

%

J

/

#####

The Role Playing Game

ローグ

HAND BOOK

ゲームハンドブック・シリーズ③

L

H

@

I

W

R

!

A

C

Λ

M

U

S

T

V

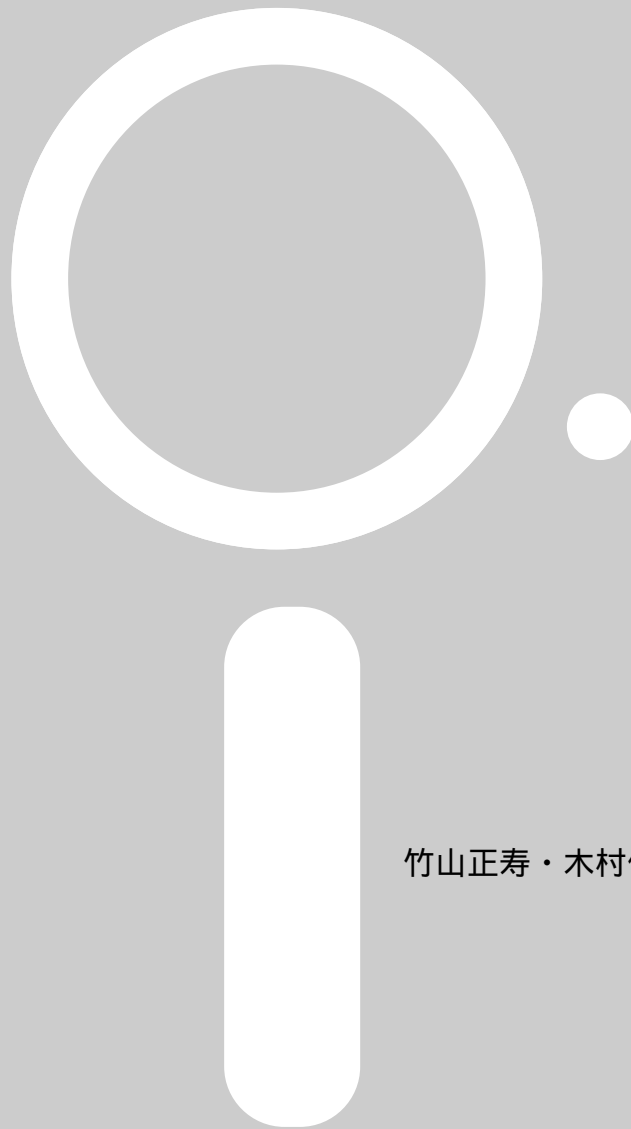
D

,

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

(株)ビー・エヌ・エヌ



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、締め切り間際原稿をかかえ、どう書いたらよい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っ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ツケないくらい単純な画面が、一つの世界として成り立ちうる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駆けめぐり、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あっただかここに記すまでもない。

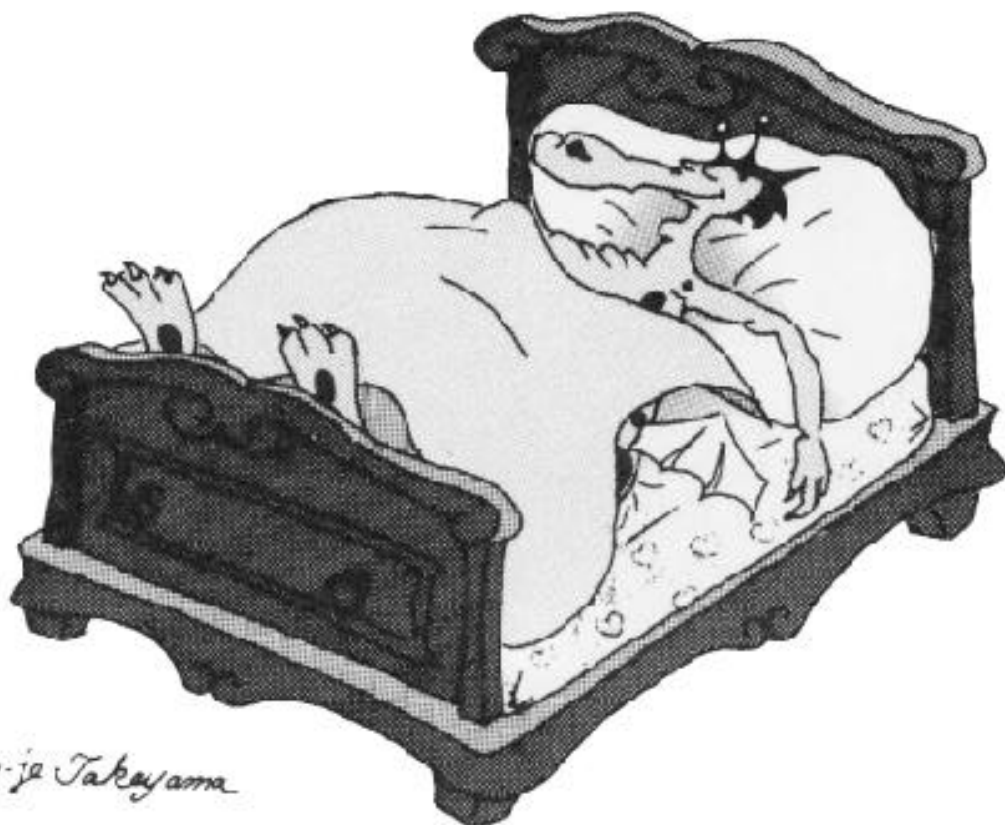
それからしばらく経って、このゲームが国産のパソコン上で動くようになったと知ったとき、また<病い>が再発した。そして、某月某日。とうとう、ついに、運よく“@”は地表に帰還した。もちろんノーセーブでだ。お守りを手にしてからの帰路、“T”が出てくるようになってどれだけホッとしたことか、“H”の出現がどれだけなつかしかったことか、ロケット打ち上げの秒読みのようにレベルの数字がどんどん少なくなっていくときの、あの結末に向かうスピード感はなかなか忘れられないものだ。

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。今日も黄色い巻く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に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、本書の中では便宜上(株)アスキーから市販されているソフト(98版、88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)アスキーの関野武士、間柄義弘、久野宏一氏、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 ログ入門.....

ゲームの目的と概要

< 運命の洞窟 > から宝を持ち帰るRPG

プレイの度にマップが変わる

アイテムは数十種類を超える

個性豊かな26種類のモンスター

得点を競わせるランキング表示

キャラクターの強さを示す階級名

画面構成とキャラクター

画面はすべてキャラクターで示される

アイテムとモンスターを示す10種類の記号

特殊な表示について

操作方法

持ち物に関するコマンド

移動コマンド

戦闘コマンド

アイテムに関するコマンド

ゲームに関するコマンド

その他のコマンド

ファンクションキー

その他の操作

PART-II 全カタログ.....

カタログに関する注意

monster(モンスター)

aquator

bat

centaur

dragon

emu

venus

flytrap

griffin

hobgoblin

ice monster

jabberwock

kestrel

leprechaun

medusa

nymph

orc

phantom

quagga

rattlesnake

slime

troll

ur-vile

vampire	ノーム
wraith	インビジブル・ストーカー
xeroc	ジャッカル
yeti	コボルド
zombie	ミミック
Wally the Wonder Badger	パープル・ウォーム
snake	クアジット
black unicorn	ゾーン
ジャイアント・アント	ラストモンスター
フローティング・アイ	プロテクト・マフィア
バイオレット・ファンガイ	アンバー・ハルク

trap(ワナ)

arrow trap	teleport trap
bear trap	trap door
dart trap,	weird trap
poison dart trap	rust trap
sleeping gas trap	

weapon(武器)

two hunded sword	short bow
long sword	cross bow bolt
mace	arrow
spear	dart
dagger	shuriken
cross bow	

armor(鎧)

plate mail	scale mail
banded mail	ring mail
splint mail	studded leather armor
chain mail	leather armor

scroll(巻物)

scroll of aggravate monsters	scroll of hold monster
scroll of blank paper	scroll of identify
scroll of create monster	scroll of magic mapping
scroll of enchant armor	scroll of monster confusion
scroll of enchant weapon	scroll of remove curse
scroll of food detection	scroll of scare monster

scroll of sleep
scroll of teleportation
scroll of vorpalize weapon
scroll of geneside

scroll of identify
armor/weapon/scroll/potion
/ring,wand or staff
scroll of protect armor

potion(水薬)

potion of blindness
potion of confusion
potion of extra healing
potion of gain strength
potion of haste self
potion of healing
potion of magic detection
potion of monster detection

potion of paralysis
potion of poison
potion of raise level
potion of restore strength
potion of see invisible
potion of thirst quenching
potion of hallucination
potion of levitation

staff[Wand](杖)

staff [wand] of cancellation
staff [wand] of cold
stff [wand] of drain life
staff [wand] of fire
staff [wand] of haste monster
staff [wand] of light
staff [wand]of lightning
staff [wand] of magic missile

staff [wand] of nothing
staff [wand] of polymorph
staff [wand] of slow monster
staff [wand] of teleport away
staff [wand] of teleport to
staff [wand] of striking
staff [wand] of invisibility

ring(指輪)

ring of add strength
ring of adornment
ring of aggravate monster
ring of dexterity
ring of increase damage
ring of maintain armor
ring of protection

ring of regeneration
ring of searching
ring of see invisible
ring of slow digestion
ring of stealth
ring of sustain strength
ring of teleportation

amulet(お守り)

Amulet of Yendor
Potionの色
Staffとwandの材質
Ringの宝石

PART-III 戦い方 21のノウハウ.....

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

PART-IV 雑学ノート.....

- ローグの生まれた背景
 - UNIXで生まれたローグ
 - ローグの生い立ち
 - ローグの発展
- ロゴマチック
 - ローグをプレイするプログラム
 - ロゴマチックはC言語で書かれた
- ウルトラローグ
 - モンスターやアイテムの数を拡張
 - 4種類のクラスを選べる
- ハック
 - 飼い犬とともに探検する
 - ゲーム設定がユニーク
- ラーン
 - 不治の病の娘を救うには
 - ラーンには銀行や大学もある
- UNIX版バージョン5.3について
- 付録
 - 出現階別モンスター早見表
 - メッセージ別検索(scroll/potion)

ROGUEは1983 /1985年に米国AI DESIGNで開発されました。((c)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

1

ログ入門

ゲームの目的と概要
操作方法

画面構成とキャラクタ

<運命の洞窟>から宝を持ち帰るRPG

ローグの背景の設定は、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。

「故郷の町の騎士団の見習であるあなたは、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、<イェンダーの魔除け(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、戦利品も全て自分のものになるという。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、地下十階までであるという。ただ、階段は下りることしかできない。上がるためには<イェンダーの魔除け>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、魔法の巻物(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ものであったり、たいして使い物にならなかつたり、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、引っか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。これは言い換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。ただし言うておくが、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)、つちほこ(mace)、弓(shortbow)と矢筒入りの矢(arrow)、鎖かたびら(ring mail)である。武器は一つしかもてない。あなたが最初に武器として手にしている物は、つちほこである。

得点を競わせるランキング表示

ログでの目的は<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。

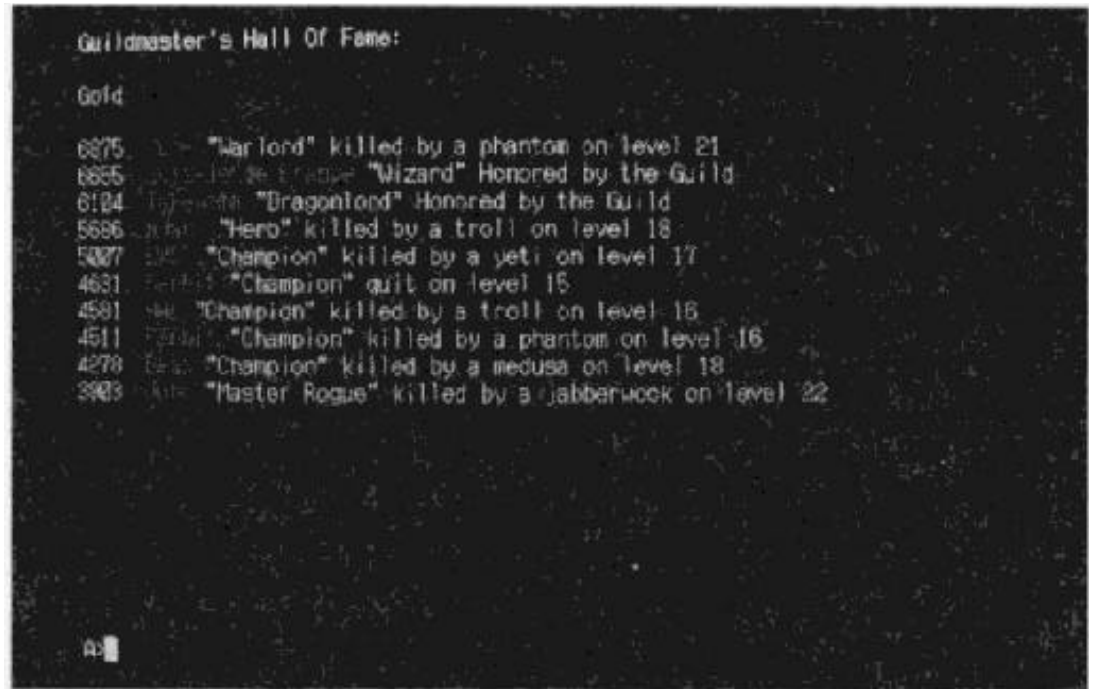
得点は、所持金がそのまま得点になるのだが、<イエンダーの魔除け>を持ちかえた時のみ所持品の価値が決定され、それも得点に加えられる。

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(あるいは残忍なワナにはまって)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<Wally the Wonder Bager(「不思議のアナグマ」ウォーリー)>によって、獲得した金貨の90%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。これはさ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、がんばって生きて帰ってくることだ。



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

騎士団<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。

APPRENTICES

練習生といった意味。これには、ice monster2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。

ゲームの目的と概要

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

適当な訳語はない。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を超えるのもこの辺である。

MASTER ROGUE

最初の壁がこの< MASTER ROGUE >である。大体この辺でつまづくことが多い。trollやphantom、ur-vileといったエラク強い相手に四苦八苦して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ってくると階級の上がるのが極端に遅くなってしまふ。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< イェンダーの魔除け >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せ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ないが.....。

DRAGONLORD

ゲームの目的と概要

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。

88版のおまけ

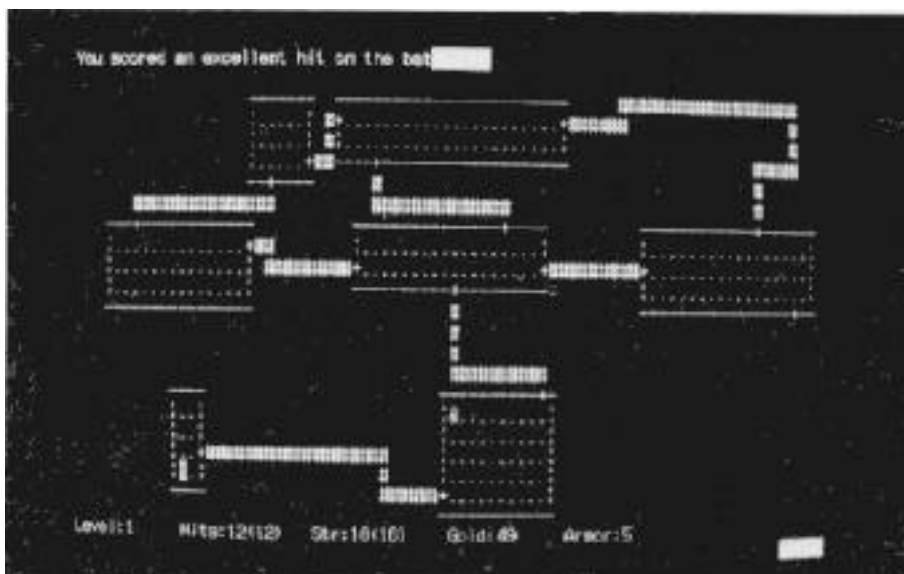
アスキー88版には隠された秘密が2つ存在する。1つは深夜12:00(パソコンのタイマーを利用している)ちょうどにプレーを開始すると……。エッこの「login:」は何かって？アスキーネットではおなじみのUNIXのID入力画面(利用者受付)。パスワードは*****？もう一つは、やや難しい。ゲームディスクをドライブに入れたら「G」「R」「P」「H」のキーをすべて押しながらかリセットをおしてみよう。何がおこるか！。

画面はすべてキャラクターで示される

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、自分の身に何が起こったか、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

画面構成とキャラクタ

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。

画面構成とキャラクタ

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)が上がるとそれにつれて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。

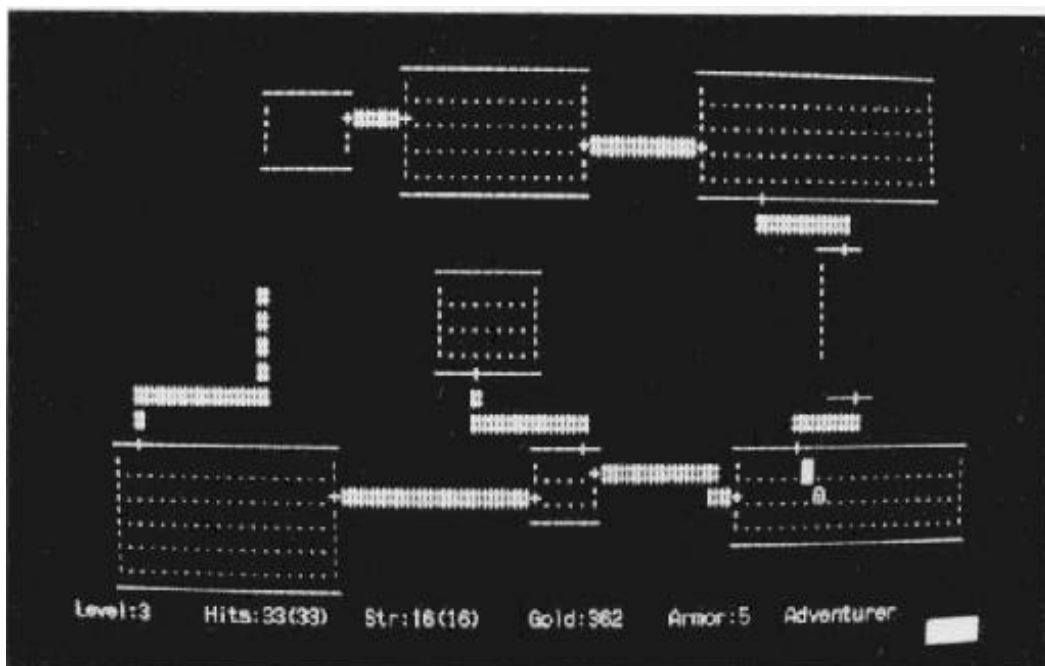
Arm : 防御力。俗にアーマークラスと呼ばれる

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、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、歩く度に少しずつ減っていき、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～数百+Goldだが、ときには数百から千数百Goldというときもある。

“ ! ”potion(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限まで戻したり、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、種類を調べる巻物もあるので、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、手に持っ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。手に持って切りつけるものには、長剣やつちほこなどがある。また、投げるものの効果を増す道具には、弓や石弓がある。

それぞれには固有の能力値があり、その値によって、相手に与えるダメージが変化してくる。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、殆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(イェンダーの魔除け)

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、あまりでてきてほしくないものである(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は非常に大切なものがある。

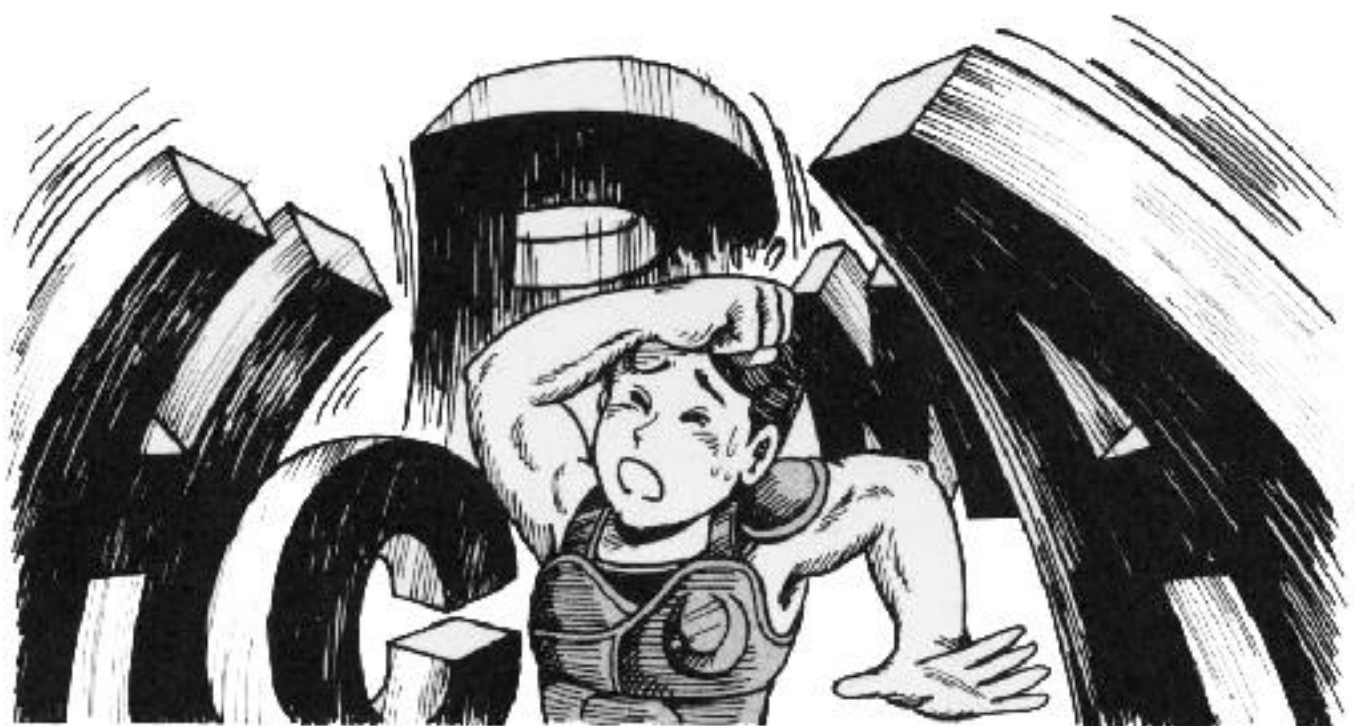
ワナ

ワナは“^”で表わされる。

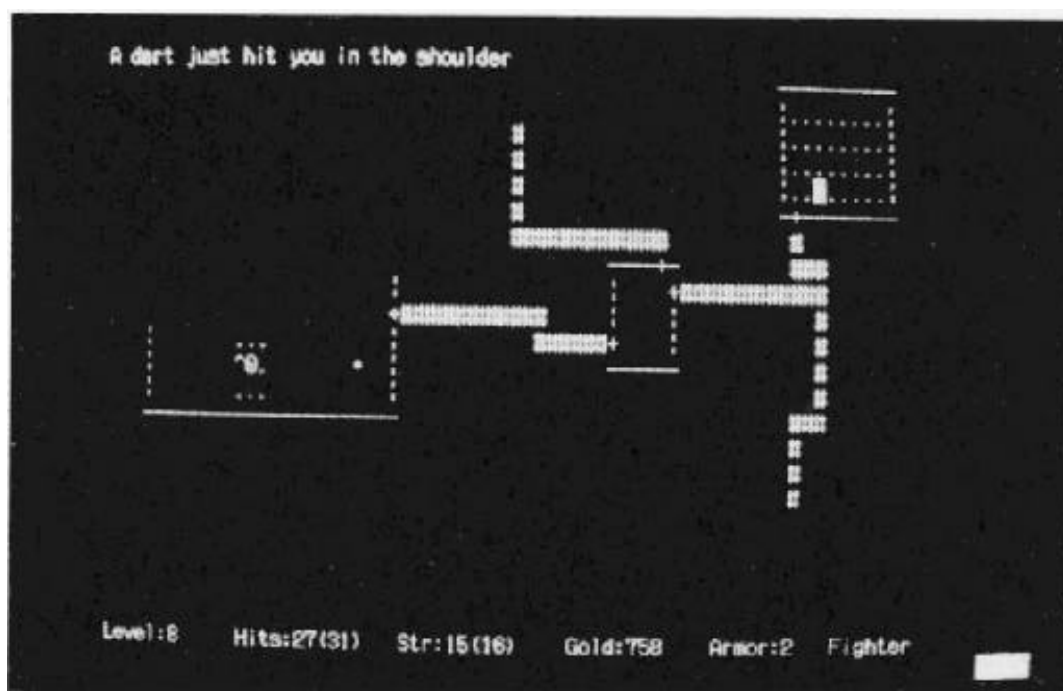
ワナが仕掛けられている場所は部屋の中である。通常、プレイヤーが部屋に入っても表示はされない。目に見えるようには仕掛けられていないからこそワナの意味がある。この隠されたワナを見つけるためにはプレイヤーが自分で探さなければならない([s]コマンドを使用する)。ただし、1回の探索で見つかるわけでもないので、心得ておくように。

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れば(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、ワナにかかる確率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時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、ローグの本来の目的から見れば、会談があればよいのである。それさえあれば後は、20数階まで行って<イエンダーの魔除け>を取ってこれる。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、経験値を増やすこと

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るか、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。リターンキーはいらない。

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

また、これらが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

操作方法

[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)で行う。また、アスキー版では[INS]、[DEL]キーで代用できる。

移動の際、下に落ちているアイテムを拾いたくない場合は[g]のあとに方向を入力すると良い。

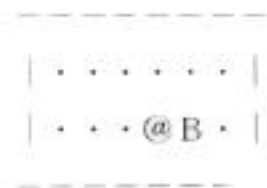
戦闘コマンド

ローグでの戦闘は、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、次の様なときには、[f]、[6]もしくは[]とする。



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ないので、方向とスペースバーを交互に何回か押すことになる。

なお、[f]コマンドでも相手を攻撃できるが、この場合は[t]、[+]と同様に、そのキーを押した後に方向を示すため移動に使うキーを押す。

一方[t] [+]コマンドは、ものを相手に向かって投げる時に使うコマンドである。何を投げるかはプレイヤー次第だ。よく使われるパターンは、<弓を持ち、矢

操作方法

を射る(投げる)>というときである。この場合は、あらかじめ弓を用意しておいて[t](もしくは[+])の後に続けて方向を入れ、最後に矢についているアルファベット一文字を入力する。例えば、右にいる敵に向かって矢を射る場合、そのときに矢についているアルファベットが[e]だったら、[t] [r] [e]と入力すればよい。

矢だけではなく槍や投げ矢なども投げられるし、薬も投げることができる。とくに毒性の強い薬はおおむねモンスターに対しても効果があり、きわめて有効な攻撃手段となる。

アイテムに関するコマンド

アイテムを使ったり、身につけはざしするコマンドは数が多く、ロ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)。



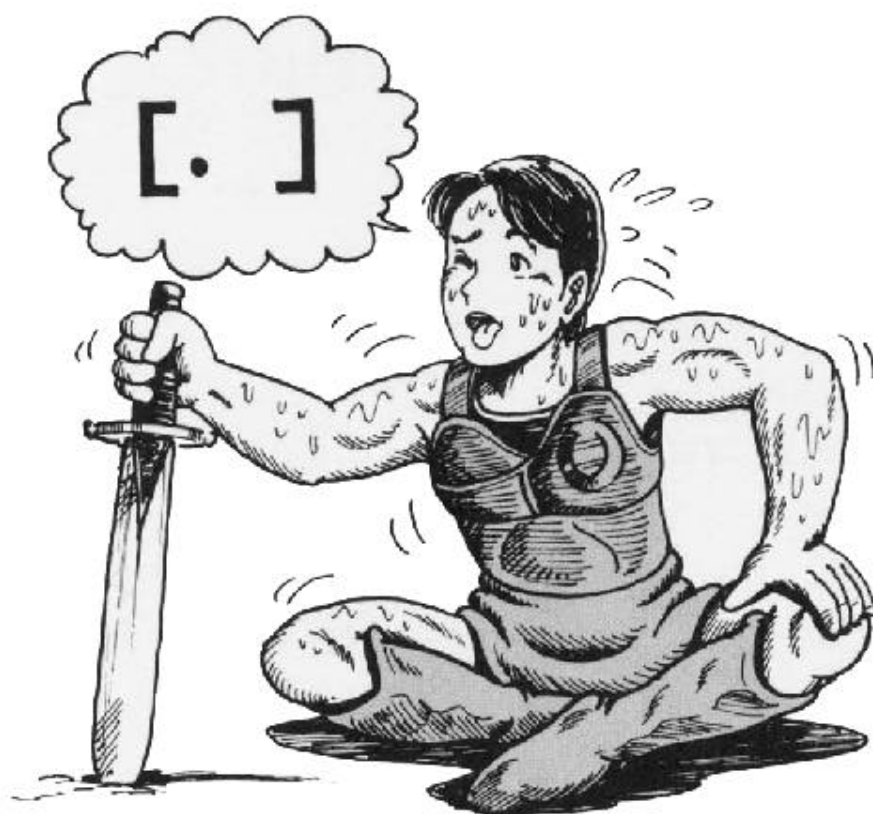
操作方法

- [q].....薬を飲む(quaff potion)。
- [r].....巻物を読む(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出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、とくに武器や鎧、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].....隠れているものを探す(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、通路を探することができる。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いくので、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とき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・移動をできなくする。

操作方法

[!].....DOSのコマンドを実行する(MS-DOS版のみ)。

[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、そ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位以内に入っている場合でも記録はされない。

[/]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ツウシイが、これはどうしようもないので、あらかじめできるだけすばやくスペースバーを押せるようになる。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時に使う。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。



操作方法

[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、ログ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。

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]に割り当て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こと、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、MS-DOS/98版で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たしてほしい。その他の機種ではメニューを選択することになっている。