



SHINING AND THE DARKNESS

シャイニング&ザ・ダクネス

SECRET GAMES AND DRIVES

シャイニング&ザ・ダクネス

公式ガイドブック

徳間書店



公式ガイドブック

監修 クライマックス

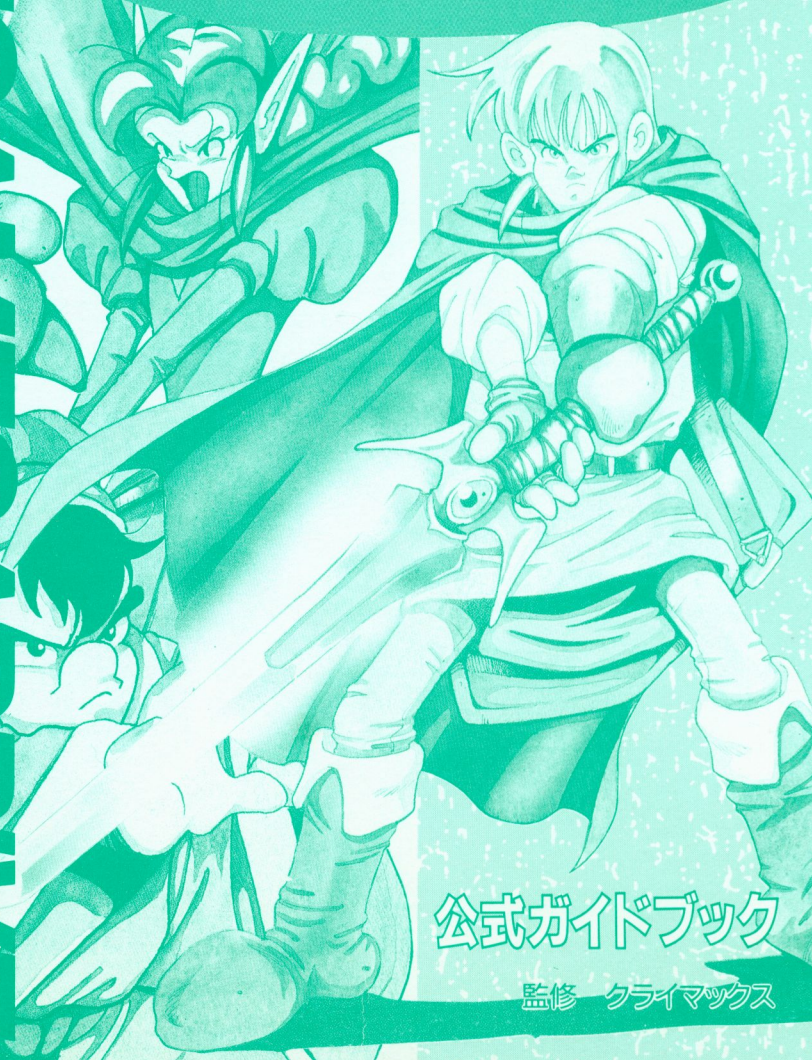


テレビランドわんぱく No.129

SHINING AND THE DARKNESS

シャイニング&ザ・ダクネス

SEGA MECHA DRIVE



公式ガイドブック

監修 クライマックス

SEGA MEGADRIVE

シャイニング&ザ・ダクネス

公式ガイドブック



SHINING AND THE DARKNESS

シャイニング&ザ・ダクネスの世界

SHINING AND THE DARKNESS

あなたの魂はあなたの肉体を離れ、
 古えの戦士の肉体に転生する。
 光と闇の永きにわたる闘争に、
 いまこそ終止符を打つために。



CREATED BY CLIMAX

王様 これがモトレード公の...

SHINING AND THE DARKNESS

©SEGA1991

おお、そなたが... 我かえんたくしおぼんのつかいで モトレードのひとむす子か?

王様! じつはこの者が 王女様の そつぎくに さんかしたいと おうして...

続

続



ストームサング王国。自然にめぐまれた豊かな国。長く続いた苦しい戦いの時代もすでに過去のものとなり、今では人々が平和に暮らしていた。

ある年の祭り、年にいちどの平和と豊作を祝う祭りの日に、突然、悲劇は起こった。祈りの儀式を行うため、古えの神殿^{いにし}に向かったクリア王女が、護衛の騎士・モトレードとともに行方不明になってしまったのだ。王宮の若き騎士見習い、そしてモトレードのひとり息子である少年は、事件の解決を決意した!!



ほい! このたびのじい人は
わんはくの父、モトレードが
どうごうしなから おきたこと

続

神にかんしゃをささげる日に
そのしんやととももの者がきえた!
モトレードが ついていながら...

続

だが娘が 行方をくらましたのは
いにしえの神殿とよばれ、いまや
まものすむ おそろしむばし。

シャイニング&ザ・ダクネス

公式ガイドブック

もくじ

シャイニング&ザ・ダクネスの世界—— 4

世界編～

ようこそ!!

「シャイニング&ザ・ダクネス」の世界へ!!—— 8

登場人物紹介—— 10

冒険の舞台—— 16

冒険の準備—— 18

コマンドの使い方—— 21

町の中の建物—— 31

神殿・ダンジョン—— 38

デモプレイ—— 47

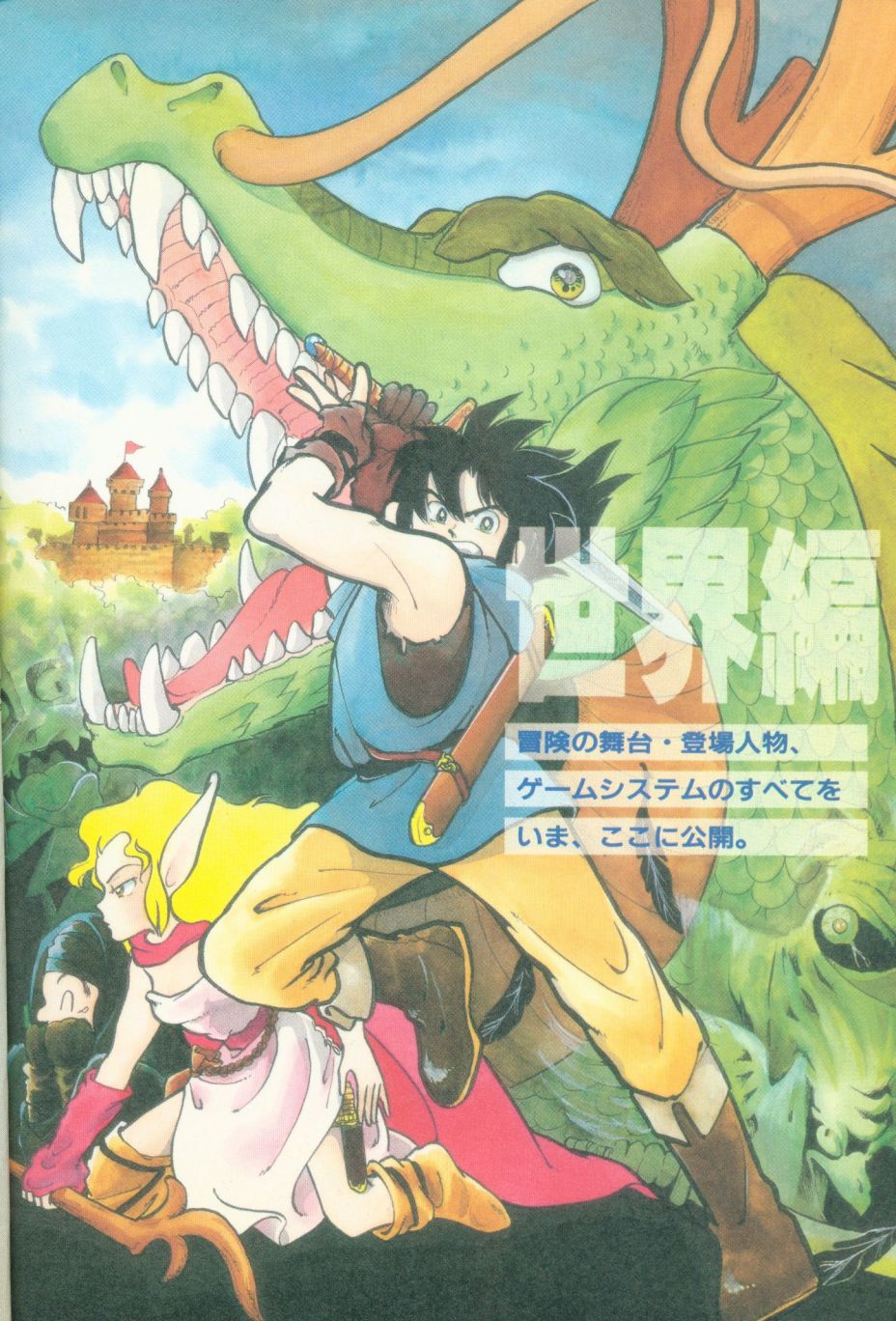
知識編～

魔法のすべて—— 52

アイテムデータ—— 65

武器防具データ—— 68

モンスターデータ—— 80



世界編

冒険の舞台・登場人物、
ゲームシステムのすべてを
いま、ここに公開。

ようこそ!! 『シャイニング』

メガドライブの電源を入れた瞬間から、あなたは現実の世界をはなれ、もうひとつの世界へと飛翔する。さあ、冒険のしたくはととのったかな?

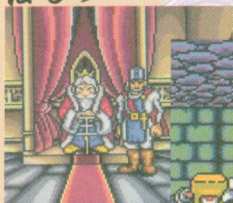
プレイヤーの心は異世界へ飛翔する!!

電源を入れると、あなたの前にひとりの老人が姿を現す。彼こそが異世界への案内役なのだ。

彼のいうままに冒険の準備をしよう。冒険の舞台・ストーリーサングへ出発!!



人々が生活し、モンスターが駆ける
そこはもうひとつの現実!!



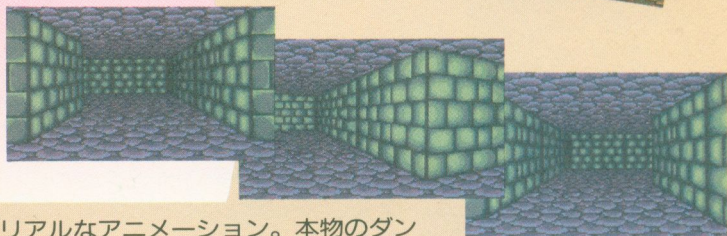
ただの背景ではなく、この世界では本当に人々が生きている。泣き、笑い、それぞれのドラマを演じているのだ。そして、キミもその世界に生きる。

&ザ・ダクネス』の世界へ!!

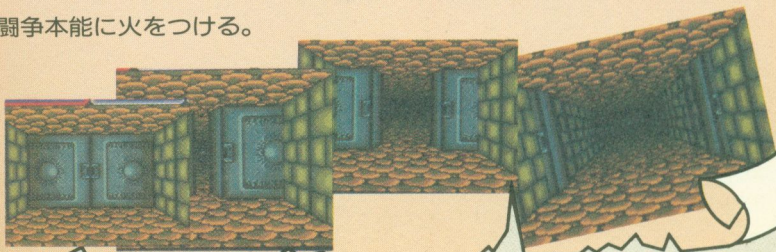
すべてが映像化される感動!?



魔法もモンスターの出現も、すべてが目に見える驚き…。ただの数字のやりとりを越えた衝撃が、あなたの五感を刺激することだろう。



このリアルなアニメーション。本物のダンジョンに迷い込んだ恐怖と戦慄が、あなたの闘争本能に火をつける。



登場人物紹介

1 主人公、そして仲間たち

主人公

このゲームの主人公。戦士。ほとんどの剣、鎧をおつかうことができる。

まだ若く、最長老の騎士・トリスタンの部隊で修行をしていた。しかし、王女が、警護をしていた自分の父のモトレードとともに行方不明になったのを知り、みずから搜索を志願する。魔法などは一切使えないが、修行をつめば、無敵の剣の使い手になる可能性を持っている。

このゲームには多くのキャラクターが登場する。その中でも、まずはプレイヤーの分身となる、主人公とその仲間のふたりを紹介しておこう。冒険に胸おどらせる3人組だ。



▲是は、この攻撃力!! 巨大なモンスターも一刀両断に叩きふせる。



▲主人公しか装備できない強力な武器、防具は数多い。

マーリン

強 力な攻撃法を得意とするエルフの魔法使い。

主人公の幼なじみ。その魔法の才能はすばらしく、成長すれば、多数のモンスターを一瞬で打ち倒すことができる。ムチなどの特殊な武器をこのんで使う。



▲何種類もの攻撃魔法を使いこなす。最高レベルの魔法は、大地もゆるがす。

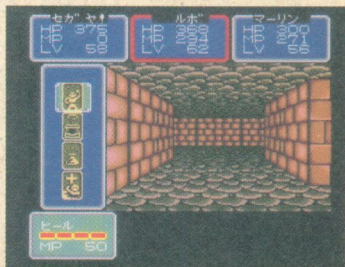


魔法の炎が
モンスターを焼きつくす!!
エルフの女魔法使い

ビルボ

体 力回復魔法を得意とする、ホビット族の僧侶。主人公ほどではないが、武器を持たせれば、かなりの攻撃力を持つ。さらに攻撃魔法をも使える、万能選手だ。

回復呪文で
仲間を助ける
ホビットの勇敢な僧侶



▲自分や仲間の体力を回復する。ヒール系の魔法が得意。たよりになる味方だ。

2

王宮の人々

国の平和を守り、民衆から慕われている王宮の人々。冒険者に知恵と勇気をあたえてくれる、たよりになる味方だ。



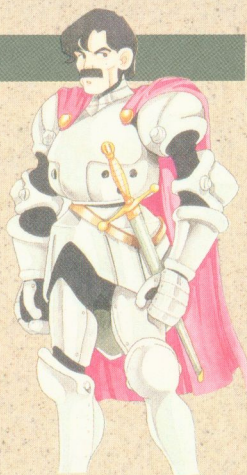
ストーム王

ストームサング王国の現在の王様。暗黒時代に蛮族と戦い、ストームサングを建国した英雄の末裔。

ひとり娘のクリア王女が行方不明になり、心を痛めている。

モトレード

主人公の父親。王宮の騎士で、長老トリスタンに次ぐ、実力者。剣の腕前は、この国で相手ができる者はいない。現在、王女とともに行方不明になっている。

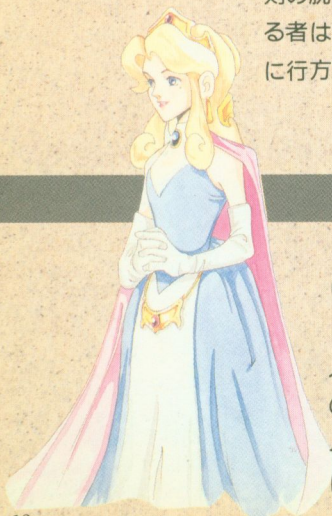


クリア王女

ストームサング王のひとり娘。

慎み深く、優しい性格で人々から愛されていた。その姿は、亡き母親・ストーム王妃に生き写し。祭の日

に神殿で行方不明になる。



大臣



名前はスコット。ふだんは温厚な性格だが、戦いになると激しい闘志を燃やす。一流の軍師で、王の片腕的存在。今回の王女行方不明事件でも、王以上に心を痛め、事件の解決を心から願っている。

ワード



王宮戦士のひとり。武骨な性格でガンコ者で有名。だが、実は小心者という噂もある…。

王女探索を申し出た主人公たちに対し、終始、冷たい態度をとる。

トリスタン



王宮騎士の最長老。

若い頃は魔物退治に活躍し、その剣の腕は今も衰えていない。

主人公の父・モトレードの剣の師でもあり、今回の事件で胸を痛めているひとり。主人公たちのよき理解者。

老師ゼノー



偉大なる老魔導士。かつてはトリスタンや王とともに戦い、ストームサング王国の発展のために力を尽くした。現在は隠居の身で、古代の魔法を研究している。

ノーバ



王宮で最高の知識をほこる大賢者。

神殿の謎について研究を進めている。その知識をもとに、冒険を続ける主人公たちに、いろいろとアドバイスをしてくれる。

メルビル



王宮の魔導士。

おとなしくもの静かな性格だ。しかし、若くしてその地位を手に入れただけあって、魔法研究の熱心さは万人の知るところ。最近、闇の魔法について、深く研究しているという。

3 町の人々

酒場の主人・女房



ストームサングの城下町に暮す人々。そこには様々な人間模様を見ることができる。彼らのキャラクターを紹介しよう。

酒場をいとなむ夫婦。主人のガーフはドワーフ族で、かつては主人公の父・モトレードとともに大陸で戦ったことがある。女房のアイーダは人情深く、主人公たちをいつもはげましてくれる。

酒場の娘

名前はジレラ。戦争で親をなくし、ガーフ夫妻にひろわれ、育てられる。

今は宿屋をまかされていて、毎日元気に働いている。彼女の顔を見たかったら酒場のカウンターの呼び鈴を鳴らしてみよう。



ハッシュ

いつも酒場にいる客のひとり。

いろいろな国を放浪しているらしく、不思議な宝や現象についての知識が豊富。なにかわからないこと、知りたいことがある時は、彼にたずねるといい。



マダラ・タック・トールマン



3人とも酒場の常連。マダラは喧嘩っばやいくせに意気地のないマダラハイエナ。タックはレプリコン。世話好きで根はいいヤツだが、持っているツエでやたら人を殴るのが悪い癖。トールマンは町はずれで畑仕事をしているゾウガメのおじさん。今回の事件の目撃者。

セータ・クシー



セータとクシーはともにゲルフリング族。

クシーはエータの妹で、王宮の戦士である兄のことをいつも心配している。セータはそんな兄妹の面倒を見ている、優しい老人。

エータ

ゲルフリング族の出身。自分にいちばん向いていない、戦士という職業についているのは、妹を幸せにしたいから。



戦士



名前はカムシン。他の大陸から流れてきた賞金稼ぎ。

争いごとが好きで、口では強そうなことをいっているが、実力はたいしたことないらしい。

謎の敵 メフィスト……

ストームサング王国に災いをもたらす、謎の人物。クリア王女の行方不明に関わっている。正体は謎につつまれているが、ゲーム開始直後に、その姿を見ることができるだろう。

太古の昔、光の神と戦った闇の神の力を手に入れることに成功、あらゆる暗黒の魔法を使い、その力は老師ゼノーをも上回る。



▲神出鬼没の能力を持ち、城の中にさえ、堂々と姿を見せる。



冒険の舞台

ストームサング王国

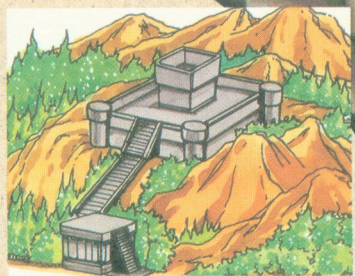
このゲームの冒険の舞台となる、ストームサング王国。ストームサング城・町・神殿の3つの要素からなる。まずはそれぞれの場所の役割を理解することが冒険を成功させる第一歩となるだろう。



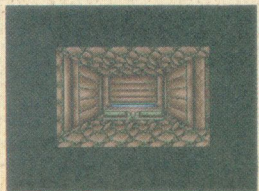
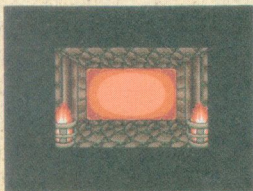
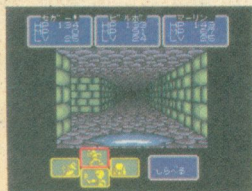
神 殿

光と闇が棲むという古えの大いなる神殿

今回の冒険の舞台となる。地上に5階層、地下に4つの洞くつを持つ、大規模な迷宮だ。この中を探索することが冒険者の使命だが、そこには多数の恐ろしいモンスターが出現するという。はたして、何人が冒険に成功することか…。



▲冷たく暗い石畳の通路。冒険者を待つのは栄光か、それとも死か…。





城 偉大なるストーム サング王の居城

ストームサング王の城。今回の冒険を進めるにあたって、様々なアドバイスをあたえてくれる人々が集まっている。

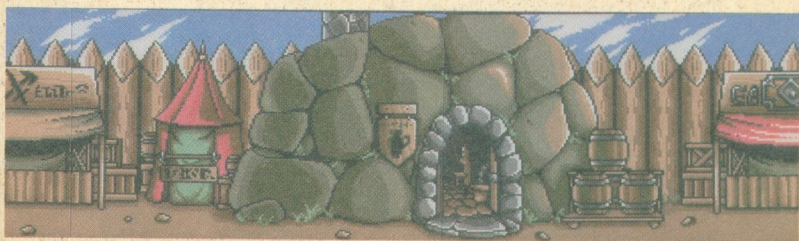


▲王、大臣、賢者、戦士長、騎士団長といった、国の中枢の人間たち。

冒険者を優しく迎える憩いの場…

町

体力を回復する宿屋、情報の集まる酒場、そして武器や防具、アイテムを買うための店。さらには教会までも。冒険をサポートしてくれる場所、お世話になる場所だ。



冒険の準備

ここでは冒険を始めるために必要な、具体的な手順について説明しよう。まずジョイパッドの操作方法、続いてゲームスタートの方法だ。

両方とも、いちばん基礎的なことだが、面倒がらずに、いちどは目を通して欲しい。

1 操作方法

ジョイパッドの使い方



方向ボタン

主人公たちの前後左右の移動に使用。コマンド表示されている時は、コマンド選択のために使用。

スタートボタン

ゲームスタートに使うボタンだが、今回はお休み、一切、使用しない。

Bボタン

選んだコマンドをキャンセルするために使用。

店や町、城から外に出るのにも使うことができる。

コマンドは方向ボタン対応型

コマンドはジョイパッドの方向ボタンの十字型に対応している。なれば、スピーディな反応が可能になる。



▲コマンドの配置が、そのまま、方向ボタンの十字型になっている。

Aボタン・Cボタン

移動時に、コマンドを呼び出す。そして、選んだコマンドを決定するのに使用。また、メッセージの右下に「続」と出ている時、メッセージを送るのに使用。

2 ゲームの始め方

老人の言葉にしたがい、冒険の準備をしよう

メガドライブ本体の電源を入れると、紫の服を着た老人が画面に現れる。この老人の言葉にしたがっていけば、ゲームを始めることができる。操作をまちがえた時は、Bボタンで前に戻ることができる。



▲この老人がゲームの案内役。すべてをまかせよう。



▲この質問に答えていけば、簡単にゲームが始められる。

A はじめて冒険をする時

データ番号を選ぶ

このゲームは全部で3個のセーブデータが作れる。どの番号で始めるかを選び、A・Cボタンで決定しよう。

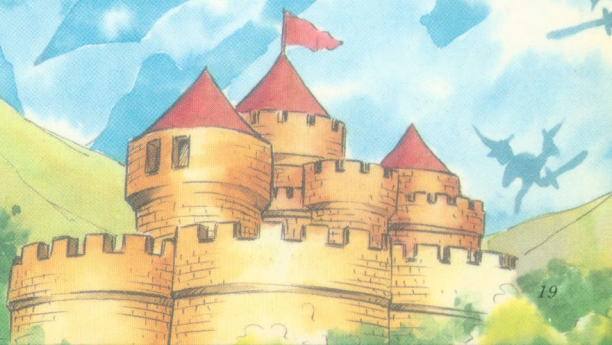


主人公を決めよう

次に主人公の名前を決めよう。5文字以内で、好きな名前をつけることができる。プレイヤーの分身ともいえる存在なのだから、冒険の主人公にふさわしい名前をつけてやりたい。

わんは
すすむ
もどす
おわる

オコソントノホモヨロシ
エクスツマフムユルラ
イクシツニヒミヤラウ
アカサチアハマヤラウ
おこそこのほもよるん
うけしつひみゆるる
いさしつひみゆるる
あかさたなはまらわや



B 冒険の記録がある時

続いて、すでに冒険の記録がある場合について説明しよう。この場合、できることは下にある全部で4つのことだ。冒険の記録がある場合でも案内役の老人の指示にしたがえば、なにをすればいいかすぐ理解できるだろう。



最初



記録がすでにある場合でも、他にデータを入れるスペースが残っていれば、また冒険を最初から始めることができる。

続き



前回記録した冒険の続きをしたい場合。記録がふたつ以上ある場合は、どの記録の続きをしたいか、選ぶことになる。

消す



冒険の記録を消したい時に使う。記録がふたつ以上ある場合は、消したい記録を選ぶことになる。消えた記録は復活できないので慎重に。

写す



冒険の記録をコピーしたい時に使う。他にデータのあきがない時は、記録を写すことができない。「消す」のコマンドであきスペースを作ろう。

C メッセージの速さを決めよう



最後にゲーム中に表示されるメッセージの速さを決めることになる。メッセージの速さは全部で4段階。自分に合った速さを選ぼう。



コマンドの使い方

移動時

画面の見方

各コマンドの機能を覚える前に、それが画面上でどう表示されるかを理解しよう。各コマンドのくわしい機能については、次のページから解説がある。

ステータス表示

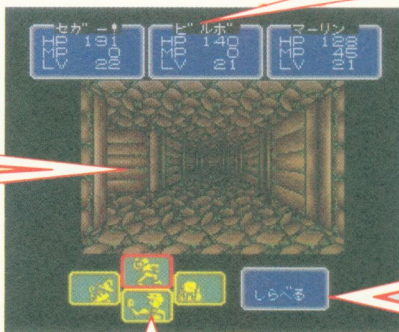
名前	セカ
現在のヒットポイント	HP 191
名前マジックポイント	MP 0
現在のレベル	LV 22

主人公たちのステータスが表示される。最低、残りのHPだけには注意をしておこう。

名前	マーリン
現在のヒットポイント	HP 502
名前マジックポイント	MP 46
現在のレベル	LV 21

メイン画面

神殿の通路、町並など、冒険者の目の前に現在あるものが表示されるスペース。常に注目していよう。



コマンド名表示

現在選択しているコマンドの名前が、このスペースに表示される。アイコンの点滅と合わせて確認すれば完璧だ。

コマンド表示



しらべる
(神殿の中)

目の前にある物、たとえば宝箱などを調べるのに使う。

OR



まほう

魔法を使うためのコマンド。攻撃魔法など、戦闘用の魔法は移動時には使うことはできない。

ステータス

キャラクターのステータスを見るためのコマンド。健康状態などもこれでチェックできる。

もちもの

持ち物、つまりアイテムを使ったり武器や防具を装備をしたりするのに使うコマンド。

はいる

町の中でのみ使うコマンド。店や教会に入る時使う。町の出口で使うと、外に出られる。

各コマンドの 使い方

ここでさらにくわしく、各コマンドの使い方を解説しよう。移動時に使えるコマンドは、はいる・しらべる・ステータス・もちもの・まほうの全部で5種類になる。



はいる (町の中)

町の中でのみ使うコマンド。町の中で画面をスクロールさせると、目の前にきた建物の名前が表示される。そこでこのコマンドを使えばその建物の中に入れる。



▲このコマンドで、店に自由に出入りできる。

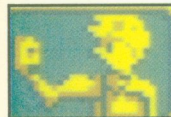


しらべる (神殿の中)

神殿の中だけで使えるコマンド。目の前にある物を調べることができる。なにか怪しい物があったら、試してみよう。また、このコマンドは宝箱を開けるのにも使う。



▲ひょっとして、泉の中になにかあったりして…。



ステータス

ステータス画面

A

主人公たちの現在の状態を見ることができる。右のA画面が表示されたら、誰のステータスを見るか方向ボタンで選び、AかCボタンで決定する。



冒険の手びき

体の状態もステータスでチェック

戦いの時に毒を受けたものの、誰が被害にあったのかわからなくなる場合がある。そんな時はステータス画面Aを呼び出してみよう。各キャラクターのステータスのいちばん右の部分に、毒を受けたという表示が出るはず。

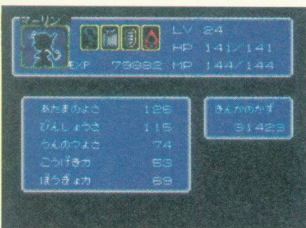


ステータス画面の見方

ステータス画面

B

画面Aで誰のステータスを見るか決定すると、このB画面が表示される。この画面では、主にキャラクターの能力がこまかく表示される。各能力については、下の説明を読んで欲しい。

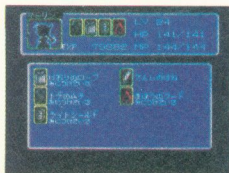


LV	HP
現在のキャラクターのレベルが表示される。レベルは経験値を得ていくことで上昇する。	主人公たちの体力を示す。右が最大値、左が現在値。戦闘でダメージを受けると減少し、0になると死亡。
MP	EXP
魔法を使う力を示す。右が最大値、左が現在値。主人公は魔法を使えないので、ずっと0のまま。	主人公たちの経験値。戦闘に勝つと増え、一定以上になるとレベルが上がリ、HP・MPも上昇する。
きんかのかず	あたまのよさ
主人公たちが持っている金貨の枚数を示す。	頭のよさをしめす数値。この数値が高いほど、魔法のレベルアップが速くなる。
びんしょうさ	うんのよさ
この数値が高いほど、すばやく攻撃することができる。また、敵から受ける傷も浅くすむ。	この数値が高いほど、間接系魔法をかけた時の成功率が高くなる。
こうげき力	ぼうぎょ力
この数値が高いほど、攻撃した時、モンスターに大きなダメージをあたえることができる。	この数値が高いほど、モンスターからの攻撃を受けた時のダメージが低くなる。

ステータス画面

C

主人公たちが持っている武器・防具・アイテムなどが表示される。

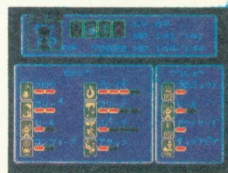


ちなみにひとりが持てる持ち物の数は8個まで。

ステータス画面

D

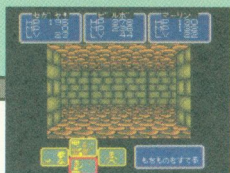
それぞれが使うことのできる魔法がここに表示される。ちなみに



この画面が出るのは、魔法が使えるピルボとマーリンのみ。



もちもの



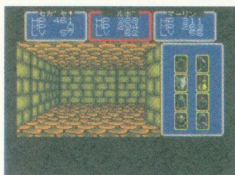
主人公たちの持っている物、つまりアイテム・武器・防具にかんしてのコマンド。

1

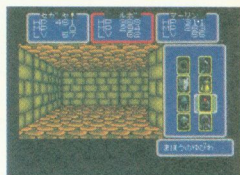


もちものをつかう

現在持っている物を使う時のコマンド。誰の持ち物を使うかを選んでから、どの持ち物を使うかを決める。また、やくそうなどは誰に使うかを続けて選択する。



▲持ち物はすべてアイコンで表示されている。



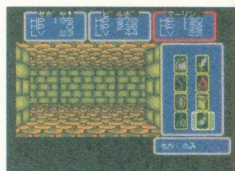
▲アイテムを活用しないと行けない場所も神殿には多い。

2



もちものをすてる

現在持っている持ち物をすてる時に使うコマンド。誰がすてるかを選んでから、すてる物を決める。ひとりが持てる持ち物の数は8個までなので、時にはこのコマンドを使う必要も出てくるだろう。

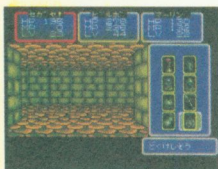


3

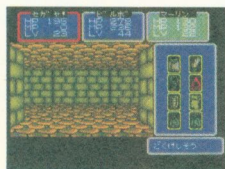


もちものをわたす

持ち物を渡すためのコマンド。誰がわたすかを選び、次にどれを誰にわたすかを選択する。



▲わたす相手が8個のアイテムを持っている時は…。



▲相手と自分の持ち物を交換する形になる。

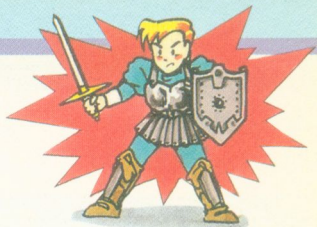


4



もちものをそうび

武器・防具を装備するのに使う。武器・防具は装備しないと効果を発揮しない。



A キャラクター名とステータス

B 左側から武器・鎧・盾・兜を表わす。

C 武器と防具の強さを表わしている。

D 武器や防具を装備していない時に点滅。

ビ・ルオ	グレートハンマー
HP 600/600	あくまのだんびら
MP 407/407	ダブルアックス
	グレートアックス
ぶきのつよさ 282 → 282	ジャンボハンマー
ほろくのつよさ 198 → 198	
ぶきをもたない	

E 持ち物リスト

現在持っている持ち物がすべて表示される。

現在装備している武器や防具は点滅して、表示される。

装備の方法

装備したい持ち物を選ぶ

装備は武器・鎧・盾・兜の順番で行なう。それぞれ、装備したい物を方向ボタンで選ぶ。装備が可能なものしか、選択することはできない。

ビ・ルオ HP 195/195 MP 0/0		グレートハンマー あくまのだんびら ダブルアックス グレートアックス ジャンボハンマー
ぶきのつよさ 101 → 101 ほろくのつよさ 99 → 99	ぶきをもたない	

武器や防具の強さを確認

装備したい物が決まったら、上で説明しているCのエリアを見よう。その装備の攻撃力・防御力が表示される。

ビ・ルオ HP 195/195 MP 0/0		グレートハンマー あくまのだんびら ダブルアックス グレートアックス ジャンボハンマー
ぶきのつよさ 101 → 198 ほろくのつよさ 99 → 99	ぶきをもたない	グレートハンマー あくまのだんびら ダブルアックス グレートアックス ジャンボハンマー びんごう びんごう びんごう

装備を決定

装備の強さを確認して、それでいいと判断したら、AかCボタンで決定しよう。これをくり返して、すべての装備を行なう。

ビ・ルオ HP 195/195 MP 0/0		グレートハンマー あくまのだんびら ダブルアックス グレートアックス ジャンボハンマー
ぶきのつよさ 101 → 198 ほろくのつよさ 99 → 99	ぶきをもたない	グレートハンマー あくまのだんびら ダブルアックス グレートアックス ジャンボハンマー びんごう びんごう びんごう



まほう

魔法を使うためのコマンド。レベルが低いうちは使える魔法も限られるが、ピルボもマーリンも成長すれば、様々な魔法が使えるようになる。

魔法の使い方

1 魔法を使う人間を選ぶ



2 使いたい魔法を選ぶ



3 選んだ魔法の名前・レベル・消費MPが表示される

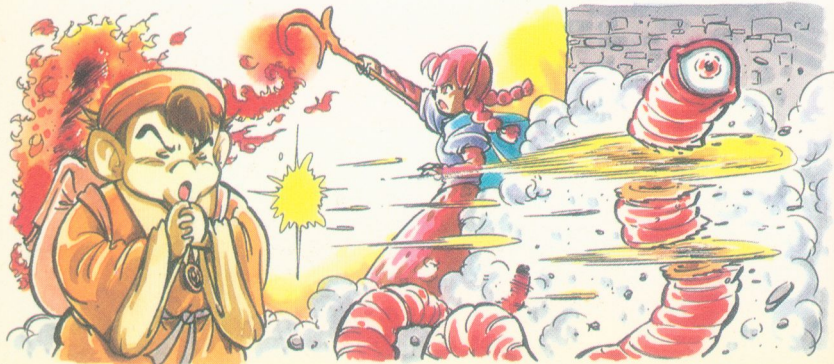


魔法にはレベルがあり、レベルによって効果や使える相手がちがうので、注意が必要。

4 方向ボタンの左右でレベルを選ぶ



5 誰に使うのかを選ぶ



コマンドの使い方

戦闘時

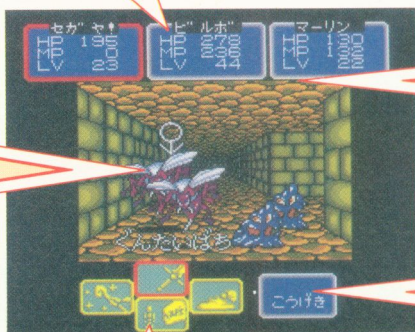
画面の見方

ステータス表示

主人公たちの3人のHP・MP・レベルといったステータスが表示される。

モンスター表示

戦う相手のモンスターの姿が表示される。また、不意打ちをされた場合は、モンスターの黒い影だけが表示される。



カーソル

このカーソルを動かし、攻撃したり魔法をかけたりする相手を選ぶ。

コマンド表示

この部分に、現在選択しているコマンドの名前が表示される。

コマンド表示

たたかう

武器を使って攻撃するコマンド。敵が複数いる場合は、どれを攻撃するか選択。



まほう

魔法を使うコマンド。敵に攻撃するのに使ったり、味方のHPを回復したり、様々な用途に使う。

さよなら

敵から逃げ出すためのコマンド。ただし、いつでも無事に逃げられるとは限らない。時には失敗も…。

まもる

自分の身を守るためのコマンド。これによって、敵の攻撃を受けても、少ないダメージですむ。

もちもの

持ち物を使うためのコマンド。やくそうで味方の傷を回復したり、そのほか、いろいろな用途が。

各コマンドの 使い方

冒険を成功させるためには、戦闘時のコマンドをしっかり理解しておきたい。

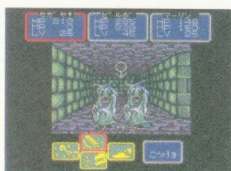
神殿の中でモンスターと遭遇し、戦闘に入った場合、使えることのできるコマンドは全部で5個。そのどれもが重要であり、うまく使いこなせなければ、戦闘に勝ち、神殿の奥に迫ることは不可能だ。



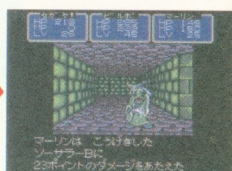
こうげき

戦闘時のいちばん基本的なコマンド。武器による攻撃を行なう。

モンスターが複数、または2グループ以上出現した場合は、さらにどの敵を攻撃するか選ぶ。



▲主人公は戦士。武器攻撃は彼がいちばん得意だ。



▲ムチなどを持たせれば、マーリンもなかなか強い。

冒険の手びき

キャラクターの特徴を覚えよう

同じレベル、同じ装備で戦ったとしても、戦い方の上手下手、つまり戦略次第で勝ち負けは変わってくる。複数の敵が出現した場合、単体でHPの高い敵には主人公をぶつけ、HPは低い、多数いる敵はマーリンの攻撃魔法で倒すなど、状況に合わせた戦い方を研究してみよう。



▲さあ敵が出現。キミならどんな作戦で戦う？

もちもの

戦闘中に持ち物を使うためのコマンドだ。やくそう・きつけぐすり、などの回復アイテムの他にも、戦闘中に役に立つアイテムは多くある。たとえば武器や防具の中には戦闘中にアイテムとして使うと、特殊な効果を発揮するものもあるのだ。



▲HPの少なくなった仲間にやくそうをあたえて助けよう。

まほう

戦闘中に魔法を使うためのコマンド。敵にダメージをあたえる攻撃魔法、仲間を助ける回復魔法、戦闘を有利に展開するための間接魔法など、戦闘中に使える魔法はバラエティにとんでいる。

どの魔法を使うか決めた後、誰に対して使うのか（どの敵を攻撃するのか、どの仲間を回復させるのか、など）を選ぶ必要がある。また、魔法を使う場合は、ステータス表示に注意し、常に残りのMPの量を頭に入れておこう。



▲派手なグラフィックで表現される攻撃魔法は戦闘の華。



▲間接系魔法をうまく使えれば、もう一人前の冒険者だ。



▲MPが0では魔法は使えない。悲惨…。

冒険の手びき

戦闘中、武器をアイテムとして使うと、壊れてしまう可能性がある。「ひびが入った」と表示が出た後、1回でも使っていると、完全に壊れてしまう。直せる方法もあるらしいが…。

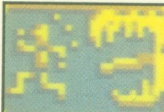
「もちもの」を使う時の注意



▲このメッセージが出るとキケン…。

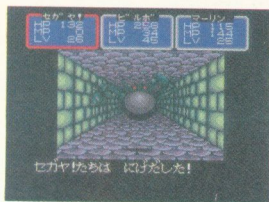


▲ああ、大事なアイテムが壊れてしまった…。



さよなら (主人公のみ)

敵から逃げ出すためのコマンド。主人公にこのコマンドを選ばせれば、パーティ全員が逃げることになる。ただし、必ずしも成功するとは限らない。失敗した場合は、敵の攻撃を受けてしまう。



▲やった!! うまく逃げ出すことに成功。これで、無駄な戦闘をさけることができた。

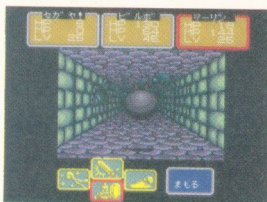


▲しかし、失敗するとごらんの通り。こちらからは攻撃できないまま、敵の攻撃を受けることに…。

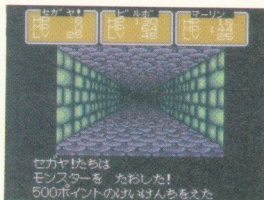


まもる (ビルボ・マーリン)

戦闘中、敵からの攻撃をふせぐためのコマンド。このコマンドを選択していれば、敵から攻撃を受けても、ダメージを少なくすることができる。HPが少なく、死亡の危険がある場合などに必要。



▲まずい。強い敵なのに、こちらのHPが少ない。一撃で殺されてしまうかも…。



▲ふう。「まもる」で防御を強化しておいておかげで、なんとかか命びろい。

冒険の手びき ステータスウィンドウの色に注意

戦闘中にいちばん重要な情報といえば、まずは味方の残りのHP。HPが0になれば死んでしまうのは当然として、ひとりが死ぬと、パーティの戦力は激減。全滅の可能性も大きい。HPの残りが少なくなると、ステータスウィンドウが黄色になる。黄色になったら、すかさず魔法がアイテムで体力回復だ。



▲赤い色は死んでしまった仲間。黄色は、HPが残り少なくなったしるし。

町の中の建物

この冒険には全部で3つの舞台が登場する。ひとつは戦いの場となる神殿。ふたつ目は戦いの指令所ともいべきストームサング城。そしてもうひとつが、この「町」だ。町はいわば冒険の基地。その機能について解説しよう。

冒険にかかせない休息の場所

冒険者の安らぎの場所、それが「町」だ。町の中には武器屋、防具屋などの店、酒場、それに教会など、冒険に必要な施設がそろっている。

町の4大機能

体力回復

いちばん必要な町の機能といえ
ば、体力回復。酒場の中の宿に泊
まって、ひと晩ゆっくり休もう。



武器・防具・アイテムの購入

武器や防具、アイテムは冒険の
必需品。店で買い物をして、冒険
のしたくをととのえよう。



情報の収集

冒険を進めるうえで大切な情
報を聞くことができる。酒場に顔
を出してみよう。



セーブ

ゲームのセーブも町で行なう。教会に行けば、神父様
が冒険の記録をしてくれる。また、教会では毒の治療や、
次のレベルへの経験値を教えたりしてくれる。



酒場

体力回復と情報収集の拠点



洞くつのような外観がユニークな店だ。酒場として、酒を飲むだけではなく、食事をしたり、宿泊もできる。そのため、町の住人や旅人など、いろいろな連中が集まっている。この主人夫婦はいつも主人公たちをはげましてくれる。

ひとり金貨10枚で体力回復

酒場には宿泊設備もある。カウンターの上の呼び鈴をおそう。看板娘が出てきて泊まるかどうか聞いてくる。料金はひとり金貨10枚。



▲呼び鈴をならすと、酒場の看板娘が登場。



▲ひと晩眠れば、体力もすっかり回復。

人々の話に耳をかたむけよう

酒場にはいろいろな人間が集まる。ただ酔っ払ってぐちをこぼすだけの客もいたりするが、ほとんどの人が冒険に役に立つ情報を教えてくれる。面倒がらずによく話を聞いてみよう。



▲このヨッパライ3人組も、実はかなりの情報通。



▲中でもハッシュの話は重要、直接冒険に役立つ話が多い。

これが酒場の全景。外から見るのとちがい、中はかなり広い。主人夫婦の人柄にひかれて、町の連中や旅人たちがいつもにぎわっている。



酒場には様々なドラマが…

酒場は、単に情報を集めるためだけの場所ではない。そこでは様々なドラマがあり、それぞれの生活をいとなんでいる。いつも主人公たちの心配をしてくれる酒場の主人夫婦。気の優しい兄のことをいつも心配している妹。グチばかりこぼしているヤツ…。生活感あふれる彼らこそ、このゲームのもう一方の主役なのだ。



▲酒場の主人は、主人公の父の友だち。時にはさびしい激励も。



▲酒場のおかみさんの優しい言葉は主人公たちの冒険をささえる。



▲兄を想う優しい妹。なんとか力になってやりたいものだ。

人々の演技(?)に

注目!!

酒場の客たちに限らないが、このゲームに出演(?)しているキャラクターたちは、みんなこまかな演技が得意。そんな彼らを見ているだけでも楽しめる。

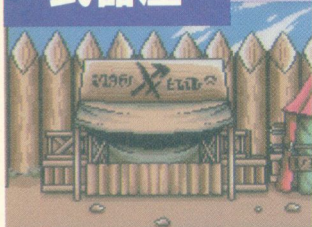


話しかけると、きちんと、こちらを向いてから対応する。芸がこまかい。



武器屋

完璧な品ぞろえの武器のデパート



モンスターと戦い、打ち倒すためにはどうしても強い武器が必要。そんな時にたよりになるのがこの武器屋さん。昔は自分も戦士だったという、ドワーフの老人が店の主。そのきびしい鑑定眼をパスした優秀な武器が、たくさん並べられている。



わっ、素晴らしい！
武器こそ、戦士のしょうちゅうさね
さあ、見てってくれよ

▲この人が店の主。武器にかなしての知識は、下手な騎士よりも信頼できる。安心して買おう。

商品リスト (金貨～枚)

ブロンズナイフ	100	ショートアックス	330
こんぼう	120	ミドルソード	750
ショートソード	200	パワースティック	760
ブロンズサーベル	300	ロングソード	2530

各店共通・店の中のコマンド

武器屋・防具屋・道具屋と売っている物はちがうが、買い物についてのシステムは共通。下の4個のコマンドですべての用事がすむ。

はい



いいえ



しなものをかう

これを選ぶと、売っている物を見せてくれる。値段を見てから、買うかどうか決めよう。



しなものをうる

誰の、なにを売るかを選ぶ。いくらで買ってくれるか確認してから、売るようにしよう。



ほりだしもの

めったに見つからない貴重な品物が買える。ただし、いつでも品物があるとは限らない。



みせをでる

店を出る時に使う。Bボタンを押すことで代用することも可能。

防具屋

冒険者の体を守るのが商売です



冒険者を危険から守る防具を売る店。その品ぞろえは豊富で、鎧・盾・兜はもちろん、種類は少ないが武器も売っている。この店だけ「しなものをかう」のコマンドの後、「よろい・たて・かぶと・ぶき」のどれを買うか選ぶことになる。



▲あつかっている品物の数はまちがいくナンバーワン。

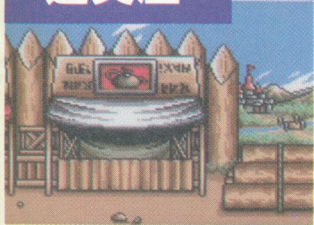
道具屋には武器も売っている

種類はふたつ。どちらも特殊な性質を持つとか…。

商品リスト(金貨～枚)		もめんのふく		80
けおりのふく	200	ぬののロープ	250	
けがわのふく	450	けおりのロープ	700	
かわのよろい	700	くさりかたびら	1200	
ブロンズアーマー	3200	ぬののフード	120	
かわのかぶと	300	けおりのフード	450	
けがわのフード	1030	ブロンズヘルム	1200	
アイアンヘルム	3400	かわのこて	120	
かわのたて	300	ブロンズシールド	700	
マンゴーシュ	900	マドゥー	2500	

道具屋

冒険の必需品は当店でお買い物も…



冒険に必要なのは武器や防具ばかりではない。傷ついた体を直してくれるやくそうや、毒の治療をしてくれるどくけしそう、といったアイテムがなければ、危険に満ちた神殿の中は一步も歩くことができない。なんども立ち寄ることになる店だ。



▲品物は少ないが、どれも冒険に必要な物ばかり。

商品リスト(金貨～枚)			
やくそう	12	どくけしそう	15
てんしのはね	24	ちかくのみ	8
かいふくのみ	100	きつげぐすり	30

教会

神の力で冒険者を救済する場所



慈悲深い神様の御加護により、冒険者を救ってくれる聖なる場所、それが教会だ。オートチェックシステムによって、主人公たちの体の異常を自動的に判断してくれるから、無駄なコマンドを選ぶ必要はない。神様はなんでもお見通し、ということかな？

1 毒・呪いから死亡まで、あらゆる異常を回復

主人公たちの体に異常（毒・麻痺・呪い・死亡）があるようなら、神父様が神への祈りで回復してくれる。ただし、お金が必要になる。



▲回復すべき異常があるか、神父様の方で調べてくれる。



▲死者の復活も、教会の神父様がやってくれる。

2 次のレベルまでの経験値

主人公たちの体のチェックがすんだら、次のレベルになるのに必要な経験値を、主人公・ビルポ・マーリンの順に教えてくれる。どうしても必要というものでもないが、やはり、知っていれば戦闘を続けるはげみにもなる。



3 冒険の記録（データセーブ）

そして、最後に冒険の記録（データのセーブ）をすることができる。神父様が冒険を記録するかどうかたずねてくる。そんなに手間がかかる作業ではないので、教会に行くたびに、冒険の記録はしておこう。そして、冒険を続けるか、その日はおしまいにするか答えよう。



町の中にはまだ秘密が…

さて、ここまでで町の中の建物に関する説明は、一応、おしまい。だが、ここまで説明した以外にも、町の中にはまだ秘密や、あっと驚くような事件が起こる。それがなんなのかは、自分の目で確かめて欲しい。

思わぬ情報が得られることも

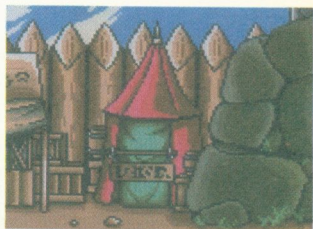
前にも説明したように、町、特に酒場にはいろいろな人間が集まる。正体のわからないアイテムを手に入れたり、どうしても先に進めなくなったりした時は、酒場の連中に話を聞いてみた方がいい。特にカウンターで酒を飲んでいるハッシュは情報通だ。



その正体は？ 謎の店の存在

町の中で、唯一入ることのできない建物がある。赤いテントの店(?)だ。

ここがなんなのか、その正体はまだ明かせないが、とても重要な場所であることはまちがいない。冒険がその核心にせまる頃には、自然と正体も明らかになるはずだ。

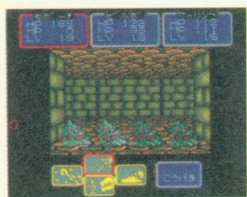
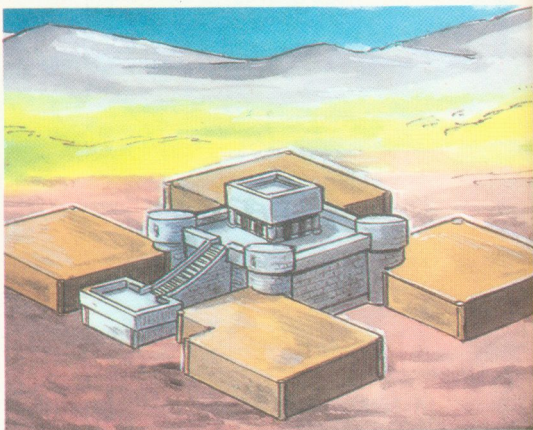


神殿

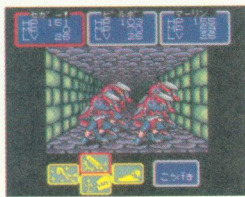
神秘の伝説につつまれた謎の神殿。冒険者の戦いはここで始まり、ここで終る。その神殿のマップを紹介しよう。自分で冒険した結果を記入し、完全なマップを作るつもりで利用して欲しい。

神殿+4つの洞くつが冒険の舞台

まずは右の概念図を見て欲しい。冒険の舞台となる神殿は5階建て。そして、その地下には4つの洞くつがある。洞くつの中には2階層になっているものがふたつあるので、全部で11のフロアを突破する必要がある。マップをチェックしながら、目印になるもの、たとえば泉や燭台などを記入しながら進まない、すぐに迷子になるだろう。



▲いちばん弱いワーズでも、冒険の序盤では強敵。



▲モンスターは集団で襲いかかってくる。

モンスターとの死闘

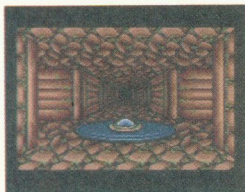
冒険者の行く手をはばむのは複雑なダンジョンだけではない。神殿に巣くうモンスターたちは情け容赦なく冒険者の命を狙ってくる。モンスターに打ち勝たねば、神殿の奥には進めない。

恐るべきトラップ

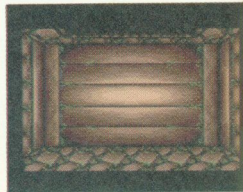
神殿の中には、いくつかのトラップ=ワナが待っている。

冒険者のMPを吸いとる植物、回転する床、そして落とし穴。

トラップがどこにあるか、それを正確に記憶するようにしたい。



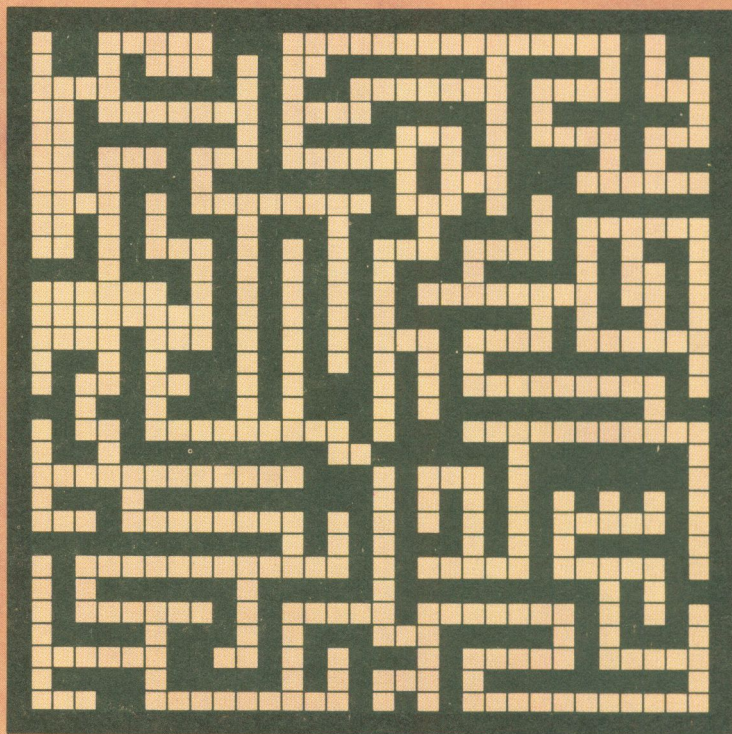
▲青い円盤の上に乗ると、回転して進路を見失ってしまう。



▲これは落とし穴から落ちた瞬間。HPは減らないが...

神 殿

1F

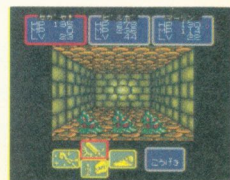


すべての冒険はここから始まる……神殿の大いなる入口

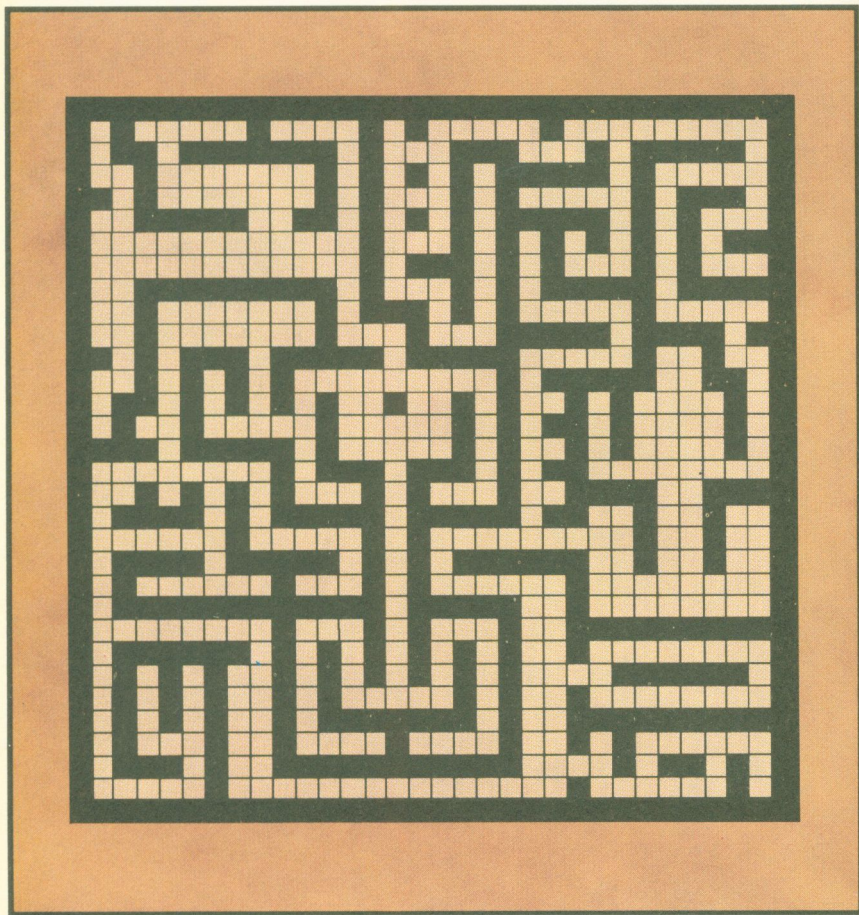
攻略のポイント

神殿に入ると、すぐこのフロアに。

ここからは神殿の2階と、4つの洞くつへの入口がある。冒険が始まってすぐは左半分しか歩き回れない。しかし、冒険が進めば右側への入口も自然と解明されるはず。



力の洞窟



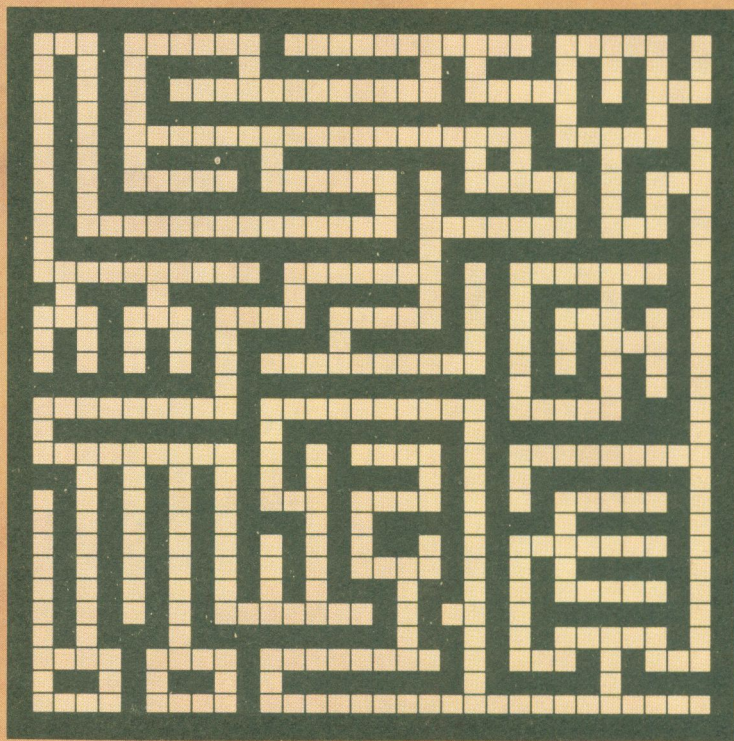
冒険者を待ち受ける、最初の試練の場

攻略のポイント

冒険者が最初におとすれることとなる洞くつ。通路の造りも比較的単純で、トラップもほとんどない。力だめしのためのダンジョン、といってもいいだろう。ここで冒険の進め方を覚えるようにしておきたい。



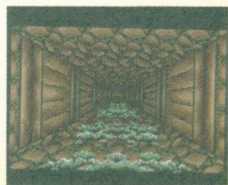
勇気の洞窟



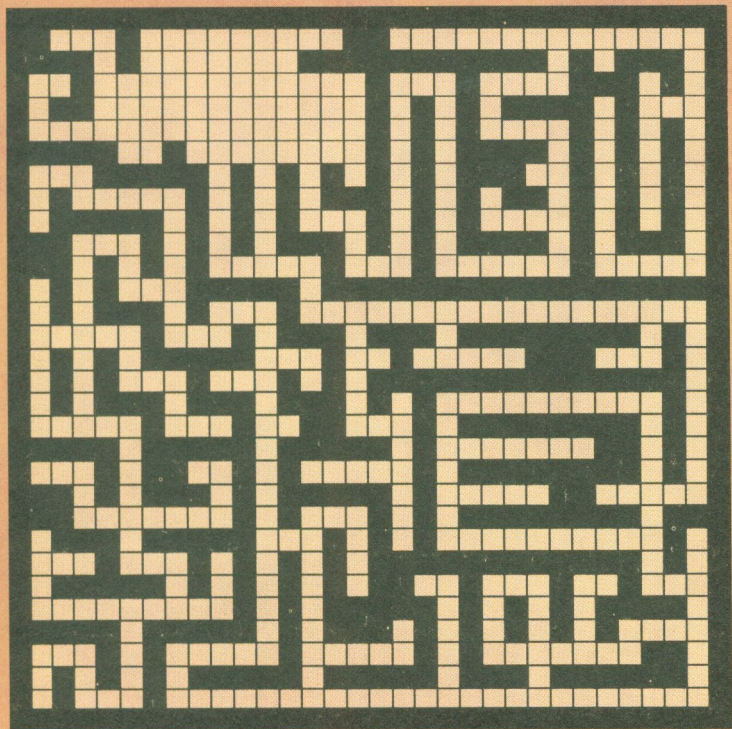
冒険者の勇気をためす、恐ろしいトラップ

攻略のポイント

この洞くつの特徴は、なんといつてもMPを吸いとるトラップ。トラップとはいっても、そこを歩いていかないと、宝をとることも、先に進むこともできない。ビルボやマーリンの魔法をあまり当てにすることができない、ということだ。



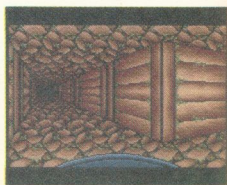
真実の洞窟



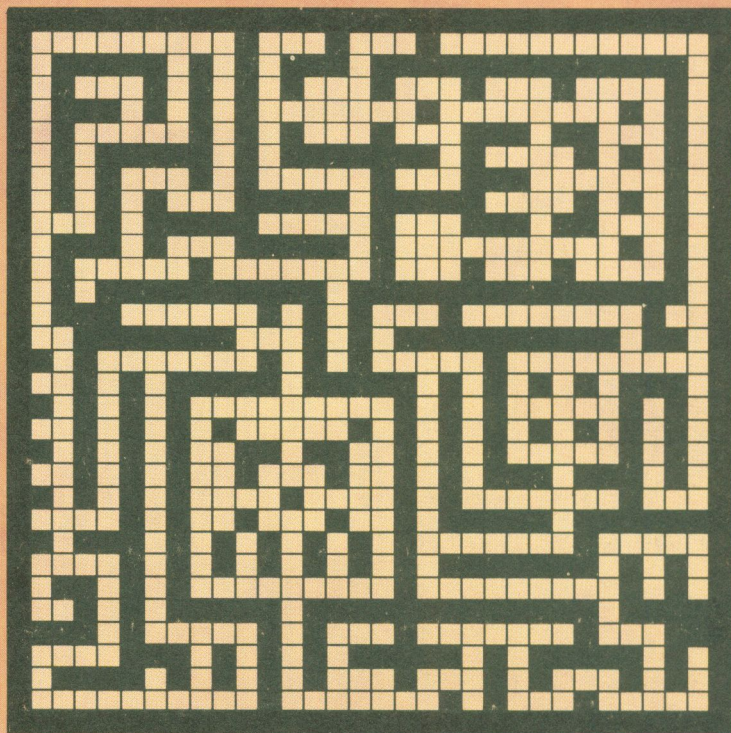
上から落ちてくる壁で、自分の場所がわからなくなるぞ!!

攻略のポイント

洞くつもこれで3つ目。ここにはかなりイヤらしいトラップが用意されている。方向感覚を狂わせる回転床、天井から落下し、冒険者の進路をふさぐ壁。きちんとマップを作っていないと、先に進むのは難しい。



英知の洞窟

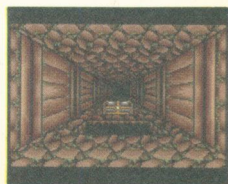


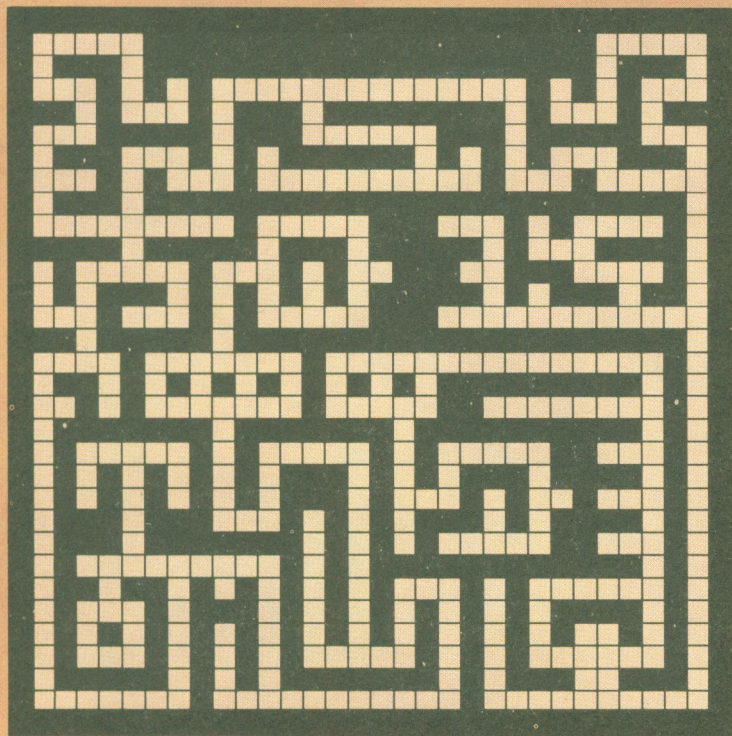
お、落ちる!! 待ち受ける落とし穴の地獄

攻略のポイント

この洞くつで冒険者を待っているのは、無数に仕掛けられた落とし穴。

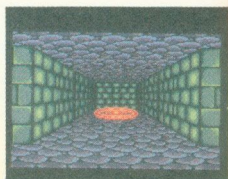
被害にあうたびにマップに記入していかないと、いつまでも先には進めないだろう。あるアイテムを手に入れば、かなり楽に進めるという話もあるのだが…。





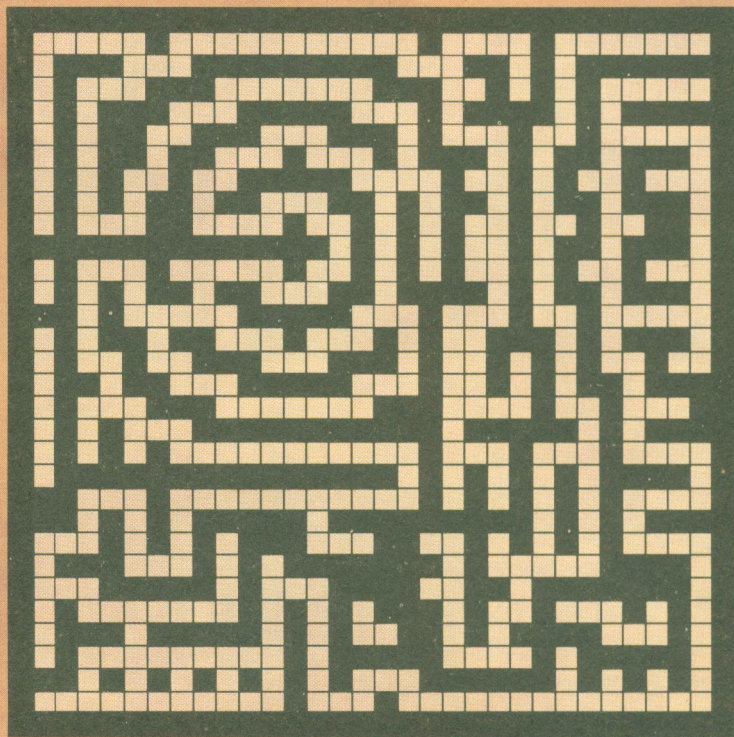
いよいよ神殿上部へ!! 強力武器を入手せよ

攻略のポイント いよいよ神殿上部への冒険が始まる。ここから先は階段さえ見つければ、自由に上に登ることができる（当然、敵も強くなっていくわけだが）。この階の宝箱には強力な武器が隠されているので、残らず手に入れ、装備を充実させよう。



神殿

3F



どこまでも続く通路。4階への遠い道のり

攻略のポイント

さしたるトラップもない階だが、通路の造りが複雑になっていて、上

への階段にたどり着くまで、かなりの距離を歩かされることになる。また、ここではある重要なアイテムが手に入るので、くまなくすべての通路の奥を調べるようにしたい。



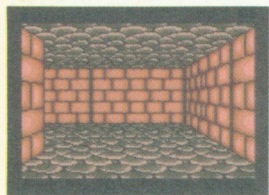
神殿

4F

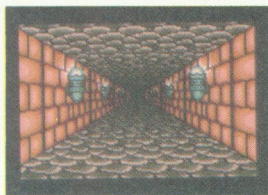
冒険も終盤へ。登場、強力モンスター

神殿も残すところ、あと2フロア。さて、この階はダンジョンとしては、そんなに複雑な造りではない。だが、初めてここをおとすれる冒険者は、かなりの苦勞をしいられることになるだろう。3階までとは比較にならない、強いモンスターが出現するのだ。

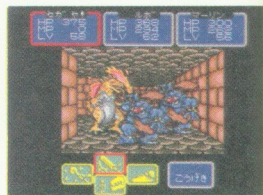
先を急がず、じっくり戦い、レベルアップや装備の充実を優先させた方がいいかもしれない。ここをぎりぎりで切りぬけたとしても、5階にはもっと強力なモンスターが出現するのだから。



▲これが4階の通路。ここまでたどりついた冒険者は少ないといわれる。



▲長く燭台が続く通路。いったいこの先にはなにが待っているのか…



▲この階から、モンスターがいきなり強くなる。覚悟して戦おう。

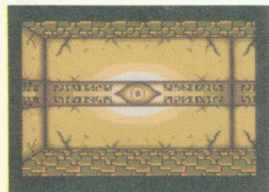
神殿

5F

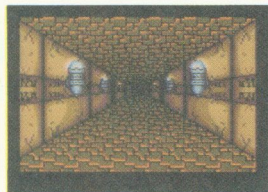
最後の敵が待つ、決戦のフロア!!

神殿の最上階。最後の敵がいるフロアだ。壁の様相が4階までとは違って変わり、無気味な雰囲気がただよう。

当然、最強のモンスターばかりが登場する。常にHPを完全な状態にしておかないと、レベルの上ったパーティでも全滅の危険がある。また、最後の敵に会う前に、ある場所を見つけることを忘れずに。主人公に力をあたえてくれる人物がいる。



▲生き物の「目」を連想させる、無気味な壁の様相。



▲どこまでもまっすぐ続く通路。闇の奥からモンスターの気配がせまる。



▲当然、出現するのは最強のモンスターばかり。手強い!!

デモ プレイ

冒険に関する基礎的な知識は理解できただろうか。ここでは、ゲームスタートから実際の冒険を紹介してみよう。



まずは王様に話を聞こう

冒険を始めると、自動的に城で王様に会うことになる。神殿に行ったまま、行方不明になった王女の探索。それが王様からたくされた使命だ。町で装備をととのえたら、もういちど城に戻るようにしよう。



▲主人公の父・モトレードも王女とともに行方不明に…。



▲大臣に金貨をもらい、町へ行って装備を整えよう。

町に行って、装備を整えよう



▲武器屋の店内。迷ってしまうほどの品ぞろえだ。



▲こちらは防具屋。こちらも品ぞろえの豊富さでは負けない。

町に行っても、武器や防具をあわてて買ったりしないように。とりあえず主人公は、ひと通りの武器と防具は持っているからだ。それでも武器屋や道具屋は、とりあえず見ておこう。なかなかいい品物が置いてある。

道具を買うのも忘れずに

武器や防具よりも、道具、つまりアイテムを買うことの方が大事。神殿に入るならば、やくそう・どくけしそう・てんしのはねは、絶対に持っていきたい。大量のHPを回復する、かいふくのみ、といったアイテムもあるが、レベルの低いうちはやくそうだけで十分。



▲道具屋で売っているのは、どれも冒険に必要なものばかり。

酒場によって情報を聞こう

買い物ですんだら、酒場をのぞいてみよう。おしゃべり好きな客たちが、主人公にいろいろと話しかけてくるだろう。中には酔っ払っている者もいるが、みんな役に立つ情報や、励ましの言葉をあたえてくれるだろう。

この先も町に帰ってきたら、とりあえず酒場に顔を出すようにしましょう。ひょっとして、意外な展開が待っているかもしれない。



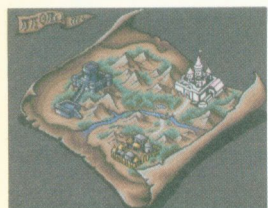
▲酒場には、いろいろな情報を知る客が集まってくる。こまめに足をはこぼよう。

城に戻り、王様に報告を

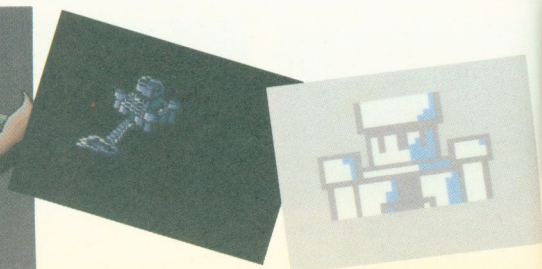
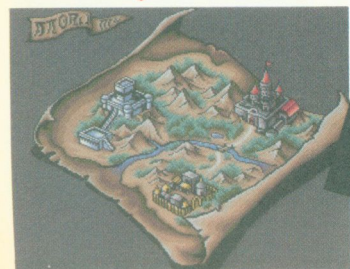


町での用事がすんだら、早速、城に戻ってみよう。王様の許しが得られ、神殿に入ることができる。いよいよ冒険の始まりだ。

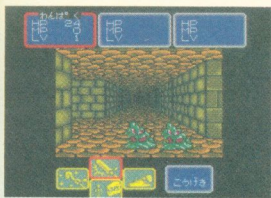
いよいよ神殿の中へ



城の外に出ると、ストームサング王国の全体マップになる。バッドの方向ボタンで神殿を選ぶと、中に入ることができる。あせらず、ゆっくり進んで行こう。前のページのマップに、目印になる燭台や水たまりを記入しながら進めば、迷子にはならないはずだ。そうやって奥に移動していくと…。



モンスターとの戦闘



モンスター出現!! いちばん弱いウーズが2匹。冒険の序盤は仲間もなく、主人公ひとりだけだから、複数の敵が出ると少しつらい。まあ、思いきって戦ってみよう。

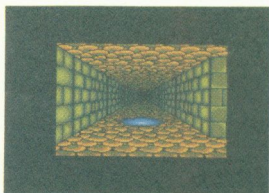
▲ウーズがたったの2匹とはいえ、レベル1では強敵だ。

▲こちらの攻撃がヒット!! この調子で戦っていけばいい。

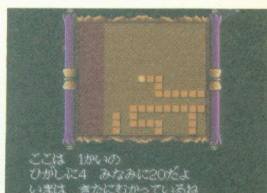
マッピングしつつ、さらに奥へ

モンスターを倒したら、もう少し奥に行ってみよう。あまり奥に行き過ぎると、帰りが大変になるけどね。

アイテム・ちかくのみを持っていたら、そろそろためしに使ってみよう。



▲あそこに水たまりが見える。目印として、マップに記入しておこう。



ここは 1階4のひかしに4 みなみに20だよ いまは きたにむかっていける

▲ちかくのみを使うと、自分の周囲のマップが表示される。

ふたたびモンスターとの戦闘



奥に進んだところで、ふたたびモンスターと遭遇。しかも、こんどは、ぐんたいばちの集団。かなり手強い相手だ。しかし、最初のうちは「さよなら」も成功しにくいので、勇気を出して戦ってみよう。戦闘中にHPが少なくなったら、やくそうを使うことも忘れずに。勝てば大量の経験値が手に入る。



こちらから攻撃



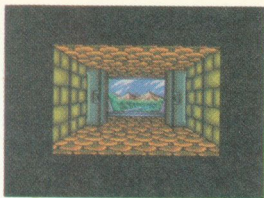
モンスターの攻撃



薬草で体力回復

□□□□□ タイミングを見て確実に脱出 □□□□□

手持ちのやくそうが1個くらいになったら、そろそろ出口に戻った方がいい。逃げる途中でも、容赦なくモンスターは襲いかかってくるから、余裕を見て脱出するようにしたい。



▲出口のトビラが開き、青空が見える。ほっとする瞬間だ。



▲まじのはねを持っていれば、瞬で脱出できる。

□□□□□ 宿屋で体力回復+教会でセーブ □□□□□



はーい！ おとまりですか？
きんおのまりですか？
よろしくですわ？



おんぼくは つまのしへるまで
4ポイントのびんが
びつぷりですぞ

町に戻ったら、早速、宿屋に泊まって体力回復だ。それが終わったら、教会に顔を出そう。次のレベルまでの経験値を聞いてついでにセーブしてもらおう

□□□□□ お金を貯めて、装備をレベルアップ □□□□□

だいたい、このパターンで冒険は進んでいく。モンスターと戦い、経験値をかせげば、レベルも上がり、キャラクターは自然と強くなっていく。だが、それだけでは時間がかかる。モンスターから得たお金で、武器や防具などの装備を充実させよう。

装備を充実させることで、攻撃力・防

御力がアップすれば、戦いを楽に進めることができる。武器から買っていても防具から買っていても、それは自由。自分のいちばん戦いやすいように考えてパワーアップしていこう。

また、やくそうなど、使ってしまったアイテムの補給も忘れずに。アイテムのチェックをしてから、神殿に戻るように



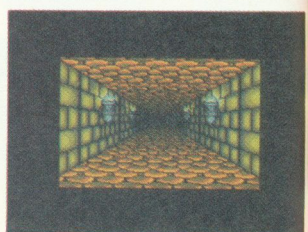
あからが 4ポイントつまくった
からが 1ポイントたまくった

▲やった!! 念願のレベルアップ。これを繰り返して、みんな強力な戦士に育っていくのだ。



そへこくっあー!
どれも かって くれるんだ?
欲しい んなげのや みたあるぞ?

▲すぐに手頃な武器に買いかえるか、それともお金を貯めて、いきなりいい武器を買うか…。



そしてふたたび冒険へ!!

知識編

魔法・アイテム・武器、防具

そしてモンスターの秘密が、

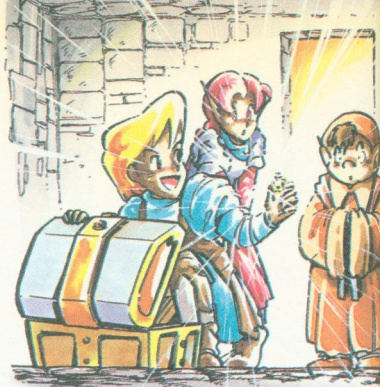
ここに解き明かされる!!



魔法のすべて

武器や防具、アイテムとならび、冒険に欠かせないのが魔法だ。モンスターに直接ダメージをあたえる攻撃系、戦闘を助ける間接系、傷を直す回復系、そして、その他の魔法と、全部で4つの系列に別れている。

その仕組みをよく理解しておけば、より充実した冒険を体験することができるだろう。



魔法は4系統にわかれている!!

攻撃系魔法



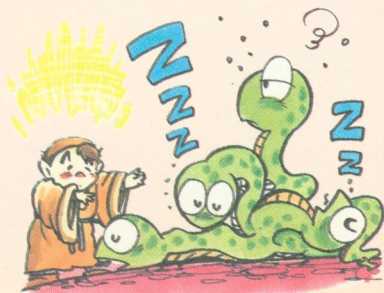
火炎・冷気・稲妻・真空・爆発などの自然現象を発生させ、武器とする魔法。

モンスターなど、敵に直接ダメージをあたえられるのが特徴。レベルや種類によって、敵、1匹、敵1グループ、敵全体へと使い分けることも可能。レベルアップしていけば、最強レベルのモンスターにも致命的なダメージをあたえられる。

間接系魔法

主に戦闘を補助するための魔法。味方の攻撃力・守備力をあげたり、敵を眠らせたりと、その効果は多彩。また、成功すれば一撃で敵の命を奪える魔法も存在する。

武器での攻撃や、攻撃魔法だけでは苦戦する相手でも、この系統の魔法を活用していけば、うまく戦うことができる。



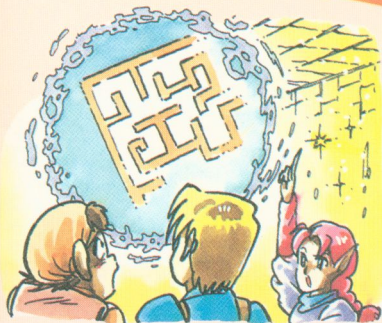
回復系魔法

HPの回復から始まり、毒・麻痺・眠りの治療、そして蘇生まで、あらゆる状態からの回復が可能な魔法。

戦闘中・移動中問わず、いちばん多く使うことになる。他の魔法を使う場合も、この回復系魔法を使う分のMPのことを、頭に入れておけるようになれば、もう一人前の冒険者だ。



その他の魔法



文字通り、今までの分類に入らない魔法。神殿のマップをうつし出す、弱いモンスターの出現を封じる、神殿から脱出する、アイテムの鑑定をする、などの魔法がある。

どれも、冒険を続けるうえでは欠かすことのできない魔法ばかり。うまく活用していきたい。

攻撃はマーリン・回復はビルボ

魔法は何種類もあり、また、その中でもいくつかのレベルに分かれ、それぞれ効果がちがう。そのすべてをいきなり覚えるのは少し難しい。例外もあるが、攻撃系の魔法はマーリン、回復系の魔法はビルボと考えておけば、系列を覚えやすいだろう。そうやって全体を理解したうえで、例外を覚えていけばいいのだ。

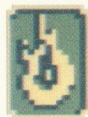


攻撃系魔法

ブレイズ

怪物を焼きつくす聖なる炎!!

高熱の炎を呼び起こし、モンスターの体を焼きつくす魔法。最高のレベル4では、ドラゴンの形をした炎の精が宙を舞い、すべての敵に攻撃を仕かける。



レベル	対象	消費MP	効果	使えるキャラクター
LV1	敵1匹	2	高熱の炎を呼び起こし、モンスターの体を焼いてしまう。	マーリン
LV2	敵1グループ	4	複数の炎を呼び起こし、モンスターの体を焼いてしまう。	マーリン
LV3	敵1グループ	8	複数の炎を呼び起こし、モンスターの体を焼いてしまう。レベル2のパワーアップ版。	マーリン
LV4	敵全部	14	炎の精が出現し、すべてのモンスターに大きなダメージをあたえる炎が宙を舞う。	マーリン

LV1



LV2



LV3



LV4



❖ 攻撃魔法の基本

数ある攻撃法の中でも、もっともポピュラーなもの。火炎攻撃をしてくるモンスター以外には、だいたい効果があると思っていいだろう。迷った時は、まず、これで攻撃だ。



▲居ならぶモンスターに次々とダメージを。



▲残念ながら、中にはブレイズのききににくい敵も。

フリーズ

魂まで凍てつかせる魔法の吹雪

敵に冷気や吹雪をたたきつけ、ダメージをあたえる魔法。炎の魔法であるブレイズの対極に位置する。レベルによるパワーアップのパターンなども、ほぼブレイズと同じ。火炎攻撃が通じない相手に有効。



レベル	対象	消費MP	効果	使えるキャラクター
LV1	敵1匹	3	強烈な冷気により、モンスターにダメージをあたえることができる。	マーリン
LV2	敵1グループ	5	強烈な冷気をいくつも巻き起こし、複数のモンスターにダメージをあたえることができる。	マーリン
LV3	敵1グループ	10	強烈な冷気をいくつも巻き起こし、複数のモンスターにダメージをあたえる。レベル2がパワーアップ。	マーリン
LV4	敵全部	17	激しい冷気が噴き出し、敵のすべてに対し、大きなダメージをあたえることができる。	マーリン

LV1



LV2



LV3



LV4



❖攻撃魔法の隠し技

敵に直接的ダメージをあたえるという点では、ブレイズとまったく同じ。どちらを使うかは、割りと好みの問題だ。ただし、ブレイズが効かない敵には有効な切り札となる。



▲火炎攻撃が得意な相手には有効な攻撃手段。



▲中には、やはり効きにくい相手も…。

スパーク

轟音を響かせ、大地を裂く稲妻!!

敵に稲妻をぶつけダメージをあたえる攻撃魔法。レベル1で1グループに、レベル3ですべての敵に攻撃できるなど、ブレイズやフリーズよりも上位の攻撃魔法、敵1体だけを狙い打つレベル4の魔法は、最強の力を持つ。



レベル	対象	消費MP	効果	使えるキャラクター
LV1	敵1グループ	5	何本もの稲妻が落ち、モンスターの体を焼き、打ち砕いてしまう。	マーリン
LV2	敵1グループ	8	何本もの稲妻が落ち、モンスターの体を焼き、打ち砕いてしまう。レベル1のパワーアップ版。	マーリン
LV3	敵全部	20	無数の稲妻が落ち、その場にいるすべてのモンスターの体に大きなダメージをあたえる。	マーリン
LV4	敵1匹	40	1本の強烈な稲妻が落ち、狙ったモンスター1体だけに、最大級のダメージをあたえ、粉碎する。	マーリン

LV1



LV2



LV3



LV4



◆最強の攻撃魔法だ

ブレイズやフリーズよりも1ランク上の攻撃魔法。強力な敵との戦いで真価を発揮する。特にレベル4の魔法は、1匹だけで出現する強力モンスターに対して、きわめて有効。



▲レベル2でもかなりのダメージをあたえられる。



▲1体の敵とはいえ、この攻撃力はすごい!!

ヘルブラスト 真空の刃が邪悪を切り裂く !!

ビルボが得意とする攻撃魔法。空气中に真空の渦を作り、モンスターの身体を切り裂く。レベルがアップしても最大、敵1グループにしか効果はないが、その代わりに、個々のモンスターにあたえるダメージは大きい。



レベル	対象	消費MP	効果	使えるキャラクター
LV1	敵1匹	2	空气中に発生した真空の渦が、モンスター1匹の体をぼろぼろに切り裂いてしまう。	ビルボ
LV2	敵1グループ	4	空气中に発生した真空の渦が、モンスター1グループの体をぼろぼろに切り裂いてしまう。	ビルボ
LV3	敵1グループ	8	モンスター1グループに対して、レベル2以上に鋭い真空の刃が襲い、その体を切り裂く。	ビルボ
LV4	敵1グループ	14	モンスター1グループに対し、非常に強力な真空の刃を飛ばす。その攻撃はどんな厚い皮膚も切り裂く。	ビルボ

LV1



LV2



LV3



LV4



◆ 補助攻撃の切り札に

本来ならビルボのMPは、ヒール系の魔法のために温存しておきたい。基本的には魔法攻撃はマーリンにまかせ、それだけでは倒せないHPの多い敵にのみ補助的に使おう。



▲ 敵1グループへの攻撃なら、レベル4は強力。



▲ マーリンの攻撃魔法との同時攻撃は効果的。

ビルボが得意とする、もうひとつの攻撃魔法。神への祈りが天罰を呼び、大爆発を起こす。レベル1で敵1グループへ、レベル2から敵の全部にダメージをあたえられる、集団攻撃用魔法の決定版。



レベル	対象	消費MP	効果	使えるキャラクター
LV1	敵1グループ	5	祈りにより、天罰=爆発を複数起こし、1グループのモンスターにダメージをあたえる。	ビルボ
LV2	敵全部	8	神の大きいなる意志により、すべてのモンスターを巻き込む爆発を起こすことができる。	ビルボ
LV3	敵全部	12	レベル2のパワーアップ版。すべてのモンスターの肉を裂き、大きなダメージをあたえる。	ビルボ
LV4	敵全部	20	レベル3のパワーアップ版。あらゆるモンスターに致命的なダメージをあたえることができる。	ビルボ

LV1



LV2



LV3



LV4



❖究極の集団攻撃魔法

レベル2の段階から、すべての敵に攻撃が可能な集団攻撃用の魔法。ヘルブラストと対称的で、その分、個々のモンスターへの攻撃力は低いが、状況に応じては威力を発揮する。



▲弱いモンスターが大量に出現した時に効果的。



▲敵を巻きこむ爆発の音。なかなかリアル。

間接系魔法

クイック

集団の敵には、ぜひ利用したい

戦闘中の味方のすばやさや防御力を上げる、攻撃補助魔法。攻撃力のある敵が集団で出現した場合、この魔法を使って戦えば、少ないダメージですむだろう。

レベル	対象	消費MP	効果	使えるキャラクター
LV1	味方1人	3	人間の精神と肉体に働きかけ、その敏捷性と防御力をアップさせる。	ビルボ
LV2	味方全員	5	レベル1のパワーアップ版。パーティ全員に対して有効。	ビルボ



長期戦になりそうな時

宝を守っていたりする、中ボスのモンスターと戦う時は、まず、この魔法を使うようにしましょう。

スロウ

実力差のある敵には便利

戦闘中の敵のすばやさや防御力を下げることができる。この魔法をうまく使えば、かなり実力差があるモンスターでも、なんとか倒すことができる。

レベル	対象	消費MP	効果	使えるキャラクター
LV1	敵1匹	2	敵の精神をあやつり、敏捷性と防御力を低下させる。	マーリン
LV2	敵1グループ	5	レベル1のパワーアップ版で、敵1グループに有効。	マーリン



敵を弱らせ一気に攻撃!!

使い方によってはかなり有効な魔法だが、必ずしも成功するとは限らないので注意が必要だ。

コンフューズ

眩惑と混乱の精神攻撃魔法 !!

モンスターの精神に働きかける、精神攻撃の魔法。

レベル1では敵を眩惑し、その攻撃の命中率を下げることができる。さらにレベル2では完全に敵の精神を混乱させることができる。

レベル	対象	消費MP	効果	使えるキャラクター
LV1	敵1グループ	3	敵の精神に働きかけ、その攻撃の命中率を低下させることが可能。	マーリン
LV2	敵1グループ	7	敵の精神に深く干渉し、混乱させることが可能。	マーリン



敵の自滅を持つ 頭脳作戦もあり

成功すれば敵が自滅してくれるこの魔法。混乱した敵の行動も様々なバリエーションがあって笑える。



アタック

神秘の力を得て、一撃必殺を狙え!!

戦闘中の味方の攻撃力を高める、攻撃支援呪文だ。この魔法をかけられると肉身に力がみなぎり、限界を越えた攻撃力を得ることができる。魔法攻撃が通じない相手や、高いHP・防御力をほこる敵に対し、とりわけ有効。

レベル	対象	消費MP	効果	使えるキャラクター
LV1	味方全員	9	味方ひとりの肉体を念動力で強化し、その攻撃力を高める。	マーリン
LV2	味方全員	20	さらに強力な念動力で、味方全員の攻撃力を高める。	マーリン



ボスクラスに 特に有効な補助呪文

単独で登場する強いモンスターと対決する場合、このアタックとクイックの呪文を併用すると効果的だ。

スリープ

モンスターを永遠の眠りに誘う

モンスターの運動中枢を麻痺させ、深い眠りにおとしいれることができる。当然、寝ている間、敵は攻撃することができない。その間、こちらに一方的に有利な戦いを進めることができるということだ。

レベル	対象	消費MP	効果	使えるキャラクター
LV1	敵1匹	4	念動力でモンスター1匹の運動中枢に干渉、眠らせてしまう。	
LV2	敵1グループ	6	より強い念動力で、モンスター1グループを眠らせてしまう。	



寝ている際に 連続攻撃!!

どんなに強くても、眠っている間は無力。その間に攻撃しても、体力回復しても自由。体勢を立て直せる。

アンチスペル

光の障壁が暗黒の魔法を封じる!!

光の神の力を借り、モンスターの魔法を無力化する障壁を作る。

この魔法がうまくかかると、敵がいくら高度な魔法を持っていても、その力を失ってしまう。魔法を使う敵が集団で出現した時には便利。

レベル	対象	消費MP	効果	使えるキャラクター
LV1	敵1グループ	4	光のバールで敵1匹をつつみこみ、魔法の力を封じ込めてしまう。	ビルボ
LV2	敵全部	6	さらに強力な光のバールで敵1グループをつつみ、魔法の力を封じる。	ビルボ



**魔法を使う敵を
一気に無力化!!**

魔法を使う敵に集団で出現されると、下手をすれば全滅の危険がある。そんな時は、迷わずこの魔法だ。

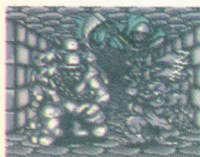
ソウルステル

死神を召喚!! 敵の魂を吹き消せ

地獄から死神を呼びよせ、敵モンスターの魂をぬきとり、一瞬で命を奪う魔法。

必ずしも成功するとは限らないが、うまくいった場合、モンスターのHP・防御力といった要素と関係なく、一瞬で絶命させることが可能。

レベル	対象	消費MP	効果	使えるキャラクター
LV1	敵1匹	8	死神を呼び出し、1匹のモンスターの命を奪う。	ビルボ
LV2	敵1グループ	15	上級の死神を呼び出し、モンスター1グループの命を奪う。	ビルボ



**一発逆転!!
最後の切り札**

一撃必殺のこの魔法、その分、効くかどうかは運次第。一発逆転のチャンスにもなるのだが…。

回復系魔法

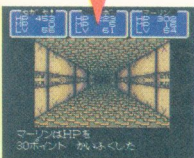
ヒール

慈悲の祈りが痛みをいやす…

魔法の中でも、もっとも使用頻度の高い回復用の呪文だ。この魔法を唱えることによって、自分や仲間のHPを回復することができる。

レベル	対象	消費MP	効果	使えるキャラクター
LV1	味方1人	3	神へ祈りを捧げ、味方ひとりのHPを少しだけ回復させることができる。	ビルボ マーリン
LV2	味方1人	5	神への祈りにより、仲間ひとりのHPを回復させることができる。	ビルボ マーリン
LV3	味方1人	10	味方ひとりのHPを完全に回復することができる。	ビルボ
LV4	味方全員	50	全員のHPを完全に回復させることができる。しかし、大量のMPを消費してしまう。	ビルボ

LV1



LV2



LV3



LV4



❖生活必需魔法だ?

あらゆる魔法の中でも、おそらくいちばんお世話になるのが、このヒールだろう。キャラクターのHPの総量を考えて、いちばん効率のいいレベルを使うのがポイントだ。



▲使用時は、レベルを選択するのを忘れずに。



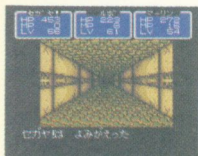
▲ぎりぎりまで我慢して、レベル3で一気回復も。

レイズ

勇者の魂よ、その亡骸に帰るべし!!

死んでしまった仲間の魂を現世に呼びもどし、生き返らせる究極の回復魔法。
 神への敬虔な祈りの気持ちと、高度な魔法技術を必要とされるため、経験を積んだ僧侶しか使うことができない。パーティの中では、ビルボだけが使える。

レベル	対象	消費MP	効果	使えるキャラクター
LV1	仲間ひとり	15	死んでしまった仲間を生き返らせることができる。	ビルボ
LV2	仲間ひとり	35	死んでしまった仲間を、HPの完全な状態で生き返らせることができる。	ビルボ



終盤戦では

ひんぱん
頻繁に使うことに...

一見するとレベル2の方が便利だが、MPのことを考えるとレベル1+ヒールのレベル3の方が経済的。

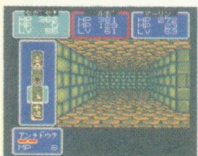
アンチドウト

精霊の光よ、闇の汚れを消し去れ!!

傷以外の体の異常を回復してくれる魔法。

レベル1では毒の治療を行なうだけだが、レベル2では、それ以外にも麻痺や眠りからの回復も可能になる。冒険の中盤では特に使うことが多いだろう。

レベル	対象	消費MP	効果	使えるキャラクター
LV1	仲間ひとり	3	聖なる力の働きで、身体を清め、毒を受けた状態から回復させてくれる。	ビルボ
LV2	仲間ひとり	8	毒に加え、麻痺・眠りという状態からも回復することができる。	ビルボ



戦闘中にも

どんどん使おう

戦闘中の麻痺や眠りの状態を軽く見ないように。早目にこの魔法でおした方が危険が少ない。

その他の魔法

プロジェクト

迷宮よ、その懐^{ふところ}を我に見せよ!!

移動中のみを使うことができる。今まで歩いた神殿内の通路をマップにして、冒険者の心の中に投影してくれる。ただし、フロアのすべてが見えるというわけではなく、冒険者を中心とした一定エリアが見えるだけ。

レベル	対象	消費MP	効果	使えるキャラクター
LV1	ダンジョン	1	神殿中のマップを投影し、見ることができる。ただし、今まで歩いたところだけに限る。	マーリン



ここは、10%の
ひがしに10、みなみに20だよ
いまは、ひがしにむかっているわ

マップ作成の
たよになる味方!!

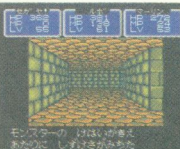
この魔法があれば、マップ作成が楽になるし、それに加えて、行ったことがある場所と、そうでない場所が判別できるのだ。

ディスプレイア

邪悪の者たちよ、その身をしずめよ!!

強い念動力を出し、弱いモンスターたちの出現を封じてしまう魔法。ただし、一定時間しか、その効果は持続しない性質がある。

レベル	対象	消費MP	効果	使えるキャラクター
LV1	モンスター	7	弱いモンスターの出現を封じることができる。	マーリン



モンスターの、ははは、あつた
あたりに、しずみがあつた

先を急ぐ時に
便利な魔法だ

なにか用事があるって、レベルの低いモンスターばかり出現する場所を歩く時など、なかなか役に立つ魔法だ。

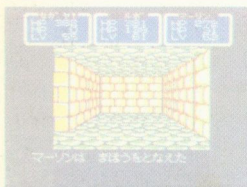
アウトサイド

光あふれる世界へ、一瞬で転移!!

攻撃魔法以外では、ヒールなどとならんで、使う度合いが多い魔法。

この魔法をとなえると、たとえどんなに神殿の奥にいようと、一瞬で地上に帰還することができる。最後の切り札の脱出魔法だ。これを使えるのはマーリンだけなので、最低、この魔法をとなえるのに必要なMPだけは残しておくように。

レベル	対象	消費MP	効果	使えるキャラクター
LV1	ダンジョン内で	9	たとえどこにいようと、神殿内からならば、一瞬で地上に帰還することができる。	マーリン



最後の最後は この魔法で脱出

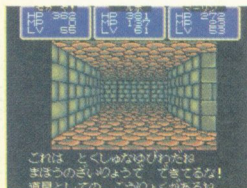
全滅するのが嫌であれば、くどいようだが、この魔法に必要な9MPだけは確保しておくこと。でないと後悔するよ。

オブザーブ

未知なるものよ、汝の名は…

店で買ったり、神殿の中で見つけた宝箱から手に入れたアイテム。その正体を鑑定してくれる便利な魔法。その種別(武器なのかアイテムなのか)を見わけたり、また武器や防具であれば戦闘中にアイテムとして使えるかどうか、などのくわしい鑑定をすることが可能。呪われているかどうか、教えてくれる。

レベル	対象	消費MP	効果	使えるキャラクター
LV1	アイテム	1	持っているアイテムについて、くわしい鑑定をすることができる。	マーリン



装備する前に これで確認しよう

神殿の中ではいろいろとアイテムが手に入る。しかし、うっかり呪われた武器・防具を装備したりしたら大変。まずはこの魔法で確認を。

アイテム

この「シャイニング&ザ・ダクネス」の世界には、冒険者のために用意された多くのアイテムが存在する。もっとも基本的な「やくそう」や「どくけしそう」に始まり、謎のトピラを開く鍵まで、すべてが必要不可欠なものばかりだ。それぞれのアイテムの役割を知ることが、冒険を成功させるポイントといっても過言ではない。



	名称	値段	使いみち	手に入る場所
	やくそう	12	HPを少しだけ回復することができる。いちばんお世話になるアイテム。	⑩
	どくけしそう	15	モンスターの攻撃で受けた毒を消してくれる。常にひとつは持っていたい。	⑩
	てんしのはね	24	ダンジョンから一瞬で地上に戻ることができる。これも常にひとつは持っていたい。	⑩
	ちかくのみ	8	ダンジョンのマップを見ることができる。マーリンが仲間になるまでは必要。	⑩
	ドアーフのかぎ	?	「ドアーフのとびら」を開けるのに必要なアイテム。これを探すのが、序盤の目的。	?
	ルーンのかぎ	?	「ルーンのとびら」を開けるのに必要なアイテム。神殿のどこかに存在する。	?
	いつわりのぞう	?	正体不明の像。冒険を進めるのにどうしても必要、ということしか知られていない。	?
	ロープ	?	穴の開いている天井ならば、自由に上のフロアに昇ることができるようになる。	?














	名称	値段	使いみち	手に入る場所
	ミスリルぎん	4000	ミスリルと呼ばれる金属。そのままでは、なんの役にも立たないのだが…。	①道
	いやしのゆびわ	?	冒険者のHPを少しだけ回復してくれる。ただし、壊れてしまう危険もある。	?
	プロテクトリング	?	冒険者のすばやさや防御力をアップしてくれる。クイックの魔法と同じ力を持つ。	?
	まほうのゆびわ	?	冒険者のMPを少しだけ回復してくれる。ただし、これも壊れる可能性を持つ。	?
	まほうのかがみ	3500	モンスターの魔法を、そのままはね返すことができる。	①道
	いやしのみず	?	モンスターのプレス（火炎）攻撃を無力化し、防いでくれる。聖なる水。	?
	きよめのみず	?	呪いから冒険者を救ってくれる水。呪われていない場合は、なんの役にも立たない。	?
	かいふくのみ	100	「やくそう」より多く、冒険者のHPを回復してくれる。	①道



表の見方

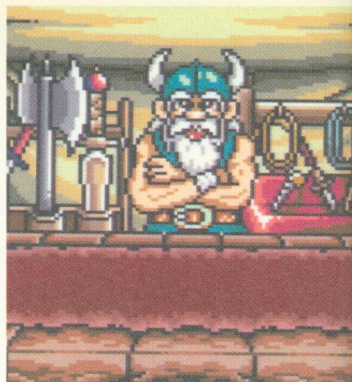
見ればすぐにわかると思うが、一応、表の見方を説明しておこう。

左側からアイテムの名称、その次がアイテムを買う時の価格、使いみち、いちばん右側には、どこで入手できるか、その場所の略称が記してある。

	名称	値段	使いみち	手に入る場所
	きつけぐすり	30	冒険者を「まひ」から救ってくれる。お金に余裕があれば、持っていた方が便利。	⑩
	しんじつのたま	?	闇にひそむものを照らし出すという、伝説の宝物。冒険を進めて行くには、絶対必要な物。	?
	えいちのちず1	?	「英知の洞くつ」のある部分を記した地図。これを手に入れないと、かなり苦戦するだろう。	?
	えいちのちず2	?	「ちず1」と同じく、「英知の洞くつ」のある部分について記した地図。	?
	きせきのくすり	8000	死んだ仲間を生き返らせることができる。ただし、戦闘中にしか効力を発揮しない。	?
	ダークブロック	?	呪いがか込まれているといわれている金属。このままでは何の役にもたないが……。	?
	ジュエルキー	?	最後の鍵といわれているが、どこで手にいれて、どう使うかはナゾ。	?
	メダリオン	?	ゲーム後半、ダンジョンの中でとても役にたつアイテム。ある場所にこれをほうり込むと……。	?
	だいちのこづち	?	自由に地震を起こせるといわれる謎のアイテム。どこにあるのかは不明。	?
	ばくれつボックス	?	すべての物を吹き飛ばす、大爆発を呼ぶ。これも所在不明のアイテム。	?
	きよじんのふえ	?	伝説の巨人を呼び出すといわれるが、どんな結果が持っているのか、誰も知らない。	?
	しっこくのはこ	?	すべてを飲みこむ小型のブラックホールを発生させる。これもどこにあるかは不明。	?
	まかいのつえ	?	敵にも味方にも災いをもたらすという悪魔のツエ。使った結果がどうなるのか。知る者はいない。	?

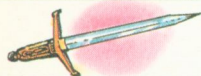
武器防具

冒険を遂行するためには、モンスターとの戦闘は避けて通れない。そこでどうしても必要になってくるのが、敵にダメージを確実にあたえ、こちらの身を守ってくれる武器と防具だ。しかし、武器と防具の種類は多く、きちんとした知識を持たなければ、宝の持ちぐされになる可能性もある。これからのページをよく読んで、正確な知識を持って欲しい。








武器

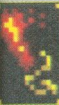










WEAPON














武器にはいくつもの種類があり、装備できる人間もまっている。例外もあるが、基本的に剣系は主人公、ノやフレイルはビルボ、ムチやツエはマーリンが装備できると、覚えておこう。

中にはアイテムとして使うと、特殊な力を発揮するものもある。

	アイテム名	値段	装備できる人			呪い	特殊効果 戦闘中・通常	その他
			戦士	僧侶	魔法使い			
	ブロンズナイフ	100	●	●	●		青銅でできたナイフ。攻撃力はほとんどない。	②
	ショートソード	200	●	●	●		いわゆる短剣。ブロンズナイフより少し強い程度。	②
	ミドルソード	750	●	●			短剣と剣の中間の存在。少しは使い物になるか？	②
	ロングソード	2530	●				いわゆる長剣。序盤ではたよりになる武器のひとつ。	②
	ブロードソード	?	●				両刃で幅広の長剣。値段の割りには使える武器。	?

アイテム名	値段	装備できる人			呪い	特殊効果 戦闘中・通常	その他
		戦士	僧侶	魔法使い			
 ファイアーソード	?	●				炎の魔力がこめられたという、伝説の剣。	?
 ライトニングソード	?	●				闇を引き裂く光りの魔力が封じられた長剣。	?
 ブロンズサーベル	300	●		●		青銅でできた細身の剣。少し割高な感じもある。	⊙
 アイアンサーベル	?	●		●		鉄製のサーベル。ロングソードより少し弱い。	?
 ジャンボハンマー	?		●			その名の通りの巨大なハンマー。かなりの破壊力。	?
 ミスリルアックス	?		●			伝説の鉱石・ミスリルでできている。最強のオノ。	?
 あくまのだんびら	?	●				何人もの戦士の血を吸い、呪われた悪魔の剣。	?
 ショートアックス	330		●			片手で持てる小型のオノ。攻撃力はあまりない。	⊙
 ミドルアックス	?		●			中型のオノ。値段の割には役に立つ武器のひとつ。	?
 ダブルアックス	?		●			刃が両側についた大型のオノ。そこそこの破壊力。	?
 グレートアックス	?		●			通常材料で作られた物の中では最強のオノ。	?

	アイテム名	値段	装備できる人			呪い	特殊効果 戦闘中・通常	その他
			戦士	僧侶	魔法使い			
	ミスリルソード	?	●				伝説の金属。ミスリルで作られた長剣。強い!!	?
	パワースティック	760		●	●		ビルボやマーリン用のツエ。ミドルソード並の攻撃力。	武
	フレイル	?		●			ビルボ専用の武器。2回攻撃が可能なのが特徴。	?
	モーニングスター	350	●	●			トゲトゲのついた鉄球。扱うには力が必要。	武
	ほのおのつえ	?			●		炎の魔力が封じられていると伝えられる、伝説のツエ。	?
	ふぶきのつえ	?			●		氷の魔力が封じられている。	?
	にんたいのつえ	?			●		武器としても弱いし、特殊な能力もない。	?
	はかいのつえ	?		●	●		使う者に災いをあたえる。武器としては強いが…。	?
	ミスリルロッド	?		●	●		ミスリルでできたツエ。ツエの中では最強の攻撃力。	?
	こんぼう	120	●	●			ブロンズナイフとならぶ、最弱の武器。気安め程度なら。	武
	グレートハンマー	?		●			ハンマー系では最強の強さ。怪物の頭を粉碎する。	?

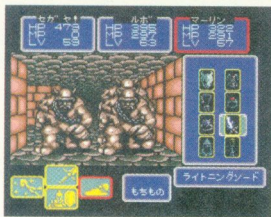
アイテム名	値段	装備できる人			呪い	特殊効果 戦闘中・通常	その他
		戦士	僧侶	魔法使い			
 ブロンズランス	?	●				青銅でできたヤリ。強さからすると、少々割高。	?
 アイアンランス	?	●				鉄製のヤリ。値段の割りには強く、お買い得な武器。	?
 スチールランス	?	●				ヤリの中では最強。値段も手頃なので買っても損はない。	?
 ライトスピア	?	●	●	●		誰にでもあつかえる細身のヤリ。その分、攻撃力は低い。	?
 ヘビースピア	9500	●	●	●		ライトスピアが、少しパワーアップした物。	Ⓢ
 なめしたムチ	?			●		敵1グループにダメージをあたえることができる。	?
 トゲのムチ	5500			●		トゲがつき、破壊力を増したムチ。グループ攻撃可能。	Ⓢ
 はがねのムチ	?			●		強力なフレイル。2回攻撃が可能な武器。	?
 グレートフレイル	?		●			はがね製のムチでまとめて同種の敵を攻撃できる。	?
 マンゴーシュ	900	●	●	●		道具屋で売られている武器。攻撃力と防御力がアップ。	?
 マドゥー	2500	●	●	●		「マンゴーシュ」と同じく、攻撃力と防御力がアップ。	?



道具として使える武器がある



武器の中には、戦闘中に道具として使うと特殊な効果を発揮する武器がある。ブレイズやフリーズなどの魔法と同じ効果だ。どの武器にその効果があるかは自分で調べて。



▲戦闘中、なにかの武器を道具として使ってみよう。これで武器の特殊効果を使うことができる。



▲強力な稲妻が敵を直撃。しかし、これは魔法による攻撃ではなく、武器の特殊効果なのだ。



武器がこわれる!? さあ、どうする?



道具として特殊効果のある武器は、確かに便利。しかし、ひとつだけ欠点がある。武器を道具として使うと、何分の1かの確率でこわれてしまうことがある。「こまかなひびが入ってしまった～」とメッセージが出て、この後にもう1回使うと、完全にこわれて失われてしまう。ある場所に持って行くと修理ができるというのだが…。



▲ゲームが進むにつれて、ある場所に入ると……。



店は預かり所としても利用できる



冒険が進むと、持ちきれないほどアイテムが手に入ってしまう。そんな時は、どんどん店に売ってしまおう。少し割高になるが、必要になったら、また買い戻せばいい。



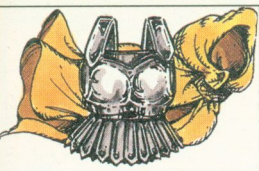
▲安心して、店にアイテムを売ろう。売ったアイテムはずっと店に置かれ、なくなる心配はない。



▲こんなにたくさん店に並べられているでしょ。店は預かり所の役目もしているというわけだ。

鎧

SUIT OF ARMOR



防具の基本はなんといっても鎧。冒険者の体をつつみ、モンスターの攻撃から身を守ってくれる大切な存在だ。

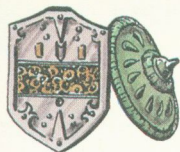
鎧といっても、ここでは魔法使い用のローブや、誰でも身に付けられる普通の服までをふくんでいる。重い鎧は主人公、軽量の鎧は主人公とビルボ、そしてローブはビルボとマーリンが装備できるというように、装備できる人間が決まっている。

	アイテム名	値段	装備できる人			呪い	特殊効果 戦闘中・通常	その他
			戦士	僧侶	魔法使い			
	もめんのふく	80	●	●	●		いちばんつまつな布の服。防御力はほとんどない。	防
	けおりのふく	200	●	●			木綿の服より少し厚手の服。多少、防御力もある。	防
	けがわのふく	450	●	●			分厚い毛皮で作られた服。そこそこの防御力はある。	防
	ほつれたふく	?	●	●	●		売り値もいちばん安く、防御力も最低。おまけに…	?
	ぬののローブ	250		●	●		一枚布でできていて、体をすっぽりつつんでくれる服。	防
	けおりのローブ	700		●	●		厚手の布で織られたローブ。布のローブより少し丈夫。	防
	けがわのローブ	?		●	●		丈夫な毛皮のローブ。序盤のマーリンの装備の基本。	?
	まほうのローブ	?		●	●		魔法がかけられていて、防御力とともに運も上がる。	?

	アイテム名	値段	装備できる人			呪い	特殊効果 戦闘中・通常	その他
			戦士	僧侶	魔法使い			
	ダークローブ	?		●	●		暗黒の力が物体化してできたローブ。防御力は高いが…。	?
	かわのよろい	700	●	●			薄い革でできてる。軽くて動きやすいが、防御力は貧弱。	防
	くさりかたびら	1200	●	●			鉄の糸を縫いこんである。値段の割りには使える。	防
	てつのむねあて	1850	●	●			鉄製だが、胸を防御しているだけなので動きやすい。	防
	ブロンズアーマー	3200	●	●			青銅製。体全体をカバーしている鎧。	防
	アイアンアーマー	?	●				鉄製の鎧で防御力は高いが、その分重くて動きにくい。	?
	スチールアーマー	?	●				鋼鉄でできた鎧。中盤の冒険ではかなり役に立つ。	?
	ミスリルアーマー	?	●	●			ミスリル製で軽く、ビルボも装着できる。防御力も高い。	?
	ダークアーマー	?	●				闇の力に守られ、無敵の防御力をほこるのだが…。	?
	まほうのかたびら	?	●				全員が装備できる鎧としては最高の守備力をほこる。	?
	ねっぱのよろい	?	●				敵の火炎攻撃から身を守ってくれる性質を持つ。	?






盾

SHIELD



片手に武器を持って敵を攻撃し、もう片手の盾で敵の攻撃を防ぐ。敵の戦闘で重要な役割をしめす防具が「盾」だ。

鎧とくらべると種類はすくないが、冒険者の総合的な守備力をアップさせるには、必要不可欠な存在だ。もともとが戦士のための装備なので、主人公しか装備できない物が多い。ビルボやマーリンにも装備できるのはどれか、チェックしておこう。

	アイテム名	値段	装備できる人			呪い	特殊効果 戦闘中・通常	その他
			戦士	僧侶	魔法使い			
	かわのたて	300	●	●			もっとも一般的な盾。防御力は低いがあつかいやすい。	防
	ブロンズシールド	700	●	●			青銅でできた盾。主人公には最低これを持たせたい。	防
	アイアンシールド	?	●	●			分厚い鉄の一枚板で作られた盾。ビルボにも持てる。	?
	ライトシールド	?	●	●	●		ブロンズシールドより強く、誰でもあつかえる。	?
	スチールシールド	?	●				鋼鉄製。冒険の中盤ではかなりたよりになる防具	?
	ミスリルのたて	?	●	●	●		ミスリル製で誰にでも使え、防御力も高い凶の防具。	?
	かわのこて	?	●	●	●		腕だけを守る、革製の軽い防具。戦士用の装備品。	?
	まほうのたて	?	●	●	●		魔法の力が込められた盾。敵の魔力を跳ね返す。	?

兜






HELMENT

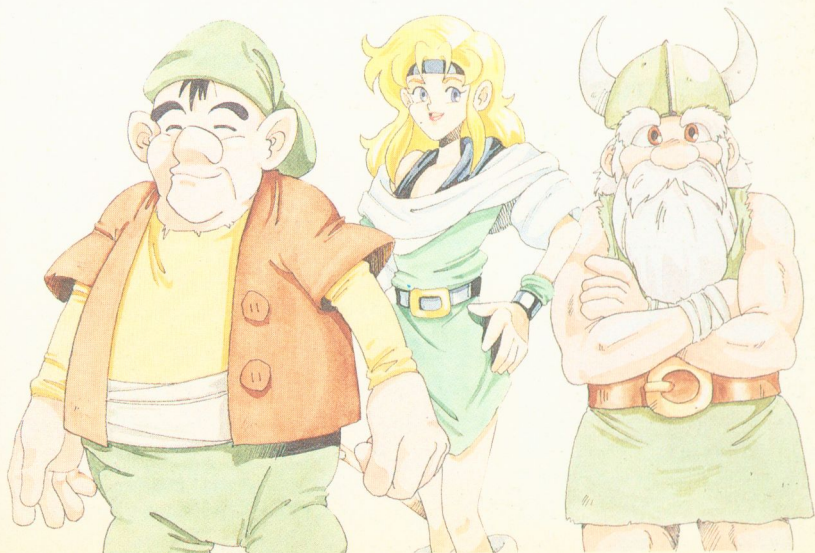


冒険者たちの大事な頭を、敵の攻撃から守ってくれる防具、それが兜だ。

兜には、金属でできている、いわゆる「兜」と、布でできた「フード」の二種類がある。金属製の兜は戦士である主人公、フードは魔法を使うビルボやマーリンが装備、となっている。兜やフードは値段のわりには防御力が低いので、鎧や盾をまず優先して買った方がいいかもしれない。

	アイテム名	値段	装備できる人			呪い	特殊効果 戦闘中・通常	その他
			戦士	僧侶	魔法使い			
	ぬののフード	120		●	●		ふつうの布で織っただけのフード。当然防御力は低い。	
	けおりのフード	450		●	●		厚手の布製なので、防御力は少しアップ	
	けがわのフード	1030		●	●		分厚い毛皮製。序盤はこれで切りぬけられるだろう。	
	まほうのフード	5800		●	●		魔力で守られ、敵のアンチスペルがききにくくなる。	
	ダークフード	?		●	●		フード類の中ではずばぬけた防御力をほこるが…。	
	ビルボのフード	?		●			ビルボ専用のフード。ソウルスチルに抵抗力がある。	
	ミスリルフード	?		●	●		ミスリルの糸で織られ、すばらしい防御力を持つ。	
	かわのかぶと	300	●				兜の中ではいちばん弱い。軽いだけが長所。	

	アイテム名	値段	装備できる人			呪い	特殊効果 戦闘中・通常	その他
			戦士	僧侶	魔法使い			
	ブロンズヘルム	1200	●				青銅でできた兜。ゲーム序盤はこれで十分。	防
	アイアンヘルム	3400	●				鉄製の兜。敵の鋭い牙から頭を守ってくれる。	防
	スチールヘルム	?	●				銅製でできた兜。中盤はこれで乗り切ろう。	?
	ダークヘルム	?	●				長い年月の間に闇に染まってしまった、暗黒の兜。	?
	ミスリルヘルム	?	●	●			ミスリル製の兜。ビルボが装備できる唯一の兜。	?



モンスターデータ

暗黒の時代から存在する謎の「神殿」。そこには貴重な宝とともに、数え切れないほどの多くの怪物がひそんでいるという。冒険者たちが生きのびるためには、襲いかかる怪物たちとの戦闘に勝ちめかなければならない。そのためにも、ここで彼らの能力をよく理解しておいてほしい。その正体がわかれば、怪物たちも恐れることはない



表の見方

ウーズ系

敵キャラ名	得られる 経験値	得られる お金	最大 HP	最大 MP	手に入る アイテム
ウーズ	1	2	8	0	やくそう

ここでは、モンスターをその外観からグループ分けし、解説している。左からモンスターの名前、1匹から得られる経験値、お金、その最大HP、MPを記してある。いちばん右の欄には、たまにそのモンスターが落としていくアイテムの名前が書かれている。

ウーズ系



敵キャラ名	得られる 経験値	得られる お金	最大 HP	最大 MP	手に入る アイテム
ウーズ	1	2	8	0	やくそう
ダーク ジェリー	3	5	10	0	きつけ ぐすり
エビル パテ	16	21	22	3	てんし のはね
この系列の モンスター たちの特徴		単細胞に近い、原始的な構造の体。攻撃も単純だが、エビルパテはスロウを唱えるので要注意。			

おおなめくじ系



おおなめくじ



おおうみうし



マッドスラッグ

敵キャラ名	得られる 経験値	得られる お金	最大 HP	最大 MP	手に入る アイテム
おおなめくじ	1	2	8	0	ちかくのみ
おおうみうし	4	8	11	3	ちかくのみ
マッドスラッグ	24	27	26	0	かいふくのみ
この系列の モンスター たちの特徴	巨大なナメクジタイプのモンスター。おおうみうしとマッドスラッグは火炎攻撃を得意とする。				

敵キャラ名	得られる 経験値	得られる お金	最大 HP	最大 MP	手に入る アイテム
オオコウモリ	3	6	12	0	やくそう
バンパイア	12	13	18	0	きつげくすり
スラッシュバット	33	24	32	0	こんぼう
この系列の モンスター たちの特徴	鋭い牙での攻撃が得意。バンパイアはバラライズ、スラッシュバットは毒の攻撃を得意とする。				

オオコウモリ系



オオコウモリ



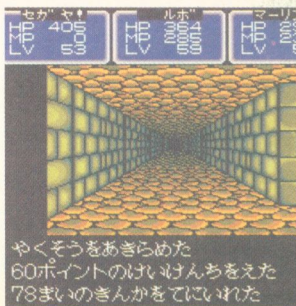
バンパイア



スラッシュバット

モンスターを倒すと手に入るアイテムは？

表を見ればわかるように、モンスターは必ず何かアイテムを持っている。それを手に入れるには、戦闘の後、偶然、モンスターが落としていくのに期待するしかない。だが、後半ではモンスターからしか手に入らない、貴重な武器も登場する。欲しいアイテムを持っているモンスターと重点的に戦う——というのも面白いかもしれない。



ウォーム系

ウォーム



ラルヴァ

敵キャラ名	経験値 得られる	お金 得られる	最大 HP	最大 MP	アイテム 手に入る
ウォーム	1	3	10	0	ブロンズ ナイフ
ラルヴァ	9	17	17	0	やく そう
この系列の モンスタ ーたちの特徴	大きな目を持ったミミズ型モンスター。攻撃も単純で、同クラスのモンスターの中では、敏捷性も低い。集団で登場しなければ、ほとんど問題は無い。				

マッドエイプ系

マッドエイプ



イエティ



敵キャラ名	経験値 得られる	お金 得られる	最大 HP	最大 MP	アイテム 手に入る
マッドエイプ	2	4	11	0	てんし のはね
イエティ	7	9	18	0	てんし のはね
この系列の モンスタ ーたちの特徴	サル型モンスターらしく、かみついたり、ひっかいたり、攻撃が得意。同クラスのモンスターの中では敏捷性は高い方。集団で出現することが多い。				

ぐんたいばち系

ぐんたいばち



ミーゴ



敵キャラ名	経験値 得られる	お金 得られる	最大 HP	最大 MP	アイテム 手に入る
ぐんたいばち	4	7	13	0	どくけし そう
ミーゴ	18	20	23	6	てんし のはね
この系列の モンスタ ーたちの特徴	巨大なハチのモンスター。ぐんたいばちは毒の攻撃、ミーゴはスロウの魔法に要注意。このモンスターも集団で出現することが多い。毒消草を持っていない時は逃げた方が懸命かも				

あくりょう系



敵キャラ名	得られる 経験値	得られる お金	最大 HP	最大 MP	手に入る アイテム
あくりょう	6	7	15	7	きつけぐすり
ゴースト	19	19	24	6	ちかくのみ
レイス	120	65	45	6	けおりのフード
この系列の モンスター たちの特徴	あくりょうとレイスはブレイズ、ゴーストはスリープの魔法を得意とする。				

敵キャラ名	得られる 経験値	得られる お金	最大 HP	最大 MP	手に入る アイテム
ゴブリン	8	13	16	0	ブロンズナイフ
オーク	20	23	25	0	やくそう
ボーグル	37	24	36	10	ぬののフード
この系列の モンスター たちの特徴	半獣半人のモンスター。怪力が自慢だが、知能が低く、攻撃魔法は使えない。				

ゴブリン系



レベルによって、にが手となるモンスターをチェック



レベル1のキャラクターにとってはワーズも強敵だが、レベル50のキャラならアークデーモンも楽勝の敵になる。つまり、こちらのレベルによって、敵の強さは相対的に変化する。今の自分のレベルでは、どの敵が何匹以上出てきたらマズいとか、この敵とは用心して戦わないといけないとか、そういう意識を持つことが大事だ。そのことに注意していれば、簡単に全滅させられることはないだろう。

クリプル系

クリプル



ダークドワーフ

敵キャラ名	得られる 経験値	得られる お金	最大 HP	最大 MP	手に入る アイテム
クリプル	5	7	14	0	ブロンズ ナイフ
ダーク ドワーフ	19	22	25	0	ブロンズ ナイフ
この系列の モンスター たちの特徴					
いわゆる垂人＝ドワーフタイプのモンスター。背は低いがその筋肉はたくましく、見た目より敏捷性も高い。ただし、そんなに知能が高くないので魔法が使えないという弱点はある。					

敵キャラ名	得られる 経験値	得られる お金	最大 HP	最大 MP	手に入る アイテム
どくぐも	8	11	16	0	どく けしそう
タランチュラ	97	59	43	0	けがわの ふく
この系列の モンスター たちの特徴	どくぐもはその名の通りの毒の攻撃が得意。タランチュラはくもの糸を吐いて、こちらの動きを封じる。体力があまりない反面、すばやい動きで攻撃してくる。				

どくぐも系



どくぐも

タランチュラ



パンプキンヘッド系

パンプキンヘッド



ジャック
オ キラー



敵キャラ名	得られる 経験値	得られる お金	最大 HP	最大 MP	手に入る アイテム
パンプキン ヘッド	14	18	19	6	やく そう
ジャック オ キラー	73	41	40	6	ちかく のみ
この系列の モンスター たちの特徴	ハロウィンのお祭りに似そうな、カボチャ型のモンスター。攻撃力もそれほどないが、回復系の呪文を使ってくる。だいたい集団で現れることが多い。				

ミノタウロス系



敵キャラ名	得られる 経験値	得られる お金	最大 HP	最大 MP	手に入る アイテム
ミノタウロス	28	25	29	6	ショート ソード
うしおに	170	85	62	0	ダブル アックス
ゴルゴン	470	130	70	0	グレート アックス
この系列の モンスター たちの特徴		牛と人間の合成モンスター。高い攻撃力を持ち、 そのうえ魔法まで使う、やっかいな敵だ。			

敵キャラ名	得られる 経験値	得られる お金	最大 HP	最大 MP	手に入る アイテム
アックスビーク	26	24	27	0	きつけぐすり
モア	58	35	38	0	かいふくのみ
トマホーク	330	108	70	0	けがわの ローブ
この系列の モンスター たちの特徴	くちばしがオノのような形状の鳥型モンスター。 守備力は高いが、攻撃魔法はききやすい。				

アックスビーク系



装備によって防御力アップ!!

モンスターと戦い、無事に生き残るためには、こちらの防御力をアップさせることが重要だ。レベルアップでも防御力は上がっていくが、防具を買った方がてっとり早い。あまりケチらず、こまめに防具をいいものにかえていく方がいいだろう。防具のひとつを1ランクいいものにしただけで、戦いやすさがかなり変わるはずだ。

マーリン
HP 130/130
MP 132/132

ぶきのつよさ 74 → 74
ぼうぐのつよさ 118 → 118

かぶとをまたない

- けがわのローブ
おにけついでいる
- まんしのはね
- とびのふく
おにけついでいる
- まほうのフード
おにけついでいる
- ライトシールド
おにけついでいる
- えいちのちず1

スケルトン系



スケルトン

ブラッドボーン



敵キャラ名	経験値 得られる	お金 得られる	最大 HP	最大 MP	アイテム 手に入る
スケルトン	13	16	20	0	どくけし そう
ブラッドボーン	146	76	55	4	ロング ソード
この系列の モンスタ ーたちの特徴		ガイコツ剣士そのもの、といった感じのモンスタ ー。スケルトンはかみつき攻撃、ブラッドボ ーンは強力な盾で自分の身を守る。ブレイズや ヘルプラスト等の魔法がききやすい。			

ローパー系

敵キャラ名	経験値 得られる	お金 得られる	最大 HP	最大 MP	アイテム 手に入る
ローパー	21	19	23	0	てんし のはね
トリフィド	138	74	51	0	きつけ ぐすり
この系列の モンスタ ーたちの特徴	丸っこい体から突き出た何本もの触手と、ひと つ目が特徴の植物型モンスタ ーだ。ローパーは パラライズを、トリフィドはスリープと、こち らの自由を奪う能力を持っている。				



ローパー

トリフィド

マタンゴ系



マタンゴ



マイコニド

敵キャラ名	経験値 得られる	お金 得られる	最大 HP	最大 MP	アイテム 手に入る
マタンゴ	36	22	34	0	かわの たて
マイコニド	114	67	44	0	てつ の むねあて
この系列の モンスタ ーたちの特徴	キノコ型モンスタ ー。攻撃力はあまり高くない が、マタンゴはスリープの魔法を、マイコニド は分身を得意とする。あまり暗いところでは会 いたくない相手だ。				

でかあし系

敵キャラ名	得られる 経験値	得られる お金	最大 HP	最大 MP	手に入る アイテム
でかあし	22	26	24	0	みかくのみ
ビックフット	39	32	31	0	けおりのふく
ラピンスランナー	108	62	42	0	ミドルソード
この系列のモンスターたちの特徴		頭から直接生えている長い足。特異な外見を持つモンスターだ。長い足に相応した、敏捷性を生かした攻撃をしてくる。			



敵キャラ名	得られる 経験値	得られる お金	最大 HP	最大 MP	手に入る アイテム
マミー	42	28	34	0	きつけぐすり
ワイト	175	88	59	8	ほつれたふく
レプナント	500	138	73	6	にんたいのつえ
この系列のモンスターたちの特徴	いわゆるミイラタイプのモンスターだ。人間の死体に悪霊が乗り移って動いているため、毒やにらみ、魔法などの特殊攻撃をしてくる。				

マミー系



ナーガ系

敵キャラ名	得られる 経験値	得られる お金	最大 HP	最大 MP	手に入る アイテム
ナーガ	50	30	37	0	かいふくのみ
ラミアー	240	97	63	0	はがねのムチ
メデューサ	930	302	83	0	ダークブロック
この系列のモンスターたちの特徴	下半身が蛇、上半身が人間の合成モンスター。基本的には単純攻撃をしてくるが、ラミアーは力を合わせて強烈な攻撃をしてくるので注意。				



リザートマン系



敵キャラ名	経験値 得られる	お金 得られる	最大 HP	最大 MP	アイテム 手に入る
リザートマン	85	52	39	3	かわのよるい
ドラゴンニュート	163	84	60	0	アイアンサーベル
サーベント	270	115	63	8	アイアンアーマー
この系列の モンスター たちの特徴	トカゲと人間の合成モンスター。厚い皮膚につつまれ、ブレイズなどの攻撃魔法はききにくい。うえに、魔法も使ってくる手強い相手だ。				

まどうし系

敵キャラ名	経験値 得られる	お金 得られる	最大 HP	最大 MP	アイテム 手に入る
まどうし	66	37	35	10	ぬののロープ
ソーサラー	132	72	41	6	けおりのロープ
ネクロマンサー	820	250	70	6	じひのつえ
この系列の モンスター たちの特徴	あくりょう系よりも手強い、魔法使いタイプのモンスター。集団で現れたら、早めに魔法を封じてしまった方がいい。				



スモーク系



敵キャラ名	経験値 得られる	お金 得られる	最大 HP	最大 MP	アイテム 手に入る
スモーク	89	55	41	8	ショートアックス
ジン	165	73	57	5	きよめのみず
ガスト	640	210	64	8	けがわのロープ
この系列の モンスター たちの特徴	実体のないガス状生命体。特殊なガスで身を守っているため、こちらの攻撃魔法はあまりきき目がない。				

しにがみ系

敵キャラ名	得られる経験値	得られるお金	最大HP	最大MP	手に入るアイテム
しにがみ	155	79	49	8	ミドルアックス
スペクター	380	124	65	8	まほうのフード
デスプリンガー	1010	380	85	56	きせきのくすり
この系列のモンスターたちの特徴	巨大な鎌が特徴的。その名の通り、冒険者を地獄に送ろうと、日夜、神殿の中を徘徊している。ソウルステルの魔法を使う。				



しにがみ



スペクター



デスプリンガー

バーサーカー系

敵キャラ名	得られる経験値	得られるお金	最大HP	最大MP	手に入るアイテム
バーサーカー	180	91	65	0	ブロンズランス
マードー	770	265	78	0	アイスサーベル
ヘッドハンター	1330	470	102	0	ひっさつのけん
この系列のモンスターたちの特徴	鋭利な2本の刀で、冒険者の首を切り落とすのを趣味にしている。特にヘッドハンターは、一撃でこちらの命を奪う技を持っているので注意。				

バーサーカー



マードー



ヘッドハンター

イベントモンスターを使ってレベルアップ

イベントモンスターとは、神殿の中のある決まった位置に登場するモンスターのこと。派手に登場するだけあって、かなり手強い連中ばかり。しかし、その分倒した時の経験値も多い。レベルアップしたいと思っている時は、わざとこの連中が出現する場所をうろつき、何度でも戦うといい。ただし、本当に強いので、くれぐれも命を落とさないように。



コカトリス系



敵キャラ名	経験値 得られる	お金 得られる	最大 HP	最大 MP	手に入る アイテム
コカトリス	127	70	46	0	きつげくすり
バジリスク	560	153	75	0	スチールヘルム
この系列の モンスター たちの特徴	見た目は普通の鳥の姿をしている。だが、コカトリスはバラライズ。バジリスクはにらみと、冒険者の自由を奪う攻撃をしてくる。それ以外は普通の攻撃で、魔法も使うことはできない。				

敵キャラ名	経験値 得られる	お金 得られる	最大 HP	最大 MP	手に入る アイテム
トロール	670	165	76	0	グレートフレイル
ジャイアント	1570	480	105	0	ジャンボハンマー
この系列の モンスター たちの特徴	巨大なこん棒を武器にしている、人間型モンスター。怪力が自慢な反面知能は低くて魔法を使うことはできない。ピンチになると、仲間を呼ぶ習性がある。				

トロール系



敵キャラ名	経験値 得られる	お金 得られる	最大 HP	最大 MP	手に入る アイテム
サラマンダー	220	120	67	0	てつのおねあて
ジャバウオック	1300	510	95	0	スチールシールド
この系列の モンスター たちの特徴	ドラゴンタイプのモンスター。サラマンダーは火炎攻撃を得意とし、こちらのプレイズなどはききにくい。ジャバウオックは冷凍攻撃を得意とし、こちらのフリーズには強い性質を持つ。				

サラマンダー系



デーモンメール系



敵キャラ名	経験値 得られる	お金 得られる	最大HP	最大MP	アイテム 手に入る
デーモンメール	430	128	72	3	きよめのみず
デスナイト	950	230	65	3	ブロードソード
エビルバリエント	1500	450	110	6	ライトニングソード
この系列のモンスターたちの特徴	全身を鎧につつんだモンスター。三種類の中でも、デスナイトは要注意。魔法がききにくいうえに痛根の一撃をくり出してくる。				

敵キャラ名	経験値 得られる	お金 得られる	最大HP	最大MP	アイテム 手に入る
しりょう	600	185	60	0	ビルボのフード
ゾンビ	1250	390	90	0	まかいのつえ
グール	1720	660	96	0	あくまのだんびら
この系列のモンスターたちの特徴	いわゆる動く死体。暗黒の魔法の力が死んだ人間に宿っているもの。ブレイズやヘルブラストの攻撃には弱い性質を持つ。				

しりょう系



モンスターの特殊攻撃を知っていないと悲惨

モンスターには、通常攻撃や魔法攻撃以外にも、特殊攻撃と呼ばれる行動をするタイプがある。たとえば、ブレイズ以上に強力な「炎」を吐いたり、「血走る目でにらんで」、こちらを麻痺させたり。また、数体で力を合わせ、いちどに強力な打撃をあたえてくるタイプもいる。モンスターの特殊攻撃を受けたら、メモしてチェックしておいた方がいいだろう。



じんめんじゅ系



じんめんじゅ

マンドラゴラ

敵キャラ名	得られる 経験値	得られる お金	最大 HP	最大 MP	手に入る アイテム
じんめんじゅ	200	101	60	4	かいふくのみ
マンドラゴラ	1060	420	78	8	プロテクトリング
この系列のモンスターたちの特徴		幹が人間の顔のように見える不気味なモンスター—じんめんじゅは魔法がききにくいということをチェック。また、マンドラゴラが死ぬ時にあげる「死の叫び」はふせぎようのない攻撃だ。			

ガルータ系

敵キャラ名	得られる 経験値	得られる お金	最大 HP	最大 MP	手に入る アイテム
ガルータ	300	115	68	0	けがわのフード
バードバトラー	970	310	77	0	きまぐれのムチ
この系列のモンスターたちの特徴	頭の側面から生えた翼で、自由に空を飛ぶことができる。鋭い爪でひっかいたり、はばたきの衝撃波を使う。こちらの間接魔法がききにくいというのも特徴。				



ガルータ

バードバトラー

ドラゴン系



フレイムドラゴン

ドラゴン

敵キャラ名	得られる 経験値	得られる お金	最大 HP	最大 MP	手に入る アイテム
ドラゴン	900	270	80	0	アイアンランス
フレイムドラゴン	2100	830	110	0	ファイアースード
この系列のモンスターたちの特徴	直立歩行タイプのドラゴン。口からすさまじい勢いで炎を吐き、冒険者の体を黒焦げにする。炎が武器だけあって、ブレイズ、ヘルブラストといった魔法はききにくい。				

ゴーレム系

敵キャラ名	経験値 得られる	お金 得られる	最大HP	最大MP	アイテム 手に入る
ゴーレム	1460	590	92	0	スーパーフレイル
コロサス	2030	830	120	0	ミスリルぎん
ガーディアン	2800	1350	140	0	まほうのかたびら
この系列のモンスターたちの特徴		岩のような巨体をほこるモンスター。痛根の一撃や岩石投げなど、怪力を生かした攻撃が得意。特にガーディアンの攻撃力の高さには注意。			



敵キャラ名	経験値 得られる	お金 得られる	最大HP	最大MP	アイテム 手に入る
ケルベロス	1100	450	80	0	はかいのつえ
ヘルハウンド	1640	620	108	0	きよめのみず
バンダースナッチ	2270	962	109	14	まほうのかがみ
この系列のモンスターたちの特徴	地獄の入口を守る、伝説の双頭の犬。ふたつの頭を持っているため、2回連続攻撃が可能。連続しての火炎攻撃などは脅威そのもの。				

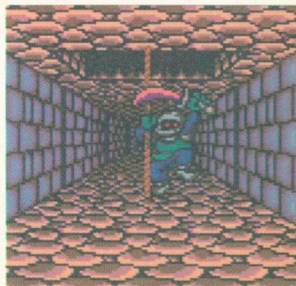
ケルベロス系



強いモンスターほどすばらしいアイテムか？

前のコラムで紹介したが、強いモンスターほどいいアイテムを持っている。しかし、これはあくまでも基本。例外もある。

たとえばかなり強い部類に入るヌエが持っているのは、ただの「かいふくのみ」。逆にヌエより弱いキメラの持っているのは、店では売っていない「いてつくよろい」。表を見てチェックしてみると面白いかもしれない。



グリフォン系



グリフォン



ヒボグリフォン

敵キャラ名	経験値 得られる	お金 得られる	最大 HP	最大 MP	アイテム 手に入る
グリフォン	710	230	74	0	グレート アックス
ヒボグリフォン	1860	760	99	0	スチール ランス
この系列の モンスター たちの特徴	ライオンと鳥の合体した、伝説のモンスター。バランスのとれた能力を持っているのに加え、はばたきの衝撃波を使うことも可能。しかし、こちらの魔法攻撃には抵抗力がない。				

ホーメンス系

ホーメンス



ポウライダー



敵キャラ名	経験値 得られる	お金 得られる	最大 HP	最大 MP	アイテム 手に入る
ホーメンス	1680	790	130	0	スチール アーマー
ポウライダー	2110	1230	130	0	まほうの ロープ
この系列の モンスター たちの特徴	半人半馬のモンスター。手にした弓と、強力な馬の足によるキックが主な武器。2種類とも攻撃力、守備力ともに、全モンスターのなかでもトップクラスに入る。				

アークスデーモン系



アークスデーモン



マスターデビル

敵キャラ名	経験値 得られる	お金 得られる	最大 HP	最大 MP	アイテム 手に入る
アークスデーモン	2600	1030	125	0	いやしのみず
マスターデビル	3580	1500	160	20	げんわくのつるま
この系列の モンスター たちの特徴	悪魔の中の悪魔。多彩な魔法攻撃を仕掛けてきそうなイメージがあるが、実際は魔法よりも単純攻撃が強力に恐ろしい。こちらの魔法はかなりききにくいと覚悟していた方がいい。				

ガーゴイル系



敵キャラ名	得られる経験値	得られるお金	最大HP	最大MP	手に入るアイテム
ガーゴイル	1680	550	93	110	ダークローブ
レッサーデーモン	2450	1000	118	20	まほうのゆびわ
ベリアル	2900	1400	115	15	きんだんのほこ
この系列のモンスターたちの特徴	この系統もいわゆる「悪魔」だが、アーケデビル系とくらべると、魔法攻撃を得意とする。アンチスベルも効きにくいので苦戦するだろう。				

敵キャラ名	得られる経験値	得られるお金	最大HP	最大MP	手に入るアイテム
キメラ	1940	980	104	0	いてつくよろい
ヌエ	2520	1120	106	8	いやしのみず
スフィンクス	3200	1200	150	0	ネッパのよろい
この系列のモンスターたちの特徴	合成モンスターの代名詞的存在。冒険の終盤に登場するモンスターの中でも手強い存在。その分、持っているアイテムがすごい。				

キメラ系



こゝ他にどんなモンスターが登場するのか？

ここまでかなりの種類のモンスターを紹介してきたが、これですべてではない。冒険の要所要所で単独で登場し、冒険者の行く手をはばんだり、貴重な宝を守る敵が出現したりする。前のコラムで少し説明した、いわゆるイベントモンスターだ。ただ強いだけでなく、かなりこった登場をしてくるので、それを見るだけでも冒険を続ける価値があるだろう。



公式ガイドブックの お・知・ら・せ

メガドライブファンに送る攻
略本、公式ガイドブックのラ
インナップがこれだ!!

シャイニング&ザ・ダクネス攻略本
4月末日発売予定
価格650円(予)

セガ・メガドライブの超大型R
PG「シャイニング&ザ・ダク
ネス」の徹底攻略と遊び方を紹介!!



好 評 発 売 中 !!



スーパー大戦略

価格490円

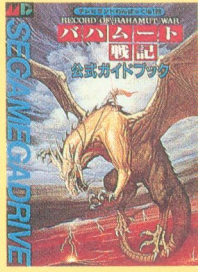
入門者のためにユニットの使い方を
中心に構成。さらに、全マップを紹介
した、わかりやすい内容。



スーパー大戦略(戦術術)

価格490円

思考ルーチンの癖、ユニットの戦術
レベルでの動かし方など、上級者向
けに構成された内容。



バハムート戦記

公式ガイドブック 価格

剣と魔法が織り成す、新作フ
ジーションの遊び
底紹介。

SEGA MEGADRIVE
攻略本

これから発売予定の公式ガイドブック

充実したメガドライブのラインナップ。大型企画のゲームを、続々と公式ガイドブックで出版予定。キミはどこまで制覇できるか!?

アドバンスド大戦略

ドイツ電撃作戦

「スーパー大戦略」をさらにパワーアップした第二次世界大戦版ゲームがこれ。変更されたシステムと、キャンペーンモードの遊び方とユニットの使い方、マップの紹介とワンポイント攻略など、シミュレーションファンにとっては、必見の一冊。



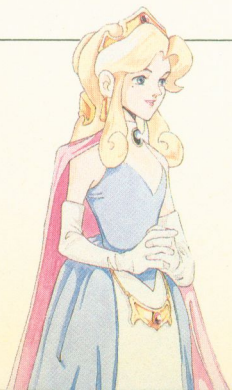
6月上旬発売予定
価格980円



7月下旬発売予定
価格未定

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

アメリカのメガドライブファンも待望の、注目大型アクションゲーム。遊び方から、その世界までを徹底紹介した本がこれ。このゲームの内容とスピード感に、キミは、きっとおどろきをかくせない!!



本屋さんでこれらの本がないときは直接徳間書店まで申し込もう。宛先は下記の住所だ。

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 特販部
03(3433)6231まで

ボムガドライブ 公式ガイドブック



シャイニング&ザ・ダクネス

電話でのゲームに関する質問は受け付けておりません。本書の質問は下記の住所まで、ハガキでおよせ下さい。

〒105 東京都港区新橋3丁目13番2号
新共ビル4F 有限会社メディアミックス
「シャイニング&ザ・ダクネス」係

企画・編集/メディアミックス
監修/クライマックス
カバーレイアウト/松井淳
レイアウト/大橋広史
編集協力/和智まさき
イラスト/クライマックス
きさらぎ暖 青木美和
協力/セガ エンタープライゼス
クライマックス
編集担当/市川英子

©セガ エンタープライゼス/クライマックス

編集・発行人/佐々木崇夫

発行/株式会社徳間書店

〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

印刷/図書印刷株式会社



SEGA MEGADRIVE



テレビランドわんぱく[®]
シャイニング&ザ・ダクネス
公式ガイドブック

編集／発行人 佐々木崇夫
発行所 徳間書店

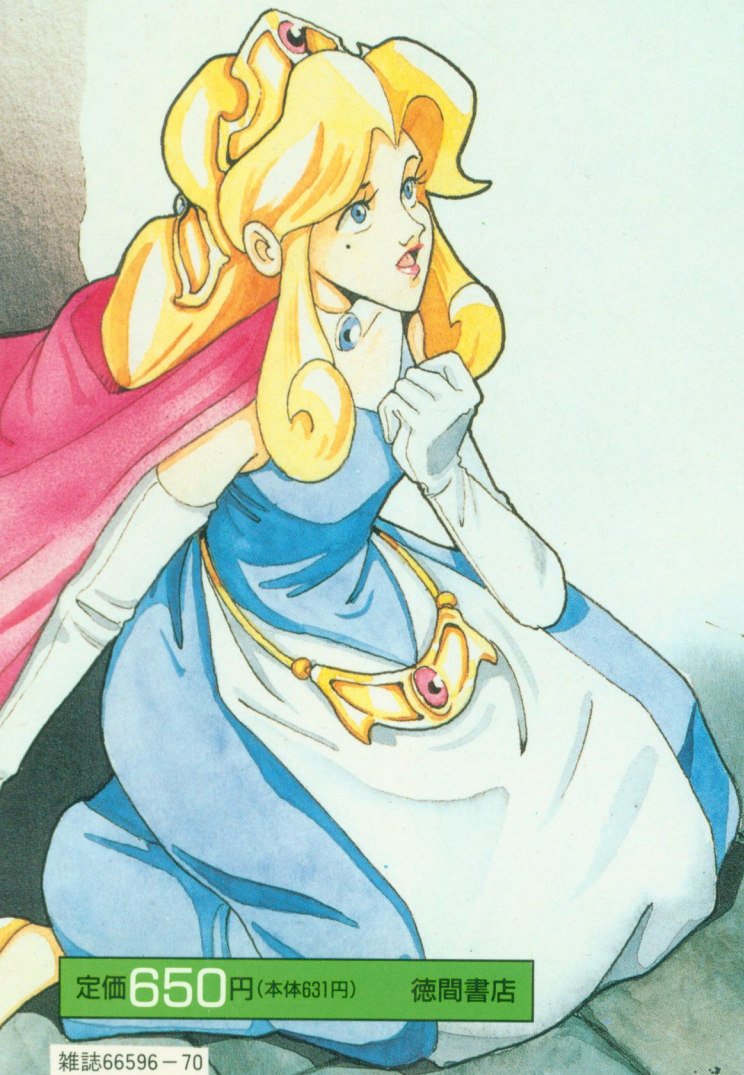
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
(03)3433-6231(代)

印刷所 図書印刷株式会社
1991年5月1日初版

もし落丁、乱丁がありました
ときは、おとりかえします。



SEGA MEGADRIVE



定価 **650**円(本体631円) 徳間書店

雑誌66596-70

ISBN4-19-741050-6 C0079 P650E(0)