

T O P V I E W

ダンジョンキーパー2 ～清く正しい悪のダンジョン経営

西川善司 Zenji Nishikawa

■ダンジョンキーパー2
 ■価格：9800円
 ■問い合わせ先：エレクトロニック・アーツ・スクウェア
 ☎ 03-5436-6499 <http://www.japan.ea.com/>
 ■Windows 95/98, MMX Pentium/200MHz以上(Pentium II/300MHz以上推奨), メモリ32MB以上(64MB以上推奨), 空きHDD350MB以上, 要DirectX6.1
 ©1998 Electronic Arts. All rights reserved.

ダンジョンキーパー2とは？

これまでRPGなどを正義の戦士に扮してプレイしてきた、「わざと手を抜いて正義を勝たせているんじゃないのか」とか「その『見え見えの弱点』はヤラセかよ」などなど、軟弱な「悪の魔王」に疑問を抱いたことのあるゲーマーも多いはず。なんと「ダンジョンキーパー2」(以下、DK2)は、プレイヤー自らが「悪」となって正義の戦士を打ち破るゲームなのである。

今こそ、本当の「悪」の怖さを、「正義は勝つ」と信じて疑わない輩に教えてやろう。

DK2の基本ルールを理解しよう

プレイヤーが扮するのは、地下深くに封印されてしまった「悪の魂」だ。この悪の魂は地上に再び君臨し、地上世界を悪の力で支配することを夢見ている。しかし、この封印には20個の「ジェム」と呼ばれる聖なる宝石が「カギ」として使われており、面倒なことにそのジェムは正義を信条とするかったり聖戦士の奴らに持ち去られてしまった。地上を恐怖の闇で覆い尽くすためには、20人の聖戦士を倒してジェムを20個すべて集め、封印を解かなければならぬ。

さて、プレイヤー扮する「悪の魂」は「ダンジョンハート」という名前が付けられており、そこには魔力(マナ)が宿るようになっている。このマナを使って操れるのが「インプ」と呼ばれる魔物(クリーチャー)だ。

プレイヤーはこのインプを駆使してダンジョンハートを出発点として穴を掘らせ、地下に大迷宮(ダンジョン)を形成していくことになる。

地下のどこかには「ゲート」と呼ばれる不思議な空間があり、ここをプレイヤーのダンジョンを接続すると、プレイヤーの作ったダンジョンの内容に応じたさまざまなクリーチャーが、魔界からゲートを通じて召喚されてやってくるようになる。

やってきたクリーチャーたちはプレイヤーの手下として働いてくれるようになり、彼らがプレイヤーに忠誠を誓ってくれている間はマナを生み出してくれる。このマナはインプを動かせる原動力となり、さらなるダンジョンの拡大を可能してくれるわけだ。

クリーチャーは傭兵なのだ

さて、敵となる正義の戦士どもは、ダンジョンハートを破壊するためにさまざまな刺客を放ってくる。彼らは、プレイヤーがダンジョンを形成している途中でもリアルタイムに攻撃を仕かけてくるのだ。そう、うっとうしい彼らの侵攻に対抗してくれるのが、我らがクリーチャーたちなのだ。

そして、プレイヤーはただダンジョンを掘り進めればいいのではなく「クリーチャーが暮らしやすい」ダンジョンを作らなければならない。生意気なことにクリーチャーたちは、ダンジョンでの生活に不満が募るとゲートから魔界に戻ってしまうのである。そこでプレイヤーはダンジョン中に部屋を作り、それぞれのクリーチャーが快適に生活できるような設備をいろいろと作ってやる必要があるのだ。

さらに彼らクリーチャーたちは、ダンジョンで戦士と鬭う見返りとして厚かましくも給料を要求してくれる。彼らの給料は、地中に点在する金脈から取り出される金(ゴールド)で支払うことになっ

ており、これがもらえなくとも機嫌が悪くなってしまう。

DK2では、一度掘ったところを岩盤に戻すことはできないので、その「一掘り」が重要な意味を持つ。プレイヤーは金脈を探しつつも、戦略的に敵に侵攻されにくくように掘り進めていかなければならぬわけだ。

また、プレイヤーは「正義の戦士どもを苦しめる」ダンジョンを作ることも念頭に置く必要がある。そこでプレイヤーはダンジョンの要所要所に正義の戦士の侵入を妨害するよう(あるいは殺傷する目的)トラップを仕かけていくことになる。このトラップも有料で、購入にはゴールドが必要だ。さらに各トラップは作動するたびに一定量のマナを消費する。よって、やみくもに仕かけるわけにもいかず、自分の財力と魔力のやりくりできる範囲内で設置しなければならないのだ。

ダークな見かけと裏腹に

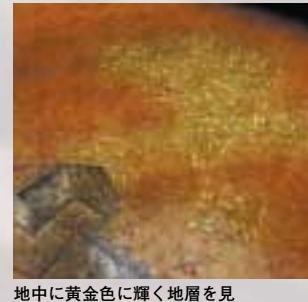
こうして見てくると、大胆な発想のゲームのわりには、実際のプレイには緻密な戦略的確な管理能力が要求されることが分かるだろう。ゲーム名の「Keeper」という単語には「管理者」という意味のほかに「経営者」という意味も込められているのかもしれない。ある意味、DK2はファンタジー系RPGに登場するダンジョンを題材にした「経営シミュレーションゲーム」とみなすこともできそうだ。



これがプレイヤーの分身「ダンジョンハート」だ。敵に攻撃を受けてこれを破壊されてしまうとゲームオーバーとなる



マナを原動力にしてプレイヤーに仕える従順なクリーチャー「インプ」。こいつを操るのにゴールドは不要だが、マナがないといなくなってしまう



地中に黄金色に輝く地層を見つけたらそれが金脈だ。回収して陣地に持ち帰るのだ



敵が侵入してきそうなところに砲台（マジックミサイル）のトラップをならべたところ。こうしておけば、簡単に敵に侵入されるることはあるまい



これがクリーチャーの通り道「ゲート」だ



プレイヤーのダンジョンと接続してからインプにここを占拠させると、しばらくしてゲートを通じて魔界からさまざまなクリーチャーがやってくる



ジェムを守る聖戦士を一人倒すごとに出現する、クリーチャーの総元締めホニーさん



ジェムを手にして高笑いのホニーさん



オープニングムービーにも出演のホニーさん。目、黄色に光ってますが病気じゃありません。彼のクセなんです

押さえておきたい基本プレイテクニック

「トラップ」破壊術

DK2ではトラップが頻繁に登場する。

自軍陣地内の狭い通路に設置すれば、敵はこれを破壊するまでこちらのダンジョンに侵入できないことになり、敵の侵攻を遅らせることができる。逆に攻め込む立場としては、これを破壊できなければ、敵の本陣に戦いを挑むことすらできないわけだ。

トラップを破壊するにはいくつかの方法があるが、基本戦法として挙げられるのは「憑依」スペルを使って「ファーストバーソンモード」に移行し、部隊編成をしてそのトラップに対して攻撃を仕かける、といったものだ。憑依したクリーチャーでオブジェクトを攻撃すると、一緒に部隊のクリーチャーもマネをして攻撃してくれる特性を利用した戦法だ。

もう一つは、攻撃目標のトラップの前に「召集」のスペルを発動する方法だ。集まったクリーチャーたちはその召集ポイントの近くにある敵の建造物に対して、自発的に攻撃をしてくれる。

もちろん、スペルを一切使わないで破壊する方法もある。

まず、インプを使って破壊したいトラップの周囲の土地を、自軍陣地として占拠する。準備はこれだけで、あとはここに適当なクリーチャーをつまんで落とすだけだ。

とくに、トラップの破壊活動に向いているのは戦闘属性が「特攻」のクリーチャーたちだ。「特攻」属性のクリーチャーには「敵に関係するものならば自ら突き進んで攻撃をする」といった性格付けがされており、この戦法にはその習性が効果的に利用できるのだ。具体的にはミストレス、バンパイア、ダークエンジェルといったクリーチャーが「特攻」属性を持っている。

ただこの方法は、スペルを使わない代わりに、トラップの前をインプで占領する必要があるため、目的のトラップ周辺の安全確保（敵警戒クリーチャーの排除など）が済んでないと使えない。



起き上がるなりトラップに向かって走り出してくれる。ほかのタイプのクリーチャーではこうはいかない



トラップの破壊には、特攻属性のクリーチャーが向いている。彼らをトラップに近い自軍カラーで占拠した土地に落とせば……

敵クリーチャーの洗脳の仕方

DK2では、ゲートから呼び出せるクリーチャーの数はダンジョンの広さや設備に応じて決まっているので、ゲーム中盤以降により多くの味方を増やすには「敵を洗脳する」しか手段がない。

インプは、戦いで瀕死の状態に陥った敵のクリーチャーを見つけると、これを誘拐して「牢獄」に運んでくれる。しかし捕らえた捕虜は牢獄に入れたまま放置しておくと死んでしまう。マニュアルには「牢獄に長く閉じ込めておくと捕虜が味方に寝返ることがある」とあるが、時間が勝負のような忙しいステージもあるので、なんとか手っ取り早く寝返らせて味方にしたい。

そこで活用するのが「拷問室」だ。

拷問器具にセット(?)された捕虜クリーチャーは断続的なダメージを身体に受け続け、体力がゼロになる前に寝返りを決心しないと死んでしまう。もともと瀕死の状態で拾ってきた捕虜にはほとんどヒットポイントがないため、そのまま拷問にかけるとほとんどのクリーチャーがものの十数秒で死んでしまうのだ。

そこで「治癒」スペルを活用する。本来治癒スペルは戦いに傷ついた味方クリーチャーの補給のためのスペルだが、これを捕虜に対して使うのだ。使うタイミングは牢獄に入れられた直後でも、拷問器具にセットした直後でもどちらでもかまわない。

敵クリーチャーは体力が満タンになり、それだけ長時間、拷問器具が与える苦痛を味わうことになる。拷問時間が長ければ長引くほど味方に寝返る確率は増すので、実は治癒スペルは拷問に欠かせないスペルだったりするのだ。

フェアリーやナイトといった強靭な精神力を持った敵クリーチャーは、1回の治癒スペルで継続できる拷問時間内では寝返らない可能性もある。そういうクリーチャーの場合は残り体力が少なくなったときにもう一度治癒スペルをかけてやり、さらなる苦痛を味わってもらおう。

なお、拷問に耐えかねて死んでしまったクリーチャーを見つけたらインプに回収させて「墓地」に運んでもらおう。死体を食べにバンパイアが出現し、味方になってくれる。捕虜には悪いが生きても死んでも役に立ってもらうのだ。

器具にセットされたらすぐさま捕虜に治癒スペルをかける。これで彼は体力満タン状態になり、死ぬか寝返るまで長い苦痛を味わうことになるわけだ



捕虜が牢獄にきたら、拷問室の拷問器具につまんで落とす

見つからずに敵ダンジョンに潜入する方法

「邪眼」スペルは敵の砦やダンジョンを盗み見することができる便利なスペルだが、一つ欠点がある。それは盗み見できるのはスペルの効果が続いているたった十数秒間だけということだ。透視の効果が切れると「未開拓の土地(領域)」として、再び暗闇に閉ざされてしまう。

また、邪眼スペルで見られる範囲はスペルを放った地点の周囲数ブロックだけで、敵施設の構造や各部屋の位置関係までは把握できない。敵ダンジョンの構造が分かれれば適切な攻略ポイントが見えてくるので、こうした情報はのどから手が出るほど欲しい。

実はDK2には、見つかることなく敵のダンジョンに潜入できるクリーチャーが1種族だけいる。

それは「ローグ」だ。

ローグは、「憑依」スペルでファーストパーソンモードにして操作したときだけ「インビジブル(透明化)」という特殊能力が使えるのである。

まずローグをつまんで、敵陣に近い自軍陣地へ落とす。このとき周囲に敵がいないことが大前提となる。ローグが起き上がったらすぐさま憑依スペルで取り憑いてファーストパーソンモードにする。これから危険な任務に旅立つので、体力ゲージは憑依前に補給して満タンにしておくこと。

そのまま敵が周囲にいないかどうかに気を配りつつ、偵察したい敵陣の陣地へ足を踏み入れる。このときはまだ透明化していないので、見つからず敵地に侵入することから始めなければならない。ここでいう「敵地」とは敵の作った橋でもなんでも、とにかく敵軍カラーで舗装された土地に立てばいい。

敵軍カラーの床に降り立ったら、間髪入れずメインキーボードの[5]を押そう。画面左下付近に表示されている「インビジブル」アイコンが点灯したら変装完了だ。あとはこのまま敵ダンジョンに侵入するだけ。扉などはテンキーの[0]キーで開けることができるので、どんどん先へ突き進もう。

まったく敵には気づかれないローグの変装だが、唯一警戒しなければなら

ないのが敵地内に仕かけられたトラップ群。敵の目はごまかせても敵の機械はだませないので。また、偵察中、攻撃活動やゴールドなどの強奪行為も可能だが、それを行った瞬間に透明化が解けてしまうので注意すること。

このスパイ活動によって得た情報は、たとえ途中でローグが殺されてしまっても、自分のフルスクリーンマップ上に反映される。



ヒーローゲートは破壊できる

正義の戦士は、地上から「ヒーローゲート」と呼ばれる場所からやってくる。ステージにもよるが、ヒーローゲートを潰さない限り、正義の戦士は何度でもここを通じてこちらのダンジョンへ侵入してくる。なんとかヒーローゲートを破壊できないものか……。

実は、画面で示したような神殿タイプのヒーローゲートは、その周囲をインプで占拠してしまえば破壊できるのだ。これを知っていると知らないとでは、敵の数が多くなるステージ後半の難易度がかなり変わってくるはずだ。

ステージによっては、ヒーローゲートが地面でなく、水辺を含んだ位置に建てられていることがある。インプは水辺を占拠できないので破壊不能に思えてしまうかもしれないが、「桟の橋」で取り囲めば占拠したものと同等みなされ、やはり破壊できてしまう。

なお、画面のような岩盤に掘られたタイプのヒーローゲートは破壊不能だ。もっとも、このタイプのヒーローゲートは正義の戦士を一定回数出現させたあとは使われなくなるようなので、とくに神経質になる必要はない。



一見破壊不能の堀(水)で覆われたヒーローゲートだが……



「桟の橋」で取り囲めば、ご覧のとおり、破壊できる



このタイプのヒーローゲートは壊せない



インビジブルが完了すると、このアイコンが点灯する



扉はテンキーの[0]で開けられる。それではさっそく、敵地に極秘潜入



敵のダンジョンハートを確認。あとは敵に見つかるまでダンジョンをうろうろさせていただきましょう



敵のトラップに引っかかると正体発覚。ピンチ！



けれどご覧のとおり。ログの死はむだにはならない。歩き回ったところの敵ダンジョンの様子は、ゲーム画面上で明らかになるのだ