効果

このスクロールを読むと眠っているモンスターが起き出して襲ってくる。

leprechaun や **nymph**などのふだん動かない者や、眠っていることが多い **dragon** や **wraith**が現れる階では大きな被害を受けることになる。

使用上の注意

scroll of scare monster や **scroll of hold monster**などと組み合わせて使うと利用価値がある。**scroll of scare monster**を使ってその効果があるうちに、このスクロールを読み、モンスターを集めて有利な条件下で攻撃を開始すれば経験値が稼げる。

メッセージ

You hear a high pitched humming noise

売価 20

◆ scroll of blank paper

効果

このスクロールには何も書いていないため、読んでもまったく魔力は現れない。UNIX版にはない。

使用上の注意

近くにモンスターでもいたら投げつけてみよう。

メッセージ

This scroll seems to be blank

売価 2

◆scroll of create monster

効果

突然隣にモンスターが現れる。現れるモンスターの種類はその時々で異なる。

使用上の注意

どんなスクロールでも有用な使い方があるが、このスクロールだけは、あまり有用な使い方がない。経験ポイントを稼ぎたい場合で、手近にモンスターがないときにでも読んでみてほしい。

メッセージ

なし

売価 37



◆ scroll of enchant armor

効果

現在着ている鎧のアーマークラスが1ポイント上がる。また、呪いがかかった鎧を着ているときはその呪いも解いてくれる。

使用上の注意

このスクロールは性能のよい**plate armor**や**banded armor**か、**leather armor**に利用するのが望ましい。**leather armor**は、基本的な性能はよくないが**aquator**の攻撃によってサビることがない。そこで、**leather armor**にこの魔法をかけると防御力が二度と落ちない。

メッセージ

Your armor glows faintly for a moment (鎧を着ているとき)

なし (鎧を着ていないとき)

売価 80

◆ scroll of enchant weapon

効果

現在手にしている武器の性能が上がる。呪いがかかっている場合その呪いも解く。

使用上の注意

武器は、その種類によって性能が著しく異なる。そこで、**two handed sword**や**long sword**などの強力な武器を手に入れてからこのスクロールを使っても遅くはない。

メッセージ

Your (weapon) glows blue for a moment (武器を手にしているとき)

You feel a strange sense of loss (武器を手にしていないとき)

売価 75



◆scroll of food detection

効果

その階にある食物の位置を示してくれる。すばやく食物を手に入れ、飢餓状態から立ち直るときは有効である。

使用上の注意

スクロールを読んだときの階に、食物があった場合となかった場合ではメッセージが異なる。持ち物が多く、その上食物が十分または**ring of slow digestion**を持っている場合は、このスクロールに執着しない方がよい。

メッセージ

You hear a growling noise very close to you (食物がないとき)

Your nose tingles as you sense food (食物があったとき)

売価 25

◆ scroll of hold monster

効果

モンスターをその状態のまま動けなくする。ただし、その効果は隣接しているモンスターに限られる。

使用上の注意

一度凍りついたモンスターを攻撃すると、また動き出す。広い部屋で **dragon** や **medusa** に出会ったらこのスクロールを読み、遠く離れて飛び道具などで攻撃する。

メッセージ

なし

売価 180

◆ scroll of identify

効果

スクロール、リング、ワンド、スタッフ、ポーションなどのアイテムの名称が一つだけわかる。また、リングや武器などの身につけるものはその性能もわかり、ワンドなどは使用回数も表示される。UNIX版ではアイテムのタイプごとに分かれている。

使用上の注意

一般に手に入る **scroll of identify** の数は、所持アイテムのすべてを確かめるには、あまりにも少ない。そこで、効果は大きいが身につける際呪いかかっていることが多いリングや、差し迫った状況で絶大な効果を発揮するワンド、スタッフに対して優先して用いるべきだろう。

メッセージ

This scroll is an identify scroll

売価 100

◆scroll of magic mapping

効果

今いる階のすべての部屋、廊下、扉、階段の位置を表示する。隠し扉を捜す必要がなくなるので最小限の移動でダンジョンをクリアできる。

使用上の注意

手強いモンスターが出現する階に降りた時点で利用するのがベストである。例えば、**troll**が登場する12、13階あたりとか。

メッセージ

Oh, now this scroll has a map on it

売価 150



◆scroll of monster confusion

効果

スクロールを読んだ後、最初にヒットしたモンスターをしばらく混乱させる。

使用上の注意

モンスターは方向感覚を失うが、めくらめっぽうの攻撃をしてくるので注意が必要。また、効果もあまり長く続かないで、混乱している内にすればやく倒すか、逃げるかをはっきりさせた方がよい。

メッセージ

Your hands begin to glow red

売価 70

◆scroll of remove curse

効果

身につけている呪われたアイテムの呪いを解き、脱いだり、外したりできるようにする。アイテムそのものの性能は変わらない。

使用上の注意

鎧は着てみるとその性能がわかるため、確めずに着て、しばしば呪いのために脱ぐことができなくなる。特ににアーマークラスを下げられたときは悲惨だ。そこで、がよく出現する8階から17階までの間で新しいアーマーを着てみる際には、このスクロールを一つ持っていると心強い。なお、一度呪いが解かれたアイテムは隨時取りはずしが可能になる。

メッセージ

You feel as if somebody is watching over you

売価 52



◆scroll of scare monster

効果

このスクロールだけは、読んでも役に立たない。手に入れたら読まずに落として使う（[d] コマンド）。すると、その場に居続けるかぎりモンスターに攻撃されなくなる。その効果は1回きりしか利用できない。別の場所に移動してからそこに戻ると、The scroll turns to dust as you pick it upというメッセージとともに消えてなくなる。UNIX版の場合、落ちている物をひろわざにその上に乗るコマンド“m”が用意されているので、このコマンドによってスクロールの上に乗れば、スクロールの移動はできないが何回も利用することができる。

使用上の注意

モンスターがたくさんいる部屋の入口付近で使ったり、強いモンスターに囲まれたりした場合最強の武器となる。注意しなければならないのは、dragonの火炎攻撃を避けられないことと、その場に物が落ちていたり扉があったりしたときに使えないことだ。

メッセージ

You hear maniacal laughter in the distance (読んだとき)

売価 200



◆scroll of sleep

効果

一瞬眠ってしまう。近くにモンスターがいれば当然殴られる。

使用上の注意

このスクロールで眠り込むのは、わずかな間だが、できれば使用しない方がよい。付近にモンスターがいると危険だ。

メッセージ

You fall asleep

売価 5

◆scroll of teleportation

効果

今いる階の別の場所へランダムにテレポートする。テレポートした後しばらく混乱状態になる。

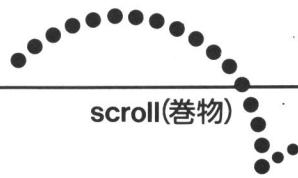
使用上の注意

ヒットポイントがほとんどなくモンスターから逃げる見込みもないときや、**medusa**、**vampire**、**wraith**といったあまり戦いたくないモンスターに遭遇した場合に用いる。ただし、このスクロールは、テレポートする先がわからないので、今いる位置にテレポートしたり、今より悪い位置にテレポートしたりすることもある。なお、隠し扉によってダンジョンの大半がわかっていない場合このスクロールでテレポートしてみるのも一案である。

メッセージ

なし（突然テレポートし、しばらく後feel less confuse nowと表示される）

売価 165



◆scroll of vorpalize weapon

効果

持っている武器が(**weapon**) of (**monster**) slayingとなり、特定のモンスターに強力に作用する魔法が備わる(zapする)。ただし、一度だけしか使用できない。UNIX版にはない。

使用上の注意

対象となるモンスターは、**scroll of identify**で確かめない限り表示されないが、そのモンスターと最初に出会ったときにメッセージが出る。

メッセージ

Your(weapon) gives off a flash of intense white light

売価 300



◆ scroll of geneside [UNIX版5.1]

効果

モンスターの発生を妨げられる最強のスクロール。このスクロールを読み、次にこれから旅立つダンジョン内に生息するモンスターの中で排除したいものを1種類唱える。すると、そのモンスターが出現しなくなり、すでにいるものも消えてしまう。

使用上の注意

弱いモンスターに対して用いても意味がない。**dragon**、**black unicorn**、**xorn**、**rust monster**などに用いるべきだ。

メッセージ

You have been granted the boon of geneside --- which monster?

◆ scroll of identify

armor / weapon / scroll /

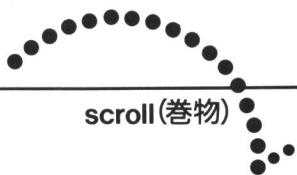
potion / ring, wand or staff [UNIX版]

効果

アスキー版の**scroll of identify**はどんなアイテムでも内容を知ることができるが、UNIX版ではアイテムの種類によって専用のスクロールに分かれている。

使用上の注意

何事にも満足しないプレイヤーには、とっておきの秘密を教えよう。これらの**scroll of identify**～をその用途以外の物に利用してみると、……その答えは自分で試してほしい。



◆scroll of protect armor [UNIX版]

効果

着ている鎧をサビないようにする。よい鎧を手に入れたら **scroll of enchant armor** で鎧の性能をあげ、このスクロールで鎧をシールドする。

使用上の注意

20階よりも下の階のモンスターと戦うには、よりアーマークラスの高い鎧を必要とする。しかし、10階から20階の間に鎧をサビさせる **aquator** や **rust monster** がいるため、よい鎧を身につけてもすぐアーマークラスが下がってしまう。対抗する手段としては、このスクロールを使うか、**leather armor** を **scroll of enchant armor** でアーマークラスを上げて用いる。

メッセージ

Your armor is covered by a shimmering gold shield



♪ potionの色

potionの色は全部で27色。参考までにアルファベット順にあげておく。

amber	茶褐色	pink	桃色
aquamarine	水色	plaid	格子縞
black	黒色	purple	紫色
blue	青色	red	赤色
brown	茶色	silver	銀色
clear	透明色	tan	黄褐色
crimson	深紅色	tangerine	ミカン色
cyan	アイ色	topaz	コハク色
ecru	アマ色	turquoise	青緑色
gold	金色	vermilion	朱色
green	緑色	violet	すみれ色
grey	灰色	white	白色
magenta	ボタン色	yellow	黄色
orange	ダイダイ色		

水薬

potion

!



potionはアスキー版、UNIX版とも14種類のちがった物があり、その効果も、飲んだ者によい作用を及ぼす物と悪い作用を及ぼす物がある。**potion**を飲むには、**[q]** コマンドを使うが、**potion**は飲むだけでなく、**[t]** コマンドで投げることもできる。役にたたない物や有害な物は、敵に投げつけると抜群の効果があつたりするので、使用上の注意をよく読んでほしい。

ひろった**potion**は色で区別されるが、その効果は飲んでみるか、

scroll of identifyを利用しないとわからない。ちなみに、色と効果の関係は**scroll**と同様に一回のゲームの間のみ有効で、新たにゲームを始めると変わってしまう。

なお、解説の用法用量は1服の**potion**を飲んだ際、どのくらいの間有効なのか、どの程度の効果があるかをまとめたもの。またメッセージは飲んだ際に現れる文章だ。売価は生きて帰ってきた際の下取り価格である。

◆ potion of blindness

効果

メッセージとともに目が見えなくなる。盲目になっている間は、どの方向からモンスターに攻撃されたかわからない。なるべく通路など方向に制限のある場所に避難して、おとなしくしていることをすすめる。サーチができなくなるため、隠し扉も見つけられない。**potion of healing**、**potion of extra healing**、**potion of see invisible**を飲むとすぐに回復する。

用法用量

約200ステップ有効

使用上の注意

この薬はプレイヤーだけでなく、モンスターにも同等の効果がある。

メッセージ

A cloak of darkness falls around you

売価 5



◆ potion of confusion

効果

しばらくの間混乱を起こし、方向感覚が失われてしまう。比較的早く回復するので近くにモンスターがいなければ、しばらく休むこと。なお、**potion of extra healing**を飲むことで、この混乱は即座に回復する。

用法用量

約20ステップ有効

使用上の注意

もし、このポーションを持っている場合は、モンスターに投げつけるとよい。モンスターに当たれば相手は混乱し、方向感覚を失うので、攻撃される危険が少なくなる。

メッセージ

Wait, What's going on? Huh? What? Who?

売価 5

◆ potion of extra healing

効果

ヒットポイントが著しく回復する。ヒットポイントが上限値に達していた場合は、上限値が2ポイント程度上がる。また**potion of healing**とともに**potion of blindness**で目が見えない状態に陥った場合の治療効果もある。

用法用量

約20~100%回復

使用上の注意

瀕死の状態で用いるのが普通。

メッセージ

You begin to feel much better

売価 200

◆ potion of gain strength

効果

ストレングスを1ポイント上げる。ストレングスがすでに上限値に達している場合、上限値も1ポイント上がる。

用法用量

1ストレングスの回復および増強

使用上の注意

できればストレングスが上限値にある時に使うのが望ましい。ストレングスの回復には、**potion of restore strength**を用いて一度に上限値まで上げた方が効果的である。

メッセージ

You feel stronger. What bulging muscles!

売価 150

◆ potion of haste self

効果

プレイヤーは通常の2倍の速度で移動・攻撃ができるようになる。しかし、その効果はあまり持続しない。

用法用量

約10ステップ有効

使用上の注意

有効時間は短いが2倍の行動ができる生かして、逃げたり、攻撃するのに使う。ちょっと手強そうなモンスター出会ったら、気軽に使えばよいだろう。

メッセージ

You feel yourself moving much faster

売価 190

◆ potion of healing

効果

ヒットポイントを回復させる。ヒットポイントが上限値に達しているか、このポーションで上限値に達した場合は、その上限値が1ポイント上がる。なお **potion of extra healing** と同様に目が見えない状態の治療効果がある。

用法用量

約10~100%回復

使用上の注意

このポーションはちょっとした疲労の回復用に作られているので、より強力な効果を期待する場合は、**potion of extra healing** を利用する。とくに10数階以降のモンスターとの戦闘時には、十分な回復は期待できない。

メッセージ

You begin to feel better

売価 130



◆ potion of magic detection

効果

今いる階の魔法のアイテム（スクロール、ポーション、指輪、杖、魔法や呪いのかかった武器や鎧、イエンダーの魔除け）の位置がわかる。

用法用量

1回有効

使用上の注意

アイテムの位置がわかったからといって、やみくもにアイテムを手に入れようと突進するのは危険だ。アイテムの上に手強いモンスターがいたり、ニンフのようにアイテムを盗むモンスターをヒットしてしまうこともある。

メッセージ

You have a strange feeling for a moment, then it passes.

(その階に魔法のアイテムがないとき)

You sense the presence of magic

(その階に魔法のアイテムがあったとき)

売価 105



◆ potion of monster detection

効果

今いる階のモンスターの種類・位置を表示する。効果があまり持続しないので、位置をおぼえておくとよい。

用法用量

約10ステップ有効

使用上の注意

モンスターの動きのパターンを知りたければ、マップ全体を明らかにし、モンスターが増殖するのを待ってこれを飲む。すると、こちらの動きに対するモンスターの動きがわかる（眠っているモンスターは当然動かない）。

メッセージ

なし（モンスターがいるとき）

You have a strange feeling for a moment (モンスターがいないとき)

売価 130

◆ potion of paralysis

効果

一瞬動けなくなる。モンスターとの戦闘中に飲むと一撃されるが、すぐ正気に戻るため、たいした被害はないだろう。UNIX版にはない。

用法用量

約1ステップ有効

使用上の注意

自分で飲む時と異なり、モンスターに投げるときわめて効果的。モンスターは動きが封じられ、こちらが攻撃しないかぎりそのまま静止している。

メッセージ

You can't move

売価 5

◆ potion of poison

効果

ストレングスが少し下がる。下がるポイントは状況・体力などで異なる。
なおこのポーションには、UNIX版の**potion of hallucination**による幻覚
症状を押さえる効果がある。

用法用量

約2ストレングスポイント減少

使用上の注意

モンスターに対しても効果が認められている。モンスターが十分に離れていて、殴られる心配がなければ投げつけてみよう。

メッセージ

You feel very sick

売価 2

◆ potion of raise level

効果

無条件に1段階ランクが上がり、ヒットポイントの上限も上がる。

用法用量

1ランク上昇

使用上の注意

ランクは高くなるほど上がりにくくなるので、なるべく高いランクになってから利用するのが望ましい。貴重なポーションなので、ニンフに盗まれないように注意すること。

メッセージ

You suddenly feel much more skillful

– And achieve the rank of "*****"

売価 250

◆ potion of restore strength

効果

ストレングスが上限値まで回復する。上限に達しているときは、このポーションを飲んでも効果はまったくない。

用法用量

ストレングスの上限値まで回復

使用上の注意

このポーションと **potion of gain strength** の両方を持っているならば、まずこのポーションを飲んでストレングスを上限値まで回復し、次に **potion of gain strength** を飲んで上限値を上げるとよい。

メッセージ

Hey, this tastes great. It makes you feel warm all over

売価 65



◆ potion of see invisible

効果

目に見えないモンスターを見ることができ、盲目の状態を治療する。

用法用量

有効時間は不明

使用上の注意

このポーションの味は、アスキー版では**Slime Mold**だが、UNIX版ではあらかじめ定義したフルーツの味になる。効果が持続しないため、**ring of see invisible**を持っているなら指輪を利用するのが望ましい。

メッセージ

This potion tastes like Slime Mold juice (モンスターがないとき)

売価 50

◆ potion of thirst quenching

効果

喉の渇きをいやすポーション。それ以外の効果はない。UNIX版にはない。

用法用量

約1回有効

使用上の注意

喉が乾いた場合、いつでもどうぞ。

メッセージ

This potion tastes extremely dull (未確認)

売価 2

◆ potion of hallucination [UNIX版]

効果

このポーションを飲むと即座に幻覚症状が現れ、この効果は長く持続する。歩く度に、モンスターーやアイテムなどがまったく別のものに変化するよう見えてしまう。そのため、モンスターの種類がわからなくなるだけではなく、モンスターが金や出口に見えたりし、エキサイティングなダンジョンライフを楽しむことができる（？）。

用法用量

約200ステップ有効

使用上の注意

幻覚症状から逃れたい場合は、**potion of poison**や**extra healing**を飲めばよい。



◆ potion of levitation [UNIX版]

効果

空中に浮遊する力が得られ、ワナにからなくなる。モンスターとの戦闘と移動の能力は通常と同じ。

用法用量

約20ステップ有効

使用上の注意

空中に浮いている間は、スクロールや武器などのアイテムをひろうことができない上、階段も降りられなくなる。どうしても飛び越えたいワナがある場合に使うこと。



杖

staff [wand]



staffと**wand**はアスキー版では14種類、UNIX版では15種類ある魔法の武器だ。他のアイテムとちがって、通常一つのアイテムが複数回使えるのが特徴で、**scroll of identify**で調べるとその効果の他に使用可能回数がわかるようになっている。

また、効果の及ぶ範囲や、自分に魔力が反射するケースなどがあるため、使用上の注意をよく読んでから使おう。

ひろった**staff**と**wand**はさまざまな材質で区別されるが、他のアイテ

ムと同様に、その材質と効果の関係はゲームごとに変わる。なお、いくつかの杖はモンスターに対して使うことでその効果がわかるが、使用できる回数はいぜん判明しないので、**scroll of identify**で調べてから使つた方が賢明だろう。

解説の参考価格は生きて帰ってきた際の下取り価格。ただ、**staff**と**wand**は使用できる回数によって価格が変化するため、正価を掲げるのは難しい。参考の形で過去に取引された価格を掲載した。

◆ staff [wand] of cancellation

効果

モンスターが仕掛けてくる特殊攻撃を無効にする。

使用上の注意

たいへん価値の高い杖なので、浅い階のモンスターに対して使うのは少しもったいない。できればvampireやmedusaなどに対して使いたい。**venus flytrap**などに拘束された場合もこの杖で解放される。

参考価格 200

◆ staff [wand] of cold

効果

冷気を浴びせる。寒さに弱いモンスターはこの冷気を吹きつけられるとダメージを受ける。

使用上の注意

この杖の魔力は必ずしもモンスターに当たるとはかぎらない。至近距離にいる手強いモンスターを倒そうとこの杖を振っても、魔法がかからずモンスターの攻撃を受けたり、魔法がはね返ってプレイヤーに当たり、ヒットポイントが失われることもある。5ステップ以上離れているモンスターには届かない。しかしながら、近過ぎるとモンスターはダメージを受けず、逆にプレイヤーに反射される。そこで、3、4ステップ離れているモンスターに対して利用したい。さらに、壁から5ステップ以上離れていないと壁に魔法がはね返ることがあるので、使用の際は十分注意すること。

参考価格 390

◆staff [wand] of drain life

効果

自分のヒットポイントの半分を放射してモンスターに浴びせる。ヒットポイントの少ないモンスターなら、一瞬にして殺すことができる。

使用上の注意

この杖を使うときは自分のヒットポイントが十分にあることを確認してから使おう。特に飛び道具を使うには狭すぎる場所にいる **leprecaun** や **nymph** に使用すると効果抜群。使用後はヒットポイントが半減しているので気をつけること。

参考価格 160



◆ staff [wand] of fire

効果

火炎を浴びせる。暑さに弱いモンスターはこの火炎を吹きつけられるとダメージを受ける。

使用上の注意

この杖の魔力は必ずしもモンスターに当たるというものではない。至近距離にいる手強いモンスターを倒そうとこの杖を振っても、魔法がかからずモンスターの攻撃をくったり、魔法がはね返りプレイヤーに当たってヒットポイントが失われることもある。5ステップ以上離れているモンスターには届かない。しかしながら、近過ぎるとモンスターはダメージを受けず、逆にプレイヤーに反射される。そこで、3、4ステップ離れているモンスターに対して利用したい。さらに、壁から5ステップ以上離れていないと壁に魔法がはね返ることがあるので、使用する状況はかなり制限される。

参考価格 410

◆ staff [wand] of haste monster

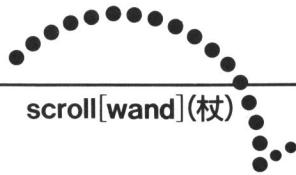
効果

モンスターをふだんの2倍の早さで動けるようにしてしまう。戦闘中では2回づつたかれるので危険な杖だ。

使用上の注意

そっと部屋の片隅に置いておくのが普通。ひろった以上、この杖を使って戦いたいという人は、[t] コマンドで投げつけてみよう。当たればモンスターが死ぬかもしれない。

参考価格 52



◆staff [wand] of light

効果

暗い部屋に明りをともす。一度明るくなった部屋は二度と暗くはならない。

使用上の注意

暗い部屋の中ではどちらの方向に向けて杖を振ってもよいが、ごくまれに眠っているモンスターに向かって振ると目が覚めことがある。この杖は10~20回くらい使用できるものが多いので、危ないと感じたらためらわずに利用しよう。

参考価格 270~450



◆ staff [wand] of lightning

効果

稻妻を発する。この稻妻はかなりのヒットポイントを奪うので、**centaur**程度のモンスターなら一撃で倒すことができる。

使用上の注意

遠くまで届くので、モンスターに接近する必要はない。しかし、モンスターに当たらないこともある。至近距離にいる手強いモンスターを倒そうとこの杖を振っても、魔法がかからずモンスターの攻撃をくったり、魔法がはね返りプレイヤーに当たってヒットポイントが失われることもある。5ステップ以上離れているモンスターには届かない。しかしながら、近過ぎるとモンスターはダメージを受けず、逆にプレイヤーに反射される。3、4ステップ離れているモンスターに対して利用したい。さらに、壁から5ステップ以上離れていないと壁に魔法がはね返ることがあるので、使用する状況はかなり制限される。

参考価格 235

◆ staff [wand] of magic missile

効果

魔力によってモンスターに打撃を与える。

使用上の注意

与える打撃はかなりのもので、飛び道具を用いる以上の効果がある。**medusa**や**ur-vile**などの比較的手強いモンスターを離れた位置から1、2撃しておくと、後の攻撃が有利になるだろう。また、この杖は外れても反射しない。ただし、この魔力も有効範囲が4ステップ以内なので、それ以上離れたモンスターには効果がない。

参考価格 105

◆ staff [wand] of nothing

効果

何の効果もないただの杖。

使用上の注意

この杖の利用法はモンスターに対して投げつけるだけ。物を投げるのに利用する [t] コマンドのメニューには、武器やポーション以外のアイテムは表示されないが、アイテムの指定さえまちがえなければ投げができる。

参考価格 32



◆ staff [wand] of polymorph

効果

モンスターを別のモンスターに変身させる。

使用上の注意

この魔法の成功率は約96%と高いが、どんなモンスターに変化するかまでは予測できない。場合によっては、より望ましくないモンスターに変化してしまうことがあるので、乱用は自滅のもとになる。

参考価格 350

◆ staff [wand] of slow monster

効果

モンスターの動きを鈍くし、通常の1/2の早さにする。したがって、そのモンスターに対し、プレイヤーは攻撃・移動などの動作が2倍行える。

使用上の注意

モンスターの動きが遅くなったからといってただ逃げるだけではもったいない。プレイヤーがモンスターに近接している場合、杖を振った直後に1度だけは攻撃を受けるが、その後1回攻撃1歩後退という手順をたどればモンスターから攻撃を受けずに倒すことができる。ただし、後退できるスペースがない場合はこの戦法が通用しないので注意すること。この場合はモンスターより1回多く攻撃できるメリットを生かしてその場で応戦するか、逃げ道を作るよう回り込むかする。

参考価格 195



◆staff [wand] of teleport away

効果

近くのモンスターを遠くにテレポートさせる。モンスターは必ずテレポートするが、その行き先についてはまったく予測できない。

使用上の注意

テレポート先が予測できないので、同じ位置にテレポートすることもある。

参考価格 460



◆ staff [wand] of teleport to

効果

遠くにいるモンスターを近くにテレポートさせる。

使用上の注意

利用してもあまりメリットがあるとも思えないでの、利用しない方がよい。

参考価格 不明

◆ staff [wand] of striking

効果

強く殴る効果がある。

使用上の注意

この杖で攻撃されたモンスターのダメージは、それほど大きいわけではない。ただし、一回の攻撃で数チャージ分をまとめてヒットさせることがある。ヒットする確立は高いので、自分の攻撃力に自信がないときは、積極的に利用しよう。

参考価格 215



◆staff [wand] of invisibility [UNIX版]

効果

モンスターの姿を見えなくする。

使用上の注意

medusaに対して使用すると混乱させられなくなる。ただし、広い部屋で**bat**のようにふらふら動くモンスターにこの魔法をかけるとモンスターの位置がわからなくなるし、思わぬ被害を受けることがある。この杖で見えなくなったモンスターを再び見るには、**ring of see invisible**や**potion of see invisible**を利用する。



⌚staffとwandの材質

staffの材質は33種、wandの材質は22種ある。参考までにアルファベット順にあげておく。

●木材

avocado wood	アボカド
balsa	バルサ
bamboo	竹
banyan	ベンガルぼだい樹
birch	かば
cedar	西洋杉
cherry	桜
cinniber	シニバー
cypress	糸杉
dogwood	ドッグウッド(ナミズキ類の木)
driftwood	流木
ebony	黒壇
elm	にれ
eucalyptus	ユーカリ
fall	倒壊した木
hemlock	アメリカつが
holly	ひいらぎ

ironwood	アイアンウッド
kukui wood	ククイ
mahogany	マホガニー
manzanita	マンザナイト
maple	かえで
oaken	オーク
persimmon wood	柿
pecan	ピーカン
pine	松
poplar	ポプラ
redwood	アメリカ杉
rosewood	紫壇
spruce	えぞ松
teak	チーク
walnut	くるみ
zebrawood	ゼブラウッド

●金属

aluminum	アルミニウム
beryllium	ベリリウム
bone	骨
brass	真ちゅう
bronze	青銅
copper	銅
electrum	こはく金
gold	金
iron	鉄
lead	鉛
magnesium	マグネシウム

mercury	水銀
nickel	ニッケル
pewter	ピューター
platinum	プラチナ
steel	鋼
silver	銀
silicon	シリコン
tin	すず
titanium	チタニウム
tungsten	タンゲステン
zinc	亜鉛

指輪 ring



ringはアスキー版、UNIX版とも14種類ある。鎧や他の魔法のアイテムとちがって、指にはめただけではその効果がつかみにくいのが特徴。その代わり両手の指に1つづつはめ、合計2つの指輪の効果を常に受けられる。ただし、**ring of slow digestion**以外は一般に食料の消費が早まる傾向にある。また、一度つけるとはずせなくなる呪いの指輪も多い。この場合は、**scroll of remove curse**で呪いを解かないかぎり、永久に外せない。そこで、**scroll of**

identifyで調べてから利用する方が無難だろう。

ひろったringは宝石の種類で区別されるが、他のアイテム同様ゲームごとに石の種類と効果が変わる。

なお、参考価格は生きて帰ってきた際の下取り価格だが、魔力の強さや宝石の種類によって価格がさまざまに変化するため、単純に数値を割り出せない。**staff**同様あくまで参考の形で過去に取引された価格をあげたので、目安にしてほしい。

◆ring of add strength

効果

ストレングスに影響を与える。その効果は頭にある数値で表され、プレイヤーのストレングスはその数値により増減する。呪われた指輪はこの数値がマイナス。指輪をしている間は、効果を表す数値と今のストレングスを足した値が現在のストレングスとなる。

使用上の注意

食料に余裕があるとき以外は戦闘時だけに指輪をはめ、戦闘が終了したらすぐ外すことを心がける。呪われたものを外すには**scroll of remove curse**が必要。

参考価格 450～650

◆ring of adornment

効果

何の効果もない純粋に装飾用の指輪。

使用上の注意

持ち帰ればけっこう高値で買い取ってくれる。しかし、無用の品なので、アイテムを持ちきれないときはさっさと処分した方がよい。ちなみに、下取り価格は、**scroll of blank paper**よりも高い。

参考価格 210

◆ring of aggravate monster

効果

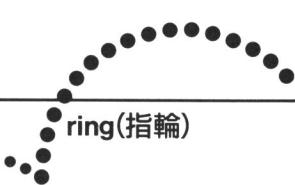
モンスターを怒らせる呪われた指輪。ふだんは眠っているようなモンスターまで、起き出して積極的に襲ってくるようになる。

使用上の注意

この指輪は呪われているため、はめると外せなくなる。指輪をしている間はすべてのモンスターに攻撃される上、腹の減り方も激しくなる。

参考価格 30~295





◆ring of dexterity

効果

機敏さに影響を及ぼす。その効果は頭の数値で表される。この数値が大きいほどプレイヤーは機敏になって、命中率が増す上、モンスターからの攻撃もかわしやすくなる。呪われた指輪は数値がマイナスで、その分鈍くなる。

使用上の注意

食料に余裕があるとき以外は戦闘時だけに指輪をはめ、戦闘が終了したらすぐ外すことを心がける。呪われたものを外すには**scroll of remove curse**が必要。

参考価格 10~590

◆ring of increase damage

効果

モンスターに与えるダメージの大きさを変化させる。その効果は頭の数値で表され、攻撃の際数値の大きいものほどモンスターに与えるダメージが大きくなる。呪われた指輪は数値がマイナスで、モンスターが受けるダメージは減少する。

使用上の注意

食料に余裕があるとき以外は、戦闘時だけに指輪をはめ、戦闘が終了したらすぐ外すことを心がける。呪われたものを外すには**scroll of remove curse**が必要。

参考価格 280



◆ring of maintain armor

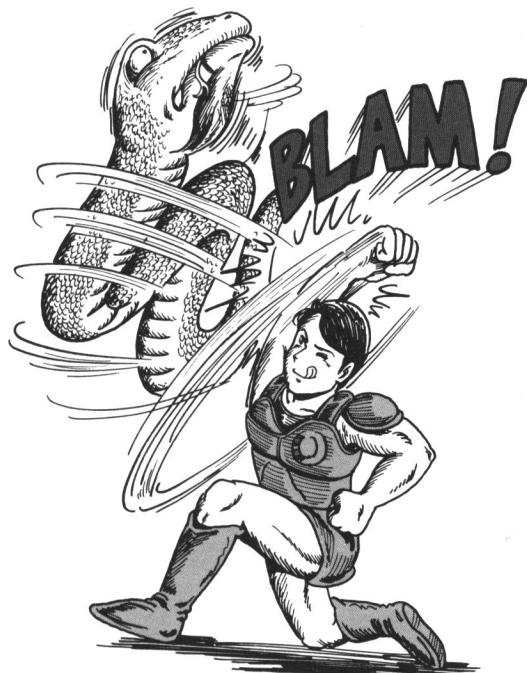
効果

鎧をサビさせるモンスター（**aquator**、ラストモンスター [UNIX版]）から着ている鎧を保護する。指輪をしている間はアーマークラスが下がらない。

使用上の注意

aquatorやラストモンスターとの戦闘時だけ指輪をはめ、戦闘が終了したらすぐ外すとよい。**aquator**やラストモンスターが現れるのは、主に8階から17階の間だから、これ以外の階での使用は無意味。

参考価格 265～300



◆ring of protection

効果

アーマークラスの表示値は変化しないが、実際のアーマークラスに影響をおよぼす。その効果は頭にある数値で表される。呪われた指輪は数値がマイナスで、アーマークラスが劣化する。

使用上の注意

食料に余裕があるとき以外は、戦闘時だけに指輪をはめ、戦闘が終了したらすぐ外すことを心がける。呪われたものを外すには**scroll of remove curse**が必要。

参考価格 650

◆ring of regeneration

効果

ヒットポイントの回復が早くなり、1動作につき1ポイント回復するようになる。

使用上の注意

食料に余裕があるとき以外は、ヒットポイントを回復したい時だけ指輪をはめ、ヒットポイントが回復したらすぐ外すとよい。非常に高いランクでは自然回復力に頼った方が早く回復する。

参考価格 232～330

◆ring of searching

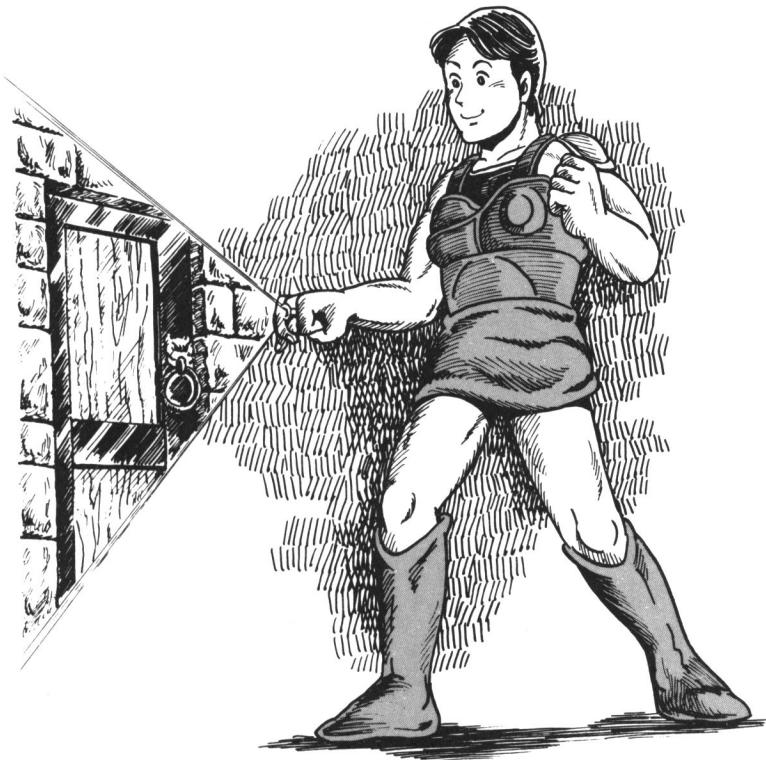
効果

隠された扉やワナが探しやすくなる。

使用上の注意

この指輪の効果は1動作について1回のサーチと同程度であるから、必ずしも隠された扉やワナが発見できるとは限らない。あまり慢心しないこと。当然食料の余裕がないときは利用しない方がよい。

参考価格 230~425



◆ring of see invisible

効果

姿の見えないモンスター（**phantom**やインビジブル・ストーカー[UNIX版]）を見ることができるようになる。

使用上の注意

phantomやインビジブル・ストーカーなどは15階から24階の間に潜んでいるので、不要の階では外しておく。また、これらのモンスターが出現する階でもプレイヤーの状態によっては常用する必要はない。相手に一撃されてから身につけるようにする。

参考価格 305～460

◆ring of slow digestion

効果

食料の消化時間をゆっくりさせる。プレイヤーの食料は半分で済むことになる。

使用上の注意

通常指輪は食料の消化時間を早くするため、よほど食料に余裕があるとき以外は常用できないが、この指輪と同時に使用すればその指輪の效能を保ちながら食料に気を配る必要がなくなる。とにかく他の指輪を使うにしろ使わないにしろ、この指輪を発見したらさっそく身につけるとよい。

参考価格 155～310



◆ring of stealth

効果

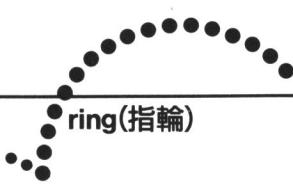
プレイヤーの気配が希薄になる。この指輪をしていれば、睡っているモンスターに近づいてもまず気づかれることはなく、襲いかかってこない。

使用上の注意

たとえ指輪をしていても、モンスターを攻撃すれば睡っているものも起き出して襲ってくる。ただ、**venus flytrap**やバイオレット・ファンガイ(UNIX版)といったプレイヤーの動きを拘束するモンスターにも有効で、近くを通っても襲ってこなくなる。この指輪は、強いモンスターが多数出現する18階以降での利用価値が高い。この指輪を利用して、睡っていることが多い**medusa**、**jabberwalker**などの強力なモンスターや、クラスやヒットポイントの上限を下げる**wraith**、**vampire**などのモンスターとの戦闘を避けるようにするとよい。

参考価格 520～770





◆ring of sustain strength

効果

ストレングスを維持する効果がある。**rattlesnake**、ジャイアント・アント（UNIX版）、**poison dart trap**などのモンスターの攻撃やワナによるストレングスの減少を抑える。

使用上の注意

rattlesnake やジャイアント・アントなどのストレングスを奪うモンスターと出会ったら、この指輪をはめる。他の指輪と同様に常用すると食料の消費が激しいので、不要なときは外しておくとよい。

参考価格 340～580

◆ring of teleportation

効果

呪われた指輪で、移動中に勝手にテレポートさせられる。テレポート先もテレポートするタイミングもランダムでまったく予想ができない。

使用上の注意

テレポートのタイミングがわからないので、効果を期待するのはほとんど賭けである。たとえば、部屋の出入口に、強力なモンスターが眠っていて、なおかつ次のダンジョンへの階段が他の部屋にある場合に、モンスターと戦わずに他の部屋へ移動できるかもしれない。指輪を外すには**scroll of remove curse**が必要である。呪いが解かれた指輪はいつでも着脱できるので、**scroll of teleportation**ほど確実ではないが役に立つこともある。非常時のためにとっておこう。

参考価格 35～80

◆Amulet of Yendor

『The Dungeons of Doom』と呼ばれる魔界に古くから伝わるくイエンダーの魔除け。このゲームの最終目的物で、この魔除けを持って返ることがプレイヤーの使命だ。

特徴 曲玉のような形態をしたお守り。25階より下のダンジョンに存在する。ダンジョン内では“,”で表されるため、見落しやすいので25階を越えたら注意して床を搜すこと。

効果 ダンジョンの出入口は魔力により、下がることはできても、上がることは普通できない。だが、このお守りを一度身につけると上がることができようになる。なお、お守りを持って帰るときに、階段を上がるつもりがつい習慣で下に降りるキーを押してしまうことがあるので、十分に気をつけよう。

売価 1000円



⌚ringの宝石

ringについている宝石の種類は27種。参考までにアルファベット順にあげておく。

agate	めのう製ルビー玉	obsidian	オブシディアン
alexandrite	アレキサンドライト	onyx	オニキス(縞めのう)
amethyst	アメジスト(紫水晶)	opal	オパール
carnelian	赤めのう	pearl	真珠
diamond	ダイアモンド	peridot	濃緑色のかんらん石
emerald	エメラルド	ruby	ルビー
germanium	ゲルマニウム	sapphire	サファイア
granite	みかげ石	stibotantalite	ステイボタンタライト
garnet	ガーネット(ざくろ石)	tiger eye	虎目石
jade	ひすい	topaz	トパーズ
kryptonite	クリプナイト	turquoise	ターコイズ(トルコ石)
lapis lazuli	ラピスラズリ(青金石)	taaffeite	ターフェライト
moonstone	ムーンストーン(月長石)	zircon	ジルコン

PART. III

戦い方—— 21のノウハウ

- | | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| ●最短距離のメリット 164 | ●効率のよい扉の探し方 165 |
| ●モンスターの基本行動パターンを知る 166 | ●敵との間合いを数える 167 |
| ●戦う場所を選ぶ 168 | ●要注意アイテム 169 |
| ●いつ読み、いつ飲むか(scroll編) 170 | ●いつ読み、いつ飲むか(potion編) 171 |
| ●identifyスクロールの不足を補う 172 | ●余分なものの始末の仕方 173 |
| ●逃げながら戦う 174 | ●ループや迷路を活用する 175 |
| ●眠っているモンスターの利用法 176 | ●非常時に頼もしいアイテム 177 |
| ●slow monster の生かし方 178 | ●はざまれたら 179 |
| ●スコアアップ入門 180 | ●ハイスコア記録のテクニック 181 |
| ●生還のためには? 182 | ●セーブ機能をフルに生かせば 183 |
| ●[COPY]キーともうひとつの捷突破り 184 | |

❖ 最短距離のメリット

廊下はもとより、部屋の中での移動では、できるだけ<最短距離>で進んだ方がよい。移動の距離が少なければ、それだけ腹が減るのが遅れる。1食の食料でも長く動けるというわけだ。さらにワナにかかる確立も減るし、モンスターの出現率も低くなる。そのためには<斜め移動>をこまめに使う。

斜めに移動するコマンドは [y]、[u]、[b]、[n] ([7]、[9]、[1]、[3]) の4つである。これらと [h]、[j]、[k]、[l] ([4]、[2]、[8]、[6]) をうまく使いこなせるかどうかで、食料の有効利用・ワナの回避が可能になる。セコイと思うかもしれないが、いざ食料のストックがなくなったり、ワナにかかるてみるとけっこう後悔するものだ。

この移動法はモンスターから逃げるようなときにも応用できる。例えば図1のケースでは、右に2歩進んで下に1歩下がるよりも ([l] [l] [j])、右斜め下に一步進んでからドアを出る方がよい ([n] [l] [l])。右に2歩進んでから下がるのでは、下がる時に“C”に攻撃を受けるからだ。

```
-----  
| . . . C @ . . | #####  
| . . . . . + #####  
| . . . . . |  
-----
```

図1

ファーストモードでスピード一に楽しむ人には少々面倒と感じるかもしれないが、少しでも斜めに動くことを心がけよう。とくに深い階では、余分な動作は強敵の出現を促進し、ひいては無益な戦闘、お墓に直結する。加えて食料の消費が早くなる指輪を活用する点でも有利になる。<最短距離>を進むということにはこれほど数多くのメリットが潜んでいるのだ。



❖効率のよい扉の探し方

各階での部屋の数は、最大でも縦横に3個ずつ、合計9つまでしか現われない。それより少ないこともしばしばである。さらにドアは一辺の壁には一つまでしかない。このためその階にある隠し部屋や抜け道を調べるには、まずいくつまで部屋を見つけたかを確認してからにする。あらかじめ抜け道のありそうな場所にあたりをつけて、サーチを開始するのがコツだ。また、キャラクタのサーチの能力は8方向1マスづつに及んでいるから、一辺の壁をサーチするのも3マスおきに探索すればダブらずに調べられることになる。

そこで、サーチはどれくらいすばやいかということになるが、目安は10～20回くらいといったところだろうか。まれに40回くらいサーチしないと現れない隠し扉もあるが、これは例外中の例外。まず20回も試せば他の場所をあたった方がいい。もちろんこの場合も一ヵ所にとどまって20回サーチするより、何回かに分けて行った方がムダな動作が省ける可能性が高い（カンのスルドイ人にはあてはまらないが）。

一方、扉を探すことに関しては、暗い部屋で効率よく見つけることも大切だ。例えば、部屋の幅が2マスの場合（図2）、数字の順に進むとムダなく壁とドアを調べることができる。ドアは一辺の壁には一つまでしかないので、3でドアを見つけたので、後は4～9まで一直線に進んでよいわけだ。

| @ · 2 · 4 5 6 7 8 9 + #####

| · 1 · 3 · · · · |

---+----- 図2

さらに、その部屋が上段にある時は上の壁にはドアはない。右側、左側、下段にある部屋も同様だ。4つの壁にドアが現われるのは、9個の部屋のうち中央の一つにしかない。このことをもとに効率よく動こう。

❖ モンスターの基本行動パターンを知る

ローグは戦いにはじまり戦いに終るゲームだ。しかしその戦いも、プレイヤーの運とちょっとした知恵で結果が大きくちがってくる。

敵と一緒にまじえるにあたって、確認しなければならない事項をまとめると、以下の4点になる。これらをもとに戦い方をきめていくわけだ。

- ①自分の能力・健康状態
- ②所持品とその効果
- ③モンスターの能力
- ④モンスターの状態

どの項目についてもプレイヤー自身が実戦の経験を積まないと正確なところはつかめないが、②③については2章のカタログが役に立つはずだ。

ところで、モンスターの基本的な行動パターンはおおむね次の4つに分類できる。

- ①プレイヤーが攻撃しないかぎり静止している。
- ②プレイヤーが部屋の出入口に立つと行動を起こす。
- ③プレイヤーが部屋内の隣接したマスに立つと行動を起こす。
- ④常にプレイヤーを追ってさまよう。

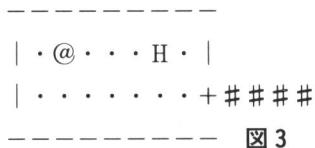
このうち意外に知られていないのが、②のパターンでプレイヤーが部屋を出たときに行動を開始するケースである。弱いモンスターの場合は問題がないが、手強いモンスターの場合ははさみ打ちされる危険がある。これらの行動パターンを頭に入れておくと、深い階で生きのびるときに役に立つだろう。

また、モンスターは種類によってどの行動パターンを多くとるかが決っていて、例えば“L”と“N”は①のパターンのみ（例外がある）、反対に“T”には①のパターンはないなど、これをもとに分類できる。

なお、モンスターの追跡パターンについては、部屋全体を明るくし、**position of monster detection**を利用することでつかめるから、各自研究してほしい。

❖ 敵との間合いを数える

敵と遭遇した場合、相手が眠っていれば問題はほとんどないが、たいていの場合は敵と一戦交える。このときの敵との間合いのとり方で相手より有利な立場で戦闘を開始できる。例えば次のようなケースで（図3）、プレイヤーが先に動きはじめて“H”と交互に近づくことになると、先に“H”に攻撃されることになってしまう。



モンスターの行動の習性は、眠っている場合をのぞいてほとんどの場合プレイヤーに対して一直線に向かってくる。そこで、その性質を利用して先にプレイヤーが攻撃を仕掛けられるように間合いを調整することが大切だ。具体的には、[.] や [s] のコマンドを使って、一回動かずに止まつければよい。敵が先に動くので、今度は1マスづつ詰め合ってもこちらから先に攻撃ができるようになる。

またこの間合いは、弓を使うときにも大切な問題となる。というのも、プレイヤーが武器を持ちかえる間にもモンスターが動くからで、弓矢で仕止め切れないケースでは、より効果的な打撃を与える武器に持ちかえる時間を勘定にいれなければならない。例えば、図3の場合は弓に持ちかえて一矢を見舞ったら武器をかえて打撃戦に備えるのがベストである。

特に暗い部屋で眠っているモンスターを弓で攻撃するときには間合いを数えるように心がけたい。ただし、例外的な移動パターンを持つ“B”“K”“P”“G”などについては、間合いの数は絶対ではないので注意してほしい。



❖ 戦う場所を選ぶ

敵との間合いと同様に戦うときにポイントとなるのが、戦う場所を選ぶということだ。原則としてはモンスターと1対1で戦うように場所を定めるのがセオリー。敵に囲まれたり、はさまれた状況で戦うのは最悪だ。そこで、複数の敵に攻撃を受けたら、部屋の出口やせまい通路にいったん退避して1匹づつ戦うようにするのがよい。

これはモンスターがウジャウジャいる通称＜モンスター部屋＞でも同じことがいえる。＜モンスター部屋＞は通常5～10匹くらいが一部屋に詰っていて、プレイヤーが弱いうちはなかなか近づきがたいが、少々経験を積んだ者にとっては経験値のいい稼ぎ場所になるし、アイテムもワンサカある。見逃すのはおしいので当然戦うことになるが、ここでも部屋の中に入らずに戦うのがコツだ。

分裂して際限なく増える**slime**に対してもまったく同様。ただし、このモンスターに限っては、通路で戦うときに曲がり角で応戦するのは危険。というのも、プレイヤーをはさむように分裂するからで、両側に何匹づつも連なったりした日には＜手を焼く＞といった程度ではとても済まない。

また、遠く離れているモンスターや眠っているモンスターを攻撃する場合は、相手が手強ければ手強いほど、逃げるときのことを考えて戦闘位置を決めることが大切だ。例えば、部屋の出口から出るときに一撃されないポジションをとるとか、階段側（**teleport trap**のある側）や退路が長くとれる方向から戦いを開始するとか、運にもよるが一般にこの方が安全だろう。退路をわざわざ確保してから眠っているモンスターに戦いを挑んだっていいのだ。

なお、特殊な戦い方を覚えていた方がいいモンスターとして、**ice monster**と**dragon**の場合がある。この両モンスターは4マス先から直線方向に遠隔攻撃を行える能力を備えており、離れているときや逃げたいときにこの攻撃を受けたくなければ、ジグザグに動くようとする。

❖要注意アイテム

アイテムの中にはよいもの悪いものがあるが、中でもきわめて有害なものがある。多少持ち物や状況にもよるが、プレイヤーがその使用に気をつけなければならないアイテムをリストアップしておこう。

まず **potion**では、**potion of blindness**と **potion of poison**。**blindness**はその効果の長さがいらだたしいし、**poison**はストレングスの強化が難しくなるのでイヤらしい。

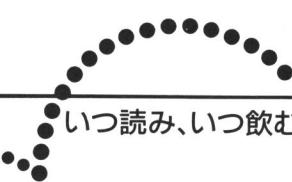
scrollでは、**scroll of aggravate monsters**がなんといってもイヤだ。こちらから戦闘機会を選べる権利を失うし、何より危険だ。読む階によってはいつも寝ている**leprecaun**や**nymph**まで起こし、金や貴重なアイテムを盗まれる恐れも出てくる。

staffでは、**staff (wand) of haste monster**が困りものだ。もともと **staff**に頼る場面は非常時が多いのに、モンスターに倍の攻撃機会を与えたのではたまらない。

ringについては、気をつけなければならないものも多いが、とにかく **ring of aggravate monster**が最悪。**scroll**の場合は効果が1階かぎりなのに、コイツの場合は呪いを解くまでその効果が持続するのだから始末が悪い。

これらのアイテムは **staff (wand) of haste monster**以外それなりに利用価値はあるものの、極力使用を避けたいものとして頭に入れておいた方がいい。





❖ いつ読み、いつ飲むか (scroll編)

アイテムはひろった時点では効果が不明だ。自分で利用してみて確認していかなければならない。とくに、**scroll**や**potion**は利用してみればメッセージなどから内容がわかるので、まず最初に利用の対象となる。

そこで問題となるのが、不明なアイテムをいつ読み、いつ飲むかということだ。これはプレイヤー自身の好みにも関係するし、運やカンも強く作用するから、一概にきめられない。プレイヤーが何の効果を大切にし、何の効果を恐れるかで全然やり方が変わるので。それでもいくつか状況に合わせた定石はある。以下に**scroll**を読む時期の例をあげるから、参考にしてほしい。

- ①その階の探索を終えた後の階段の上。
- ②階に降り立ったとき。
- ③`ring` (ないしは`staff`) の入手後。
- ④`two handed sword` (ないしは`long sword`) の入手後。
- ⑤`plate armor`などACの基礎値が高い鎧(ないしは`leather armor`)の入手後。
- ⑥強いモンスターと当たったとき。
- ⑦強いモンスターにはさまれたときに読む (ないしは落とす)
- ⑧呪われたアイテムを身につけたとき。

これらはそれぞれのアイテムをどんな場合に読むのが最も効果的か、という点をもとにしている。すでに読んでしまったアイテムいかんと、どれも正論である。ただ、読みはじめという意味では、最低③の条件を満たした上で、①の階段の上をおすすめする。欲をいえば④の条件も整えたい。その理由は、序盤では`magic mapping`や`food detection`の恩恵より、`aggravate monsters`の危険度の方が重要だし、`identify`や`enchant weapon`もより有効に活用したいからだ。`aggravate monsters`を読んだ後は②を適用するが、それまではとにかく階の終わりで読むようにした方が安全だろう。なお、`create monster`を読むまでは、健康状態が良好なときに読むのはいうまでもない。



❖ いつ読み、いつ飲むか (potion編)

potionの場合はよい効果と悪い効果が隣合わせなので、飲んだ順序がとりわけものをいう。プレイヤーの運(カン)に強く左右されるので、**scroll**のように飲みはじめる時期を限定するのは難しい。まず焦点となるのはストレングスに関する基本的な姿勢だろう。結論からいうと次の2つのパターンがある。

- ① **gain strength**を重視して **rattlesnake**が出現する4階の前に飲みはじめる。
- ② **restore strength**を重視して戦闘能力などの状況に応じて7~11階で飲みはじめる。

①は積極派向き、②は慎重派向きだろう。**poison**については、**restore strength**の前になるか後になるかは運次第だから、気にしない。**ring of sustain strength**が早期に発見されたときは、若干①の方が有力かもしれない。なお、この指輪をつけて飲んだ場合は悪い効果を受けずに済む。

この他、**potion of(extra) healing**については、その回復と強化のどちらの効果を重視するかで、飲む状況が変わる。回復を重視すればヒットポイントが減っているときだし、強化を重視すれば上限値に達しているかそれに近い状態で飲むようにする。

いずれにしても、**potion of raise level**を有効利用するために、ランクが上がったときに不明なものを飲むようにした方がよい。また、**restore strength**と **(extra) healing**の両方を持っていれば、とりあえず危険な**potion**はないので積極的に試し飲みをして差し支えない。ただ、**gain strength**はできればストレングスの強化にのみ使いたいものだろう。

とにかくいつ読み、いつ飲むかという問題はすでに判明しているアイテムを含め、状況によってさまざまに変化するから、各自局面ごとに最良の選択を考えてほしい。

❖ identifyスクロールの不足を補う

まれに **scroll of identify** が余って仕方がないこともあるが、普通はこのアイテムの不足で頭を悩ます。そこで、これを使わずにアイテムを識別する方法をいくつかあげてみよう。

まず **scroll of remove curse** があるときはチャンス。最低でも 1 つの鎧がわかり、武器 1 つと指輪 2 つの呪いの有無も安全に確かめられる。無論悪いアイテムを身につけても、とっかえひっかえ体中呪いの品でいっぱいになるまで鑑定を続ける。ただ、指輪を確かめるときは **aggravate monster** の用心から探索を終えた階の階段ではじめる。次の例では指輪の種類もわかる。

- ①ストレングスの値が変われば土変化値の **add strength**。
- ②数歩動いてヒットポイントの回復が早ければ **regeneration**。
- ③付近の眠っていたモンスターが動けば **aggravate monster**。
- ④偶然ワナや隠し扉が現れたら **searching**、移動したら **teleportation**。

この他 “R” “A” “P” “F” と戦えば 4 種の指輪がわかる。

staff (wand) については、いわゆるくめくらザップ>ではほとんどのものについて種類だけは確かめられる。これは部屋の中へ向けて行うのとモンスターに向けて行う 2 つの方法があるが、モンスターで試した方が危険はあるものの判明する種類が多い。格好の実験台となるのが **aquator** だ。

- ①1 回の攻撃に対して敵が 2 回攻撃すれば **haste monster**。
- ②敵の 1 回の攻撃に対して 2 回攻撃できれば **slow monster**。
- ③ヒットポイントが半減していれば **drain life**。
- ④急にいなくなれば **teleport away**。
- ⑤金属性の鎧に変えてサビなければ **cancellation**。

さらに、メッセージなどからほとんどのアイテムがわかるはず。何の反応もないときは念のためもう 1 回試す。それでも変わらなければ、**nothing** か **teleport to** のどちらかである可能性が高い。唯一問題なのが **polymorph** で強力モンスターが出てきた場合。これはもう 1 回使うなり抵抗するよりない。

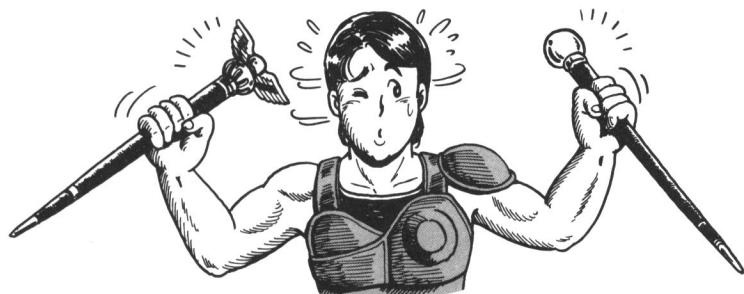
❖余分なものの始末の仕方

アイテムは集めていくとどんどん溜ってしまい、最後にはひろえなくなる。そうなったときは、いったん何かを落としてそのアイテムをひろい、今持っているものと新しく見つけたものとでどちらを持っていると得かを考える。

まず一つは「捨ててしまってもかまわないもの」を捨てる。例えば、使い道のない呪われたアイテム、ちょっとした武器や余分な鎧などがそれにあたる。弓は2種類いらないし、よほど鎧が不足している場合をのぞいて **studded leather armor** なども不要だろう。よく状況を判断すれば、案外いろいろはあるはずだ。

他に、利用しても差し支えないアイテムを使う手がある。ただこの場合は、自分に作用すると有害なものでも、対モンスターには非常に有効なものがあるので注意する。また **portion of magic detection** を飲んでしまうときは、未確認の鎧を付近に落としてから飲めば、ノーマルのものかそうでないかだけはわかるから、効力をムダにしないように気をつけよう。さらに効果の不明なアイテムは、すでにわかっているアイテムを参考にし、危険と判断したら使わずに捨ててもよい。

それでも捨てる品物がなくて困ったときは、ぜいたくな悩みであることを自覚して、わりきって何かを捨てる。生還の望みがなければ食料を食べてしまってもよい。



❖逃げながら戦う

モンスターとの戦いでは、その場で撃ち合い続ける必要はない。〈時間が経つとプレイヤーのヒットポイントは回復し、モンスターのヒットポイントは回復しない〉という性質を生かして、少し逃げてから再び戦う戦法が有効である。いわゆる〈Hit and away〉と呼ばれるものだが、モンスターは追いかけてくるものの攻撃はできないので、ヒットポイントを十分回復させてから料理すればよい。とくに相手から一撃されたら終ってしまうような状態では、まず逃げ出すことを最初に考えるべきだろう。

ただし、注意しなければならないのは、敵は最短距離で追いかけてくるということだ。そのため、こちらも注意深く〈斜め移動〉を使って最短コースを退却しなければならない。さらにワナにはまらないように一度通った場所を後退するように心がけたい。

また、回復させるポイントも、モンスターや状況に合わせて調節する。原則としては、相手の一撃で死なないポイントまで回復したら攻撃に転ずるようにする。というのも、どこでもう1匹のモンスターに出くわすかわからなし、ワナがあるかもしれないからだ。できるだけ時間をかけずに相手を倒すのがコツだ。

なお、この戦法はどのモンスターにも通用するが、例外的に**ice monster**と**dragon**に対しては通用しない（遠隔攻撃がある）。さらに**staff of haste monster**のかかったモンスターにも通じない。



❖ ループや迷路を活用する

<Hit and away>の応用のひとつとしてループを使うことが考えられる。直線的に逃げていたのではいつか壁に当たって逃げられなくなる。そこで円環運動になれば、そのモンスターに対してだけは無限のヒットポイントで戦えるという発想である。とりわけ手強いjabberwock、griffinを倒すには有効な手段のひとつとなる。また、相手と位置関係を逆にして階段から逃げ去りたいようなときにも使えるし、複数のモンスターを相手にしたときも役に立つ。もちろん、このループは通路でできているものだけでなく、部屋間をまたいだ大規模なものも含まれる。

また、13階くらいから通路だけで形作られた迷路がしばしば出現するが、ここも強力モンスターを相手にするときに有効に使える。はっきりした理由はわからないが、なぜかモンスターはこの領域に入っこない傾向がある。モンスターが追いかけてこないときはその中で体を休めて、再び戦いに出かけていけばよい。戦いに出る際は、モンスターを見失った付近から1歩寄っては1動作休むように進むと出会いがしらの1発を見舞われないで済む。ただ、それまで追いかけてこなかったモンスターが突然どこまでも追跡していくこともあるので、各自その仕組みを研究してほしい。また、この迷路の中にさらにループが隠れていることもあるので、丹念に見て回るのも一法だろう。

いづれにしても、<Hit and away>を基礎にした戦法はくはさみうち>という爆弾を抱えているので、経験値稼ぎとして乱用するのは控えた方がよい。というのも、この戦法は基本的に時間がかかるため、1匹を片づけているそばから何匹かのモンスターが出現してしまい、長びけば当然はさまれる機会も多くなるからだ。



❖ 眠っているモンスターの利用法

部屋で遭遇するモンスターの中には、こちらが危害を加えないかぎりまったく動かないものがいる。このモンスターも位置によっては、<Hit and away>の材料に使える。例えば、図4のように壁から離れて眠っているモンスターは最小のループとして利用できる。

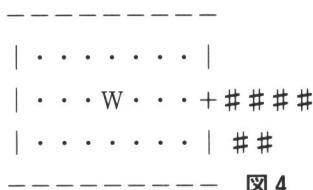


図4

この部屋に**troll**に追われて入ってきても、眠っているモンスターの周囲を**troll**のいない方へ常に移動していれば攻撃されずにいられるし、入れ替わって部屋を出ることも可能だ（図5）。

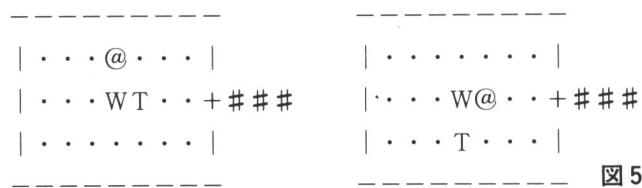


図5

また、この眠って動かないモンスターは人工的に作り出すこともできる。そのためには**potion of paralysis**が必要で、モンスターをひきずって広い部屋に行き、適当な位置でこれを投げつければよい。わざわざ作ることもないかもしれないが、このアイテムを使わなければならぬ状況では、広い部屋まで引っ張っていくのも一法だろう。



❖非常に頼もしいアイテム

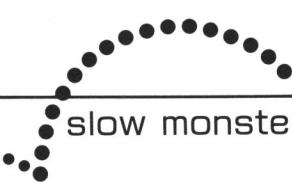
自分に対しての作用は別として、モンスターに対して抜群の効果を示すアイテムをリストアップしておこう。10数階くらいからは、これらの何をいくつ持っているかがプレイヤーの寿命のバロメーターともなる。

まず **potion**では、**potion of blindness**、**potion of confusion**、**potion of paralysis**。この中では **paralysis** が最も信頼できる。前項の用途の他、複数の敵に追われた際にせまい場所でせきを作れるのも利点だ。逆に広い場所で使うのが残りの 2 つ。こちらは一撃で殺されそうな局面では危険なので、余裕のあるうちに使うこと。また、**confusion**は効き目が少し劣るようで、一方 **blindness** は相手が **medusa** の場合は自分で飲むこともありえなくない。

scroll では、**scroll of hold monster**、**scroll of monster confusion**、**scroll of scare monster**、**scroll of teleportation** の 4 つ。**monster confusion** は **potion of confusion** よりさらに前もって使わないと危ない。モンスターに当たる前か、接触後すぐに読みたい。残りの 3 つについては「はさまれたとき」の項で詳しく説明する。

staff (wand) では、**staff of polymorph**、**staff of slow monster**、**staff of teleport away** の 3 つに加えて、**staff of cancellation** も相手次第では頼もしい味方になる。**polymorph** は、これなしではほとんど生還不能といえる有用なアイテムだが、危険度もまた高い。使うならば出会ったときで、ヒットポイントが下がってからはできれば利用したくない。**teleport away** もやや信用できないアイテムだが、急場のシノギに使える。**cancellation** は延命に直結しないので他のアイテムからは見劣りするが、さまざまな不安を解消してくれるのが大きい。**slow monster** については、次項で説明する。

ring には即効性のアイテムはない。ただし、呪いを解かれた後の **ring of teleportation** は気休め程度にはなるだろう。過去にこの指輪をつけた瞬間、はさみうちの状態から脱した例もあるそうだ。



❖ slow monsterの生かし方

staff (wand) of slow monsterは強力なモンスターをそのまま安全に倒せる力を秘めた貴重なアイテムである。これをモンスターに使用すると、そのモンスターが1回動作する間にプレイヤーは2つの動作を行なえるようになる。しかもその効果はそのモンスターが死ぬまで有効である。

まずそのままで戦っても2倍の攻撃機会が与えられるので、たいていのモンスターは片づくが、まともに戦えない強力モンスターに対しては、<zap>した次の攻撃から1回たたいて1歩後退のパターンを繰り返す（いわゆる<**slow monster**攻撃>）。そうすると、モンスターは攻撃機会がまったくなくなり、死ぬまでたたかれっぱなしになる（**phantom**、**dragon**は例外）。

もちろん逃げることにも使える。**griffin**や**kestrel**（追い足が速い）以外は普通の逃げ方で**slime**に対するように簡単に振り切れるし、行き止まりの部屋でも3×4の広さがあれば、無傷で入れ代われる。次に一例をあげよう。

```
| @ J · 4 + # ## ##  
| 1 · 3 · |  
| · 2 · · |
```

図 6

このように追い詰められても、番号順に動けば入れ代わりが可能で、4の状態から引き続き攻撃もできる（図6）。ただし、“J”が寄ってきたときにあわててたたいてしまうと、一発お見舞いされるので注意しよう。

このアイテムの魅力は、**staff of polymorph**とちがって強力モンスターの経験ポイントをそのままもらえるところにあるが、気をつけなければならないのは、杖を振った直後に一撃されることだ。モンスターの攻撃力に注意して、使用時期を誤らないようにしよう。



❖ はさまれたら……

<Hit and away>や<**slow monster**攻撃>の泣きどろはモンスターにはさみうちされることだ。こればかりはどうしようもない。そこで、はさまれたときの対処方法をいくつかあげてみよう。

最初に状況をよく確認することが大切である。「2匹とも倒せる」から「どちらも倒せない」、さらに「後ろにモンスターが控えている」までさまざまな状態があるはずだ。それによって使う手段も変わってくる。

まず「どちらも倒せない」など最悪の非常時では、**scroll of teleportation**か**scroll of scare monster**があれば当面の危機をほぼ逃れられる。ただ**teleportation**は脱出後数ステップ混乱状態になるのに比べて、**scare monster**はモンスターの掃討後もその場でヒットポイントを全快にできるという違いがある。その代わり**scare monster**は、付近に**dragon**がいたり、足の下が特殊な状態（すでにものが落ちている、部屋の入口など）では使えない。

後方に手強いモンスターがいなくて、ヒットポイントさえ回復すれば1匹づつ相手にできる状態なら**scroll of hold monster**を読む。隣接している敵はこちらが攻撃しないかぎり何もやってこない。

あるモンスター1匹がいなければ戦える状態なら、**potion of paralysis**か**staff of teleport away**を利用する。あるいは**staff of polymorph**でも助かる可能性がある。信頼性の面では**paralysis**がいちばん優れているだろう。

とにかく、片っ端から攻撃して何とかなりそうな状態以外では、アイテムを駆使して生き延びるほかはない。アイテムもなく、倒せそうもないときは観念して黄色い幕が下りるのを待とう。

なお、**scroll of scare monster**には不思議な力があり、プレイヤーがひろう前でもモンスターはその聖域に踏み込まない。直線上に並んだモンスターが落ちているスクロールを避けるようならば、それはこのアイテムと思ってまちがいない。

❖スコアアップ入門

ローグのトップテン・ランキングはゴールドポイントをもとに作られている。そこで入門者がランキング入りやランキング全体のレベルアップをめざしたければ、まず**leprecaun**を倒し、死んだときに落とすゴールドをせしめる味覚するのが早道だ。ただヘマをすると逆にゴールドを取られてギャフンといわされる。

このモンスターは通常プレイヤーが手を出さないかぎり、眠ったままいつまでも動かない。さらに、プレイヤーの金に手をつけるのは接触してたたかれたときのみと決っている。そこで、このモンスターが広い部屋にいるときは弓矢で射殺するのが定石となっている。その際注意したいのが距離と自分のストレングスだ。ストレングスが16前後ならば距離は7～8マス離れていれば十分だが（3～4発当たれば死ぬ）、ポイントが1桁にもなると同じ距離では金を取られる危険も出てくる。もちろん隣まで来ても相手にたたかれるまでに殺せば支障はないが、まずそうなる前に倒せるようにストレングスと距離の感覚を身につけよう。

さて、問題なのがせまい部屋にいるヤツだ。あくまでハイスコアをめざすならば手を出さないようにした方が賢明だ。ただし、**staff (wand) of drain life**を持っているときは、自分のヒットポイントを上限近くまで回復させてから使えば、一振りで倒せる。

leprecaunは金だけでなく、アイテムを持っていることも多いので、無理のない範囲で極力殺すのがスコアアップの秘訣だ。

これと似た性格を持っているモンスターに**nymph**がいる。コイツの場合はアイテムを持っており、プレイヤーのアイテムを盗むクセがある。そこで広い部屋にいるものは**leprecaun**と同じでいいが、せまい部屋にいるものには、貴重な品物を安全な場所に置いてから戦うようにしよう。

なお、この2つのモンスターは**aggravate monster (s)**の効果が作用したときと、モンスター部屋にいるときだけは自ら動き出す。

❖ハイスコア記録のテクニック

なかなかいい線までいくけれどランキング入りまでもう少し、という実力の持ち主にスコアアップの秘伝を教えよう。

タネを明かせばじつに簡単なのだが、あなたのスコアがランキング入りしなかったのはじつはお墓のせいなのだ。つまり、<「不思議のアナグマ」ウォーリー>があなたが死んだときに10%の天引きをするから、ランキング入りできなかつたわけだ。

そこで、「もう死ぬ」となつたら、最後の捨身の攻撃をしないで、ゲームから【Q】コマンドを使って抜けてしまえばいい。すると、あなたのスコアはランキング画面で黄色く表示されるにちがいない。ただ、殺されたモンスター名もなく、“quit on”と書かれるから手口がバレてしまう。しかし、ランキング入りしたことには変わりはないのだ。

また、帰還の途中で金を荒稼ぎする手もある。こちらは正真正銘のお守りを持って10階くらいまで戻ってこなければならぬから、かなり難しいが、帰ってきたことに満足しないでもうひと仕事しよう。

その仕事とは、ありつけの弓と矢で**leprecaun**をいじめまくることにある。行きのときとはちがって、今度はお守りを持っているから、上り下りが自由だ。せまい部屋にいても、ちょっと階段を行き来すればたちまち射やすい部屋に場所換えてくれるという寸法だ。さらに、**wraith**の出てこない階で弱いモンスターをいたぶり続けければ、いつかはほしい称号ももらえるわけだ。





❖生還のためには？

ローグを遊ぶものにとって何よりの魅力は、25階付近にある**Amulet of Yendor**を手に入れて無事に生還することだろう。これはかなりの難題だけに、いっそう欲をかきたてられる。生還にはとてつもない強運が必要だし、数多くの挑戦がなければ到底達成できないけど、10数階からの戦略と条件について少しあドバイスしておこう。

生還という目的から、アイテムほしさや金ほしさにうろつきまわり、いたずらに時間を費やすのは当然よくない。それに、戦いも極力回避したい。<イエンダーの魔除け>をさがすときはいやでも戦いが起きるし、貴重なアイテムをとても浪費できない。

具体的にはまず**aquator**が出ない18階くらいまでは階段をさがしあてたら余計な行動を取らずにさっさと下に降りていくようになると。そして性能のよい鎧に着替えて、適当な相手と戦ってランクをあげる。もちろん相手を見つけてまで戦う必要はないし、階段を見つけたら降りることに変りはない。また、**staff of polymorph**と**ring of stealth**は強力な味方となる。**magic detection**などは25階で使う。

とにかく20階からお守りを取ってもどってくるまでは総力をあげて局面局面をきばいていくしかない。お守りをとってからは、とくに階段の上り下りのキーをまちがえないように気をつける。また、落し穴で下の階に戻されるのもつらいから、歩いた場所をもどるようにするのが賢明だ。

おおむね以上の点に気をつけて、今までの経験と知識でプレイすれば、運がいいときは帰ってこれるだろう。





❖ セーブ機能をフルに生かせば

ずいぶん長いことロゴにつき合ったがついにくイエンダーの魔除け>も見れずじまい、どんな邪道に頼っても生還したいという人におすすめできるのがセーブ機能を使ったロゴだ。時間は多少かかるが絶対にムダのないプレイが可能なのだ。

まず1階をざっと探索して様子を見る。ひろったアイテムは一切利用しないでその集まり具合いなどで判断して、ゲーム続行か、やり直しかを決める。どの道これからドッサリ品物は入るからあまり神経質になる必要はない。

続行を決めたら、階段の上に立ったところでファイル名を適当に決めてセーブする(セーブしたファイルは必ず別のファイル名でコピーを取ること)。

次にゲームをロードしてから、すべてのアイテムを確かめる。そしてアイテムの仮名称とその実際の内容をメモしてゲームを中止する。

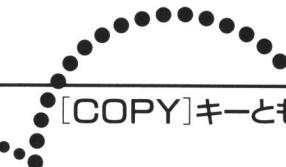
再びゲームをロードして、<rename>機能で本当の名称をつけてから、下の階に下りる。

そして今度は、使ってもいい(使った方がいい)アイテムを利用してから2階を探索。ゲーム続行かやり直しかを最初と同様に決める。

さて、やり直しの場合はもう一度ゲームをロードし、<rename>機能で名称を変えた後、何らかの動作をしてから下に下りればよい。すると、またちがった地図になり、アイテムも変わっているはずだ。

この方法でセーブしたり、気にいらなかったらやり直したりしていくと、じつは、**scroll of identify**を一つ見つけければひろったアイテムの内容はすべてわかるし、悪い効果を持つ品は一切使わずに、正しい順序でアイテムを利用できるのだ。とくに**magic mapping**、**magic detection**、**monster detection**が1つずつあるとたいへん重宝する。何しろ新しい階に降り立ったときに、ほとんど階の全容がわかってしまうのだから。

ただ、この方法を使っても帰還するのは容易でないことだけは、忠告しておこう。帰還のコツをつかんだら、次はノーセーブで挑戦だ。



❖ [COPY]キーともうひとつの捷突破り

アスキー版のローグでは [COPY] キーを押すと画面のハードコピーを取れる。ローグの記念撮影というまっとうな用途にも役に立つが、セーブ機能にこれを併用するとさらに完璧なベストプレイツールとなる。

プレイの続行を決めて次の階に下りたら、自分の所持アイテムを惜しみなく使って、すべてのアイテムの内容を試しながらその階層を隅々まで調べ、隠し扉やワナなど何がどこにあるかをできるかぎり表示させてしまう。ここでいっては画面のハードコピーを取り、もう一度セーブしたところからハードコピーを頼りにはじめるわけだ。もちろん、あらかじめ確認済みの不要なアイテムには見向きもしない。一切のムダがなく、非常に気持ちよくゲームを進められるだろう。

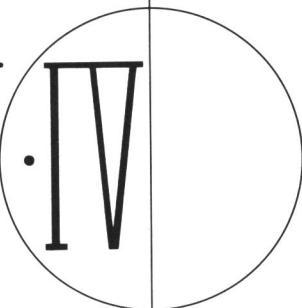
さらに、ローグを研究（？）してみたいという人には、データ書換えによって無敵キャラクタを作成する方法もある。ただ、16進数のデータをデバッガでいじるので、腕に覚えのない人は試さない方がいいだろう。

まず、ダンジョンに入ったらすぐに適当なファイル名でセーブする。そこで、デバッガを使ってファイルを見ていき、 $11C0_H$ 付近のアドレスでモンスターのデータ部を見つける。そして、3?のデータをすべて 30_H に書き換える。これで終了。

あとは、このファイルを<ROGUE.SAV>の名前でコピーして、ローグを“rogue -r”で立ち上げれば、特殊なルーチンを使っている“F”“D”“V”等のモンスターの特殊攻撃以外は襲われてもヒットポイントが減らなくなる。



PART IV



雑学ノート

- | | |
|---------------------|-----------------------------|
| ●ローグの生まれた背景..... 86 | ●ロゴマチック..... 90 |
| ●ウルトラローグ..... 92 | ●ハック..... 96 |
| ●ラーン..... 200 | ●UNIX版バージョン5.3について..... 203 |



◆UNIXで生まれたローグ

ローグは、もともとUNIXというOS（オペレーティングシステム）のもとで開発されたゲームである。OSというのは、計算機の利用のための基本的なソフトウェアのことと、ファイルの管理やコマンドプロセッサ、広義にはコンパイラやインタプリタも含まれる。パソコンのOSとしては、CP/MやMS-DOSが有名である。OSの作り方によって、計算機の利用のしやすさは決定的に異なるが、多くの人たちによって、もっとも使いやすいと認められているのが、UNIXである。UNIXは、本来DECのミニコンPDP-8,PDP11に対して開発されたものだが、その使いやすさと移植性のよさから、現在では多くの計算機のOSとして採用されている。MS-DOSも不十分ながら、UNIXの機能をいくつか取り入れており、その分使いやすさが増している。

UNIXは当初ベル研究所で開発されたが、拡散の結果いくつかの変種を産んだ。その中でも、使いやすさの点でぬきん出ており、他のUNIXにも大きな影響力を持つのが、カリフォルニア大学バークレイ分校で開発されたUNIXのシリーズである4BSDである。4.0BSDから始まり、順次機能の拡張が行われ、現在は4.3BSDというバージョンが最新のものである。

ローグは、4.1BSDの時からUNIXのゲームの一種として取り入れられ、この時のバージョンは5.2、4.2BSDになった時にいくつかの変更をうけてバージョン5.3となった。これらのバージョンやその変種が、いくつかのパソコンに移植され、マッキントッシュやPC-9801シリーズ用のローグのもととなっている。

◆ローグの生い立ち

いわゆるロールプレイングゲームといわれる形態のゲームがアメリカで広まり出したのは、もう10年以上前のことであるが、最初のそして最もポピュラーなロールプレイングゲームである『D&D® (Dungeons and Dra-

gons®)』と『AD&D®(Advanced Dungeons and Dragons®)』のおもしろさは、コンピュータゲームの分野にも大きな影響を与えた。パソコンの世界では、Apple II上での『ウィザードリイ』、『ウルティマ』など有名であるが、UNIXにおいてはローグとして実を結んだ。さすがハッカーの巣窟であるUNIXの世界の中でも、特に最先端を行く4BSDとともに開発されただけあって、ハードウェアの非常な制約にもかかわらず、一癖も二癖もあるゲームとなったわけである。主な開発者はMichael Toy、Glenn Wichman、Ken Arnoldというそうだが、Toy（オモチャ）などという名前がはたして実名かどうかよくわからない。

一般的なUNIXの端末は1画面24行、1行80文字のキャラクタディスプレイであるし、コマンドの入力にも通常のキーボードしか使えない。限られた画面の中で、必要な情報をいかに表示し必要なコマンドをいかに簡単に入力するかは、ゲーム設計の腕が大きく問われるところである。また、UNIXの動作しているコンピュータは単体ではパソコンより速い（最近はそうでもないが）のであるが、一般に多数の利用者によって同時に使われるので、利用者の反応にすぐに答えることができるとは限らない。したがって反射神經を使うリアルタイム型のゲームは無理である。



このような制約のもとで、一度成功しても何度も楽しめ、また利用者に余分な手間をかけさせないということを目標に、ローグは開発された。実際、状況の説明は長ったらしい文章ではなく、直接画面で表示されるし、地図やアイテムの名前など、通常のパソコンゲームでは人間が紙と鉛筆でメモしなければならない（考えてみれば馬鹿みたいな話であって、計算機を使う意味がない）情報は、ローグの場合すべて計算機が自動的に記憶してくれる。また、地図や各種アイテムの名前は、ゲームごとにランダムに変化するため、ゲームを何度も楽しめるわけである。ただし、各正体不明のアイテムがどんな作用を持ち、どんな副作用を持つかといった高級な知識は、プレイの経験を積むことにより習得されるわけであるから、高級な意味でのゲームに熟練する楽しみはちゃんと残されている。

◆ローグの発展

日本にローグが入ってきたのは、1980年ごろであると思われる。筆者のまわりでは、某大学計算機センターにあった、当時最新鋭のスーパーミニコンピュータVAX11/780の上でUNIX4.1BSDが動作していた。UNIXにはいろいろなゲームが付属しており、それぞれ一癖あるものだが、その中でもローグのおもしろさがだんだんと理解されてきて、一時は情報科学科全体がローグに狂つたものである（もちろん計算機センターの利用は研究のためであり、その研究の合間の計算の待時間に暇つぶしにゲームをやったにすぎないというのが公式見解である。けっしてゲームの暇潰しに研究を行っていたわけではないことになっている。）。

その後に新しいUNIXである4.2BSDが、日本にも入ってきて、ローグもバージョン5.3となったが、それほど大きな変更点はなく、怪物の名前が多少かわり、使いやすさが多少向上して、裏技のいくつかが利用不可能になった程度である。

新しい4.3BSDでは、どのような改良が行われたか興味深いところであるが、アメリカの輸出手続きの関係で日本にはやっと入ってきたばかりで

あり、筆者はまだ目にしていない。ただUNIX関係のネットワークのニュースを見る限りではたいした変更はなさそうである。

ここまで発展は、ローグの原作者によるもので、正統派のローグといえるものだが、他の人たちによって、いくつかの分派も生み出されており、最近ではこちらの方が、むしろおもしろくなっている。

Michael Toy達自身によるマッキントッシュへの、グラフィックスを利用した移植もその一つで、その他のパソコンへの移植は量的な発展といえる。

一方UNIXの利用者を中心として、ローグに魅了された人たちにより、ローグを質的に発展させたいいくつかの変種が生み出された。代表的なものにウルトラローグ(Ultra Rogue)、ハック(Hack)、ラーン(Larn)などがある。また、ロゴマチック(ROG-O-MATIC)という、自動的にローグをプレイするプログラムのようなとんでもないものも、開発された。

これらのゲームはハッカー達によって自主的に開発されたわけだが、例えばいいエディタを作っても、必ずしもみんなが使ってくれるとは限らずなかなか普及しないのに対して（古くても使い慣れたエディタがいいという人は多い）、いいゲームはなぜかあつという間に普及するので、作る方にもやりがいがあるわけである。

特にハック、ラーンは、そのプログラムが公開されており、その原作者以外の多くのボランティアによって、さらなる改良や、パソコンを含む他の計算機やOSへの移植が行われた。

そこで、ロゴマチック、ウルトラローグ、ハックについて項を改めて紹介しよう。



◆ ローグをプレイするプログラム

ある程度ローグに親しんでくると、ほとんどの動作は機械的なものになってくる。どの怪物に出会ったときはどうすればいいのか、どのアイテムはどういうときに使うかはほとんど常識になる。そこで、このような作業をある程度自動化できないかとだれしも考えるようになる。とはいえ、この常識をコンピュータに教えようとすると非常にたいへんな作業となるので、常識のある人は、そんなことはしない。しかし、ハッカーには常識が通用しないらしく、ひょっとしたら、コンピュータのプログラムをきちんと作れば、完全なローグのプレイができるのではないかと思う人がいたわけである。その結果生まれたのが、ロゴマチック(ROG-O-MATIC)である。ハッカーのたまり場としてはパークレーに並んで有名な、CMU(Carnegie-Mellon University)で開発されたソフトウェアであり、なんとCMUの公式のレポート“CMU-CS-83-144”として、ちゃんと「この研究は国防省の援助により行われました」というただし書きつきで、発表されている。

さて、だれがどう見たって完全な遊びでしかないこのようなプログラムをどうやって、研究であるといってこじつけたかというと、「ロゴマチックは非常に複雑な状況をとりあつかうエキスパートシステムである」と言いきってしまったのである。エキスパートシステムとは、人工知能や知識工学に関連したシステムであり、人間の常識をある程度まで機械に移植して、人間の専門家に匹敵する判断能力を持たせようとしたものである。とはいえ、人間の持つ知識は奥深いもので、エキスパートシステムを作ることができると称する道具はいくつかあるが、肝心のエキスパートシステムで役に立つものは、皆無といってよい。

一方ローグのプレイに要求される知識は、現実の世界よりは単純化されているとはいえる、非常に広い範囲にわたる。ざっと考えても、移動、休憩、戦闘、退却、物品拾得、物品の利用などがあり、各時点で可能な行動を細

かく数え上げると500種類にも及ぶそうである。したがって、ロゴマチックではエキスパートシステムの考えはある程度導入したもの、基本的には通常のプログラムである。

◆ロゴマチックはC言語で書かれた

ロゴマチックはC言語で書かれた12,000行のプログラムで、内部でローグを起動し、ゲームの進行状況はそのままスクリーンに表示される。例えば戦闘中に死にそうになった場合の行動を記述する部分は、

```
if(confused&&monc='F'&&die_in(1)&&runaway())
    { display("Run away Run away"); return 1; }
if(die_in(1)&&mdir>=0&&turn==0&&
   (obj=havewand("teleport away"))>=0)
    return point(obj,mdir);
if (die_in (1) &&turns==0&& (obj=havenamed (scroll,"teleport"))>
=0)
    return reads(obj);
```

となっている。もし混乱（コンフューズ）しておらず「F」に捕まっておらず死にそうで退路がある場合は逃げる。その他の死にそうな場合は、テレポートワンド、テレポートスクロールを使うという知識を表している。

システムの発展は、プレイの様子を人間のローグのエキスパートが観察し、不合理な行動が起こった場合、それに対応するプログラムの部分に、必要な修正を施すことによりなされた。このためには何千時間にもおよぶ膨大な計算機の利用時間と、注意深い観察が必要であるが、これに協力するボランティアに不足しなかったのは、当然といえよう。

ロゴマチックの能力は、論文が発表された時点(1983年7月)で、すでにCMUのトップテンの常連であり、一度は<イエンダーの魔除け>まで手に入れたが、残念ながら帰還の途中でたおされてしまった。しかし最近の噂ではついに生還を果たしたそうである。



◆モンスター やアイテムの数を拡張

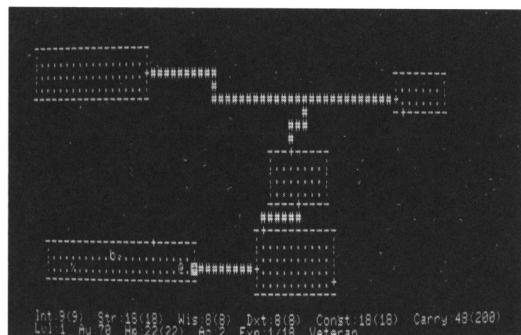
ローグの拡張としては、色々なものが考えられるが、最も直接的な拡張を行ったのが、ウルトラローグである。ウルトラローグはHerb Chongという一人の人間によって開発され、現在バージョン1.02が流通している。新しいバージョンも開発済みで、現在テスト段階にあるが、ここでは主に1.02について解説する。なおこのバージョンはアスキーネット上でプレイ可能だったが、現在はサービス中止となっている。

ローグの拡張としては色々な方向が考えられるが、とにかく機能をどんどん増やし、怪物やアイテムの種類も増やすという、きわめて直接的な拡張を行ったのがウルトラローグである。ただ直接的とはいえ、拡張の規模は非常に大きく、簡単に行えるものではない。拡張の多くは、ローグのもとになった、『AD&D®』というゲームや『指輪物語』というファンタジーの設定に基づいているが、オリジナルな拡張もけっこうある。

まず、単純な拡張としては、ローグにもあったものの種類の増加がある。まず怪物はローグの26種類から大幅に増えて125種類もいる。怪物はそれぞれを特徴づけるさまざまな特殊能力を持ち、また弓矢を使ったり、死にそうになつたら逃げたり、ワナを避けたり（ウルトラローグでは怪物もワナにかかる。またプレイヤーがワナを作ることもできる）となかなかいろいろな行動をとる。怪物の中には、<Lucifer>を筆頭に神や悪魔クラスのものも16匹いて特殊な力を持ち、その他『AD&D®』ではおなじみの怪物がずらりとならんでいる。怪物の区別は大文字と小文字の52文字と、出てくるレベルの範囲で行う。特にやっかいなのが切っても切っても分裂して数が増えるので死がない「B(Black Pudding)」と、どんどん持ち物を奪って行きしかも傷がすぐ回復する「Z(Evil Sorceress)」、及びプレイが成功し、いままで地上に帰りつく寸前に出現する最強の怪物「L(Lucifer The Lord of Darkness)」である。またいくつかの怪物は危うくなると、自分の手下の怪物をよびよせることができる。

その他アイテムの種類も増えて、武器51種類、アーマー12種類、指輪30種類（指輪は一度に2つではなく、両手の8本の指(Finger)にひとつづつはめることができる）、ワンド／スタッフ20種類、食料6種類そしてアーティファクト8種類となっている。アーティファクトというのは、ローグのAmulet of Yendorに相当するもので、このうちいくつかを持ちかえるのがゲームの目的である。アーティファクトの名前は、Magic Purse of Yendor、Phial of Galadriel、Amulet of Yendor、Palantir of Might、Silamril of Ea、Sceptre of Might、Crown of Might、Wand of Orcusであり、ダンジョンの25から100レベルまでの間にある。これらの名前はファンタジー小説や『AD&D®』そしてもちろんローグに詳しい人なら心当たりがある由緒ある宝物である。これらのアーティファクトは古代から伝わる強力な力を秘めたアイテムであり、それぞれ特殊な魔法の力を持っており、回数無制限に使うことができる。最初のうちはおもしろいが、たまに非常に有害な副作用が起こることがあり、また効果も特に重要なわけではないので、結局使い物にならないのは残念である。

魔法の品は、すべて通常の品の他に、祝福された(blessed)品、呪われた(cursed)品の区別がある。呪われた武器やアーマーはローグと同じ特性を持つが、その他ポーションやスクロールは、祝福されたものは効果が長





もちしたり、特殊な効果があつたり、有害な副作用がなかつたりするし、呪われたものは、本来の効果と反対の有害な効果がある。たとえばportion of extra healingというアイテムはウルトラローグではなく、かわりにblessed portion of hearingとなる。またportion of clear thoughtというコンフュージョンを解くポーションがあるが、cursed potion of clear thoughtを飲むと当然コンフューズする。

各アイテムには魔法などにより、色々な属性を持たせることができ、武器ではいろいろやると、A charged [100] claimed poisoned protected silver 8, 8claymoreというものまで作成できる。

◆ 4種類のクラスが選べる

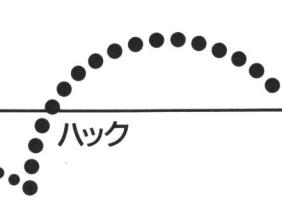
プレイヤーのゲーム内での分身をキャラクタというが、このキャラクタの能力も大幅に拡張されている。まず、キャラクタクラスの考えが導入され、プレイヤーは剣士(Fighter)、魔術師(Magician)、僧侶(Cleric)、泥棒(Thief)のそれぞれ特徴ある4種類のクラスから好きなものを選べるようになった。キャラクターの能力値も、ローグの<Strength>だけでなく、『AD&D®』にしたがって知性(Intelligence)をはじめ6種類が備わっている。怪物と剣で戦うのは、戦闘の基本であるが、本来剣士のクラスの得意技である。そこで、他のクラス用に21種類の魔法(spell)や12種類の祈り(prayer)のような魔術の能力、スリの能力もあり、クラスによって、あるいは能力値によって、それぞれのレベルに応じて利用できる。これらの魔法はアイテムの魔力の複製であるが、マジックポイントを消費することにより、いつでも使用できる。そのほか僧侶はアンデッドをターン(祈りによってアンデッドを脅えさせたり、消滅させること。マジックポイントとは関係なく何度もできる)できたり、泥棒は怪物に気づかれずに行動しやすかったりする。

地理の面での拡張は、まず通常の部屋だけでなく、部屋全体が怪物と宝で満杯の怪物部屋がある。また通常のレベルのほかに、交易所や、迷路が

追加されている。また、ごくたまに、強力な怪物の本拠にひきずりこまれて袋叩きにあうこともある。通常の部屋の中には、これまた種類の増えたワナのほかに、魔法の池などもあり、物を漬けたり飛び込んだりするいろいろと不思議なことがおこる。

ウルトラローグの特徴は、なんといっても派手なことであろう。ローグにくらべると、怪物も強いが、こちらはもっと強くなっている。いろんな魔法を駆使して、強力な相手をどんどん打ちまかしていくのは、やはり興奮する。また機能の拡張が多く、それらを発見していく楽しみも大きい。しかし、欠点もある。派手なだけ飽きるのも早いのである。とにかく強力な怪物を多数相手にして、100レベルまでいって帰ってくるにはこちらが圧倒的に強くなればならない。そのためには、非常によいアーマーが必要になる。つまり相手の攻撃が一度も命中しないようになると生き残れない。このようなアーマーはコツを飲み込んでしまうと比較的簡単に得られるが、そうすると今度は、いろいろな怪物の特性が意味がなくなってしまう。というのはたいていの特殊攻撃は、怪物の攻撃が命中しないと、効果がないからだ。だいたい行きのダンジョンの50レベルぐらいから先100レベルまでと、帰り合計150レベルは非常に单调であり、時間ばかりかかるものである。もう一つの問題は、得点が経験値で決まってしまうことで、究極的には経験レベルをあげるポーションをいくつ手に入れたかだけで、順位が決まってしまう。

新しいバージョン1.03では、よいアーマーを作りにくくしているとか、アーティファクトの副作用を減らしたなどの地味な改良も施されているが、派手な面はますますエスカレートして、モンスターの数はもちろん、キャラクタのクラスや、使える魔術も増えているそうで、いったいどうなっていることやら、はやくやってみたいものである。



◆飼い犬とともに探検する

ハック(Hack)は、ある意味でウルトラローグとは対照的な形のローグの拡張である。最初にハックを作成したのは、ローグのおもしろさに感動したJay Fenlasonという人である。自分でもローグのようなゲームを作ってみたくなったが、ローグおよびウルトラローグはそのプログラムのソースは公開されていないので、初めから自分で作ったわけである。名前の由来はハッカー(Hacker)からきていると思われる。最初のハックは単にモンスターの種類が大文字と小文字を合わせた52種類であるというだけの、単純なローグの拡張であった。しかし、ローグと異なりハックはC言語で書かれたプログラムのソースをパブリック・ドメインという形で公開していた。つまり、どこのだれでもハックのプログラムを無料で勝手にコピーしてよく、それに自分流の拡張を加えてまた人に配るのも自由なのである。これに対してウルトラローグはコンパイル済みのプログラムしか、自由なコピーを許していない。

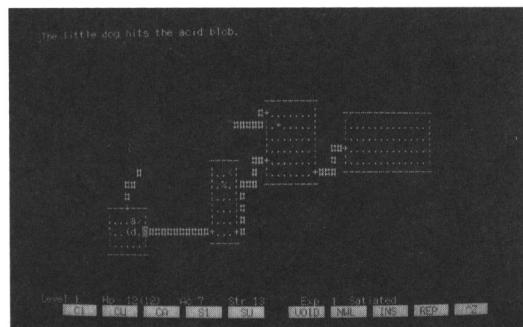
さて、ローグのようなゲームを自分でも作ってみたいと思っていた他のハッカー達にとって、このハックのソースはまたとない出発点となった。多くのハッカーによって、次々に改良が加えられ、他の人たちに伝えられていった。MS-DOS上にも移植されている。この改良の課程で、ウルトラローグの拡張とはまた違った機能が追加されて、非常に味のあるゲームとなった。現在UNIX上ではバージョン1.02、IBM/PC上では1.03なるものが稼動しているようである。ただ細かな改良は、各所で盛んに行われていると思われる。

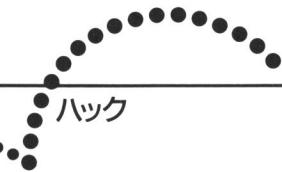
ハックのローグに対する改良点は、ローグにない機能をつける方向が主流である。またあまり派手なものはないが、その分飽きがこないといえる。また、ソースを見ながら、隠された機能を発見したり、自分なりの拡張を行ふこともできる。また、ソースを見なければわかりっこない隠された機能もいくつかある。

ハックのゲームを始めると、まずキャラクターのクラスを聞いてくる。クラスには、騎士(Knight)や魔法使い(Wizard)のような普通のクラスだけではなく、穴居人(Caveman)、洞穴学者(Speleologist)、そしてきわめつけの観光客(Tourist)までの5つがある。このクラスの選択によって、最初の装備が変わってくる。ちなみに観光客のそれは、たくさんの食料とカメラ(実は結構役にたつ)。

クラスを選んで実際のゲームを始めたときに、自分を表す「@」の横に「d」という怪物がいるが、あわてて攻撃してはいけない。この怪物は自分の飼い犬であり、敵の怪物と戦ったり、物を拾ったりといろいろ役に立つのである。ただ自分のまわりをウロチョロするので、ついまちがえて攻撃してしまうこともあるが、大事に育ててやると、最初のlittle dogからdog、large dogまでちゃんと成長してくれる。たまに余った食料を投げてやるとちゃんと食べてくれたりするかわいい相棒である。

探検をはじめると、地図の部屋の配置がローグと全然異なることもすぐに気がつく。ローグでは各レベルの部屋は9個しかなく、きちんと整列されていたが、ハックの部屋はでたらめにならび、どのへんに通路があるのか予測することは難しくなった。そればかりではなく、あるアイテムを使うと自分で通路を作ることもできる。また、他の部屋からの通路がない部屋もあって、自分で通路を作れないと、損な目(致命的ではない)に遭う

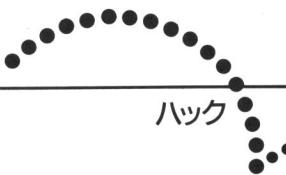




ようになっている。部屋の種類もいくつかある。アイテムを売り買いでできる店、殺人蜂の巣、怪物動物園、死体置き場、湿地帯などである。また目標のAmulet of Yendorを手に入れなくても、階段の昇降は自由であり、いつでも地上にかえることができる。各レベルの情報は完全に保存されているため、行きに作成した地図がそのまま帰りに使えるのは便利である。プレイの途中で死んだ際に、その時の部屋の状態がファイルに保存される場合があり、その結果他のプレイで、そのとき死んだキャラクターの幽霊に襲われることもある。ただ、幽霊が出た場合そのキャラクターが死んだ時の持ち物がそっくり残されているので、装備はたくさん増える。地面に物を落とすときローグでは一ヵ所にひとつのものしか落とせなかったが、ハックではいくつでも落とせる。また、それらのうちのどれかを選択してひろいあげることもできる。たまに地面に何か字が書いてあることがあるが、こういう場所にはある秘密が隠されている。自分で地面に文字を書くこともでき、指でほこりをなぞったり、wand of fireを使って焼きつけたりしてメッセージを残すことができる。一見なんの役にも立たない機能に見えるが、実はメッセージの内容により、重大な機能があつたりする。しかし、そんなことはソースを見ないととてもじゃないけれどわからない。

◆ゲーム設定がユニーク

観光客のクラスをやって、装備のリストをみればわかるが、食料の種類もずいぶんふえている。ニンジン、パンケーキ、缶詰、ドッグフード、ニンニクなどの普通の食料にまじって、死んだとかげ(dead lizard)というわけのわからない食べ物もあるが、じつはこれも役に立つのである。缶詰の中身は開けてみるまでわからないが（罐切りがないとたいへんである）、中にホウレンソウが入っていると力がつくのはありがたい。またおみくじ入りクッキー(fortune cookies)というよく中華料理店で食事の後に出てくるクッキーを食べると、中から紙切れが出てきて、その紙にはハックのプレイに役にたつ情報や、ただの冗談などが書いてある。しかし食料にかん

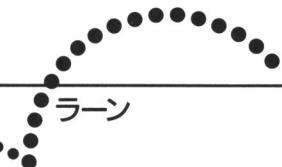


してはもっと大事なことがある。さきほど死んだとかげを食べることを気持ち悪く思った人は多いと思うが、じつはハックでは死んだ怪物を食べることができる。多くの怪物は食べても毒にも薬にもならず、腹がふくれるだけであるが、一部の怪物は毒であるし、また一部の怪物を食べると特殊な能力が身につく。たとえば雪男(Yeti)を食べると寒さが平気になる。

ハックに出てくる怪物の種類は50数種類であり、ウルトラローグに比べてそんなに多くないが、ユニークな性質を持ったものが多い。集団で出現したり、キャラクタを飲み込んでしまったり、池に住んでいたり、仲間を呼んだりと多才である。ロングワーム(long worm)という巨大な虫を倒すとその歯からクリスナイフ(Crysknife)という強力な武器を作成できる。また、UNIX上のハックではプレイの間に他人から電子メールが届くと、メールデモンという怪物が出現し、scroll of mailというアイテムを届けてくれる。これを読めばメールの内容がわかるわけである。

アイテムの種類も変なものがいろいろある。なかでもwand of wishingという<打ち出の小槌>のようなアイテムはおもしろく、使いこなすためには他のアイテムの名前を正確に知らなければならない。各アイテムには他と区別するために名前をつけることができるが、武器に特殊な名前をつけると特殊な能力がついたりする。

以上ハックの機能の一部を紹介してきたが、ほかにも多くの隠された機能がある（多くはマニアックなものである）。たとえばAmulet of Yendorを手にいれるためには、まずある能力を身につけ、あるアイテムを手にいれた上で、ある状態になってあることをした場合の副作用を利用しなければいけない。この方法は、ソースを読まずに独力で発見するのはなかなかたいへんなことである。ただそれだけにその方法を知ったときの喜びは大きいわけで、ハックはウルトラローグに比べてはるかに奥の深いゲームであるといえる。ハックの欠点として、すべての秘密を知った場合、ゲームが簡単に成りすぎるということがあげられているが、それでも筆者は十分楽しいゲームができると感じている。



◆不治の病の娘を救うには

ラーン(larn)はローグの拡張というより、『D&D』が本来持っているストーリー性やより複雑で広い世界を忠実に再現しているゲームだ。ローグがスピード感のある手軽なRPGを志向したとするならば、ラーンはいわゆる本格派志向といっててもよいと思う。

ラーンもハック同様にパブリック・ドメインのソフトウェアである。作者はNoah Morgen。現在、流通しているものはversion11.0のものだ。

初めてラーンを起動すると、自分の娘が不治の病に侵され生死の境にあることを知らされる。娘を助けるには、偉大な魔法使いPolinneausが隠遁していたという洞窟larnに、魔法の薬を取りにいかなくてはならない。そこで、プレイヤーは洞窟の奥深くに向けて旅立つ——これがその設定である。やっとの思いで戻ってきても、帰りが遅いと娘はすでにこの世のものではなくなっていたりする。ラーンではすばやく、目的を達成しなければならないのだ。

◆ラーンには銀行や大学もある

ラーンには2種類の性格の異なったダンジョンがある上、地上の世界も用意されている。地上には病床にある娘のいる家や、預金の引き出し預け入れをしてくれる銀行、武器や鎧を買うことができるDNDストアー、質屋、さらには大学まで用意され、金を払うと教養を身につけることもできる。

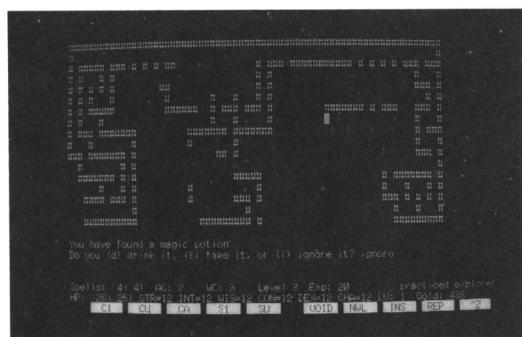
したがって、大まかに言えばダンジョンや大学、銀行などがある外の世界を表す画面と、ダンジョン内部を表す画面とがある。外の世界を表す画面は銀行が“G”、家が“H”というように、ただアルファベットが画面に散乱しているだけで実にそっけないが、買物ができたりダンジョンから金を銀行に預けに行く途中、家へよって娘の様子を聞いたりできる。これによってゲームに変化がつき、長い時間プレーしていても飽きがこない。

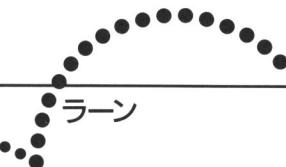
ダンジョン内部はローグでは部屋“・”と壁“-”、廊下“#”、出入口“+”から構成されていたが、ラーンではすべて壁“#”だけで描かれ部屋も廊下も空白で表される。ただし、ダンジョン内には部屋のドアやキャラクターの能力値を上げる泉や宝の箱、魔法を反射する鏡、隠し扉につながった椅子といったさまざまの品物が置かれている。それぞれの利用方法は、状況にあわせて考えなければならない。例えば中華風くじ付きクッキーは食べるとnymphs have light fingers（ニンフは手癖が悪い）などの有益もしくは無益な情報を得ることができる。さらに祭壇ではお金を寄進すると防御の魔法をかけてくれたりする。ただし、寄進する額によっては？？？のようなことも起きる。

◆時空を旅する

ローグでは食糧の確保に悩まされたが、ラーンでは食糧という要素はなくなり腹が減ることはない。その代わりに時間という要素が取り入れられている。したがって、magic scroll of time warpなる時間をコントロールするアイテムも加わった。

またキャラクタの能力値はローグではヒットポイント、ストレングス、レベルだけだったのが、教養を表すINTelligence、知恵を表すWISdom、



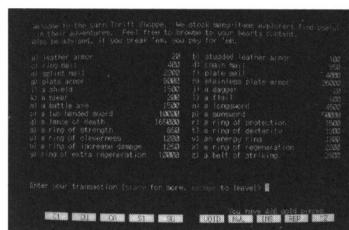


体格を表すCONstitution、敏捷性を表すDEXterity、カリスマ性を表すCHArm、などが付加され、『D&D®』と同じになっている。

さらに魔法も使えるようになって、スペルポイントが用意されている。ただし、魔法を使うには呪文をおぼえなければならない。呪文はアルファベット三文字で表される。スペルをおぼえるにはダンジョン内の本を読まねばならない。一度おぼえたスペルは記憶しておいてくれるので、必要な時に呼びだせばよい。

モンスターの数は52種類でローグで顔なじみなものも多く登場する。モンスターの特性についても、同じ名前のものはほぼ同じと考えてよい。またモンスターもワナにかかるため、追われている際、わざとモンスターがワナに落ちるように導くなど、ローグに比べてより高度な戦略を使うこともできる。

ラーンにはなぞとき部分がかなりのウェイトをしめているため、ローグほど気楽にプレイするわけにはいかない。辞書を片手に一言一句、飛ばさないようにメッセージを読む必要がある。しかし、その奥深さと謎を解いた時の喜びはひときわ大きいといえよう。



◆UNIX版バージョン5.3について

UNIXで動いているバージョン5.3のローグは、通常のパソコンユーザーでは遊べないが、つい先頃までアスキーネットに加入すればパソコン通信で遊ぶことができた。ローグというゲームをちょっとのぞいてみたいという人にはもってこいだったが、現在サービス中止となっており、いささか残念である（もっとも、モデムやカプラをはじめ、アスキーネットのIDも必要だから、一から遊ぼうとするならばアスキー版のソフト入手する方がてつとり早いのだが……）。

参考までにバージョン5.3のローグとアスキー版のローグとの違いをあげてみよう。これまでにもところどころでふれてきたが、ここで具体的にまとめておく。

基本的にはフルキーしか使えない。

テンキーを使った移動ができない。

ファーストモードがない。

ファンクションキー、[INS] [DEL] など特殊なキーが使えない。

階級名がない。

モンスターが一部違う。

アイテムが一部違う。

<フルキーしか使えない>と面倒だとか、<階級名がない>のはちょっとさびしいといった意見があるかもしれない。もっとも後者については、階級名の代わりに経験レベルと経験値が表示されるようになっている。ある意味では、モンスターを倒してもらえる経験値が明瞭なことは作戦的に有利かもしれない。

モンスターの違いについては次の通り。画面に表示されるアルファベットについてはまったく同じである。



アスキー版<slime>→UNIX5.3<snake>

アスキー版<ur-vile>→UNIX5.3<black unicorn>

それぞれの性質はあまり違いがないように思えるが、<**snake**>は<**slime**>のように分裂しない。<**slime**>がはびこって苦い思いをさせられた人にはうらやましいかぎりかもしれない。

またアイテムにも若干の異同があるが、これもあわせて詳しくは2章を参照してほしい。



■付録

出現階別モンスター早見表

●アスキー版

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25～	危険度	攻撃力
B(bat)	•	•	•	•	•	•	•	•	•																2	2	
E(emu)	•	•	•	•	•	•	•	•	•																1	2	
H(hobgoblin)	•	•	•	•	•	•	•	•	•																4	8	
I(ice monster)	•	•	•	•	•	•	•	•	•																2	2	
K(kestrel)	•	•	•	•	•	•	•	•	•																2	4	
S(slime)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•														3	3	
O(orc)		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•													2	8	
R(rattlesnake)		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•													3～4	6	
Z(zombie)		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•													2	8	
C(centaur)		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•										4	12	
L(leprechaun)		•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•												1	2	
A(aquator)			•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•										0	0	
Q(quagga)				•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•										3	8	
N(nymph)					•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•										0	0	
Y(yeti)						•	•	•	•	•	•	•	•	•	•										3	12	
T(troll)							•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•						5	28	
W(wraith)								•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•						3	6	
F(venus flytrap)									•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•						3	1～	
P(phantom)										•	•	•	•	•	•	•	•	•	•						4	16	
U(ur-vile)										•	•	•	•	•	•	•	•	•	•						5	33	
G(griffin)											•	•	•	•	•	•	•	•	•	•					5	39	
M(medusa)											•	•	•	•	•	•	•	•	•	•					5	34	
V(vampire)												•	•	•	•	•	•	•	•	•					4～5	10	
X(xeroc)													•	•	•	•	•	•	•	•					2	12	
D(dragon)														•	•	•	•	•	•	•					5	46	
J(jabberwock)														•	•	•	•	•	•	•					5	32	

●UNIX5.3

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25～	危険度	攻撃力
S(snake)	•	•	•	•	•	•	•	•	•																2	?	
U(black unicorn)																•	•	•	•	•	•	•	•	•	4	?	

メッセージ別索引 (scroll/potion)

● scroll

feel less confuse now.....	122
Oh, now this scroll has a map on it.....	119
This scroll is an identify scroll.....	118
This scroll seems to be blank.....	114
You fall asleep.....	122
You feel a strange sense of loss.....	116
You feel as if somebody is watching over you.....	120
You have been granted the boon of geneside --- which monster?.....	124
You hear a growling noise very close to you.....	117
You hear a high pitched humming noise.....	114
You hear maniacal laughter in the distance.....	121
Your armor glows faintly for a moment.....	116
Your armor is covered by a shimmering gold shield.....	125
Your hands begin to glow red.....	120
Your nose tingles as you sense food.....	117
Your (weapon) glows blue for a moment.....	116
Your (weapon) gives off a flash of intense white light.....	123
メッセージなし	115, 116, 118, 122

● potion

A cloak of darkness falls around you.....	128
Hey, this tastes great. It makes you feel warm all over.....	135
This potion tastes extremely dull.....	136
This potion tastes like Slime Mold juice.....	136
You begin to feel better.....	131
You begin to feel much better.....	129
You can't move.....	133
You feel stronger. What bulging muscles!.....	130
You feel very sick.....	134
You feel yourself moving much faster.....	130
You have a strange feeling for a moment.....	133
You have a strange feeling for a moment, then it passes.....	132
You sense the presence of magic.....	132
You suddenly feel much more skillful	
And achieve the rank of "+++++"	134
Wait, What's going on? Huh? What? Who?.....	129
メッセージなし	133

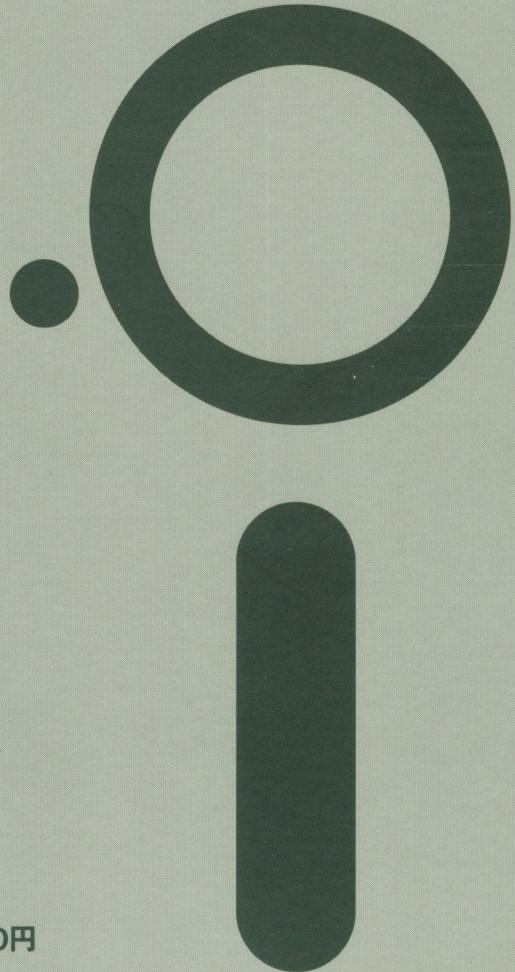
ご注意

- (1) 本書についての電話によるお問合わせには一切応じられません。質問等がございましたら往復ハガキ又は切手・返信用封筒を同封の上、弊社までお送り下さるようお願ひいたします。
- (2) 本書の一部又は全部について個人で使用するほかは、著作権上、(株)ビー・エヌ・エヌの承諾を得ずに無断で複写、複製すること
- とは禁じられております。
- (3) 本文中の誤りや不備な点につきましては(株)ビー・エヌ・エヌがその責を負うものであり、(株)アスキーが関与するものではありません。
- (4) ダンジョンズ&ドラゴンズに関するお問い合わせは(株)新和861-8911まで。

ローグハンドブック

発行 1987年1月1日 初版発行
発行人 横島正博
発行所 株式会社ビー・エヌ・エヌ
〒102 東京都千代田区麹町4-5 紀尾井町レジデンス5F
電話 営業部:03-238-1321
編集部:03-238-1323
印刷所 瞬報社写真印刷株式会社
著者 竹山正寿・木村信行・太田昌孝
協力 (株)アスキー
(株)新和

表紙デザイン 宇治 晶
本文イラスト 児玉敏彦



定価1,500円

株式会社ビー・エヌ・エヌ ISBN4-89369-013-2 C3055 ¥1500E