

## トップページ

2006年9月28日発売  
ダンジョン作成アクションRPG  
アドホック対応（ダンジョン交換）

公式サイト

<http://www.taito.co.jp/d3/cp/dungeonmaker/>  
[http://www.gae.co.jp/game/others/codm\\_index.html](http://www.gae.co.jp/game/others/codm_index.html)

紹介サイト

<http://watch.impress.co.jp/game%2Fdocs/20060830/cdm.htm>  
<http://watch.impress.co.jp/game%2Fdocs/20060721/cdm.htm>

クロニクルオブダンジョンメーカー のwikiはコチラ

<http://www31.atwiki.jp/codm2/pages/1.html>

最新作「七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー」のwikiはコチラ

<http://www42.atwiki.jp/nanatama/>

自由にダンジョンを作り、そこに住み着いた魔物を倒し、  
依頼を達成しつつ、さらにダンジョンを拡張していく -  
既存のダンジョンRPGとは違う発想から生まれた、全く新しいアクションRPGが登場。

複雑な構造を持つ迷宮を探索して手ごわい魔物たちと戦い、宝物を入手する。

『クロニクル オブ ダンジョンメーカー』は、  
そんな既存のダンジョン探索型RPGとは異なる発想から生み出されたアクションRPGだ。

本作の最大の特徴は、プレイヤー自身の手で迷宮を作り出し、  
その迷宮内に住み着いた魔物を退治していくという独特のゲームシステムにある。

決まった構造を持つのも、  
自動生成されるのでもない。  
迷宮はプレイヤー自身の手で作り上げるのだ。

依頼を受けて迷宮を作り出し、魔物をおびき寄せて戦う。

「わしには無理にでも、お前さんなら出来るじゃろう？  
黒コウモリの牙、手に入れてくれぬか？」

ゲームは街の住人たちの依頼を受けるところからスタートする。  
彼らの依頼の内容は、アイテムの入手や、特定の魔物の退治などさまざま。

依頼を受けたら、魔法を唱えて迷宮を作成する。  
作成する事が出来る通路の種類は、ゲームを進めるにつれて増えていく。  
さまざまなパーツを組み合わせる事で巨大な迷宮を作り上げる事も。

迷宮を作成した翌朝には、住処を求める魔物が入り込む。  
出現した魔物を退治する事で、依頼を果たし、迷宮拡大のための資金を稼いでいく。  
最終的には魔界の大物さえ住みたくなる、豪華な迷宮の作成を目指す事に。