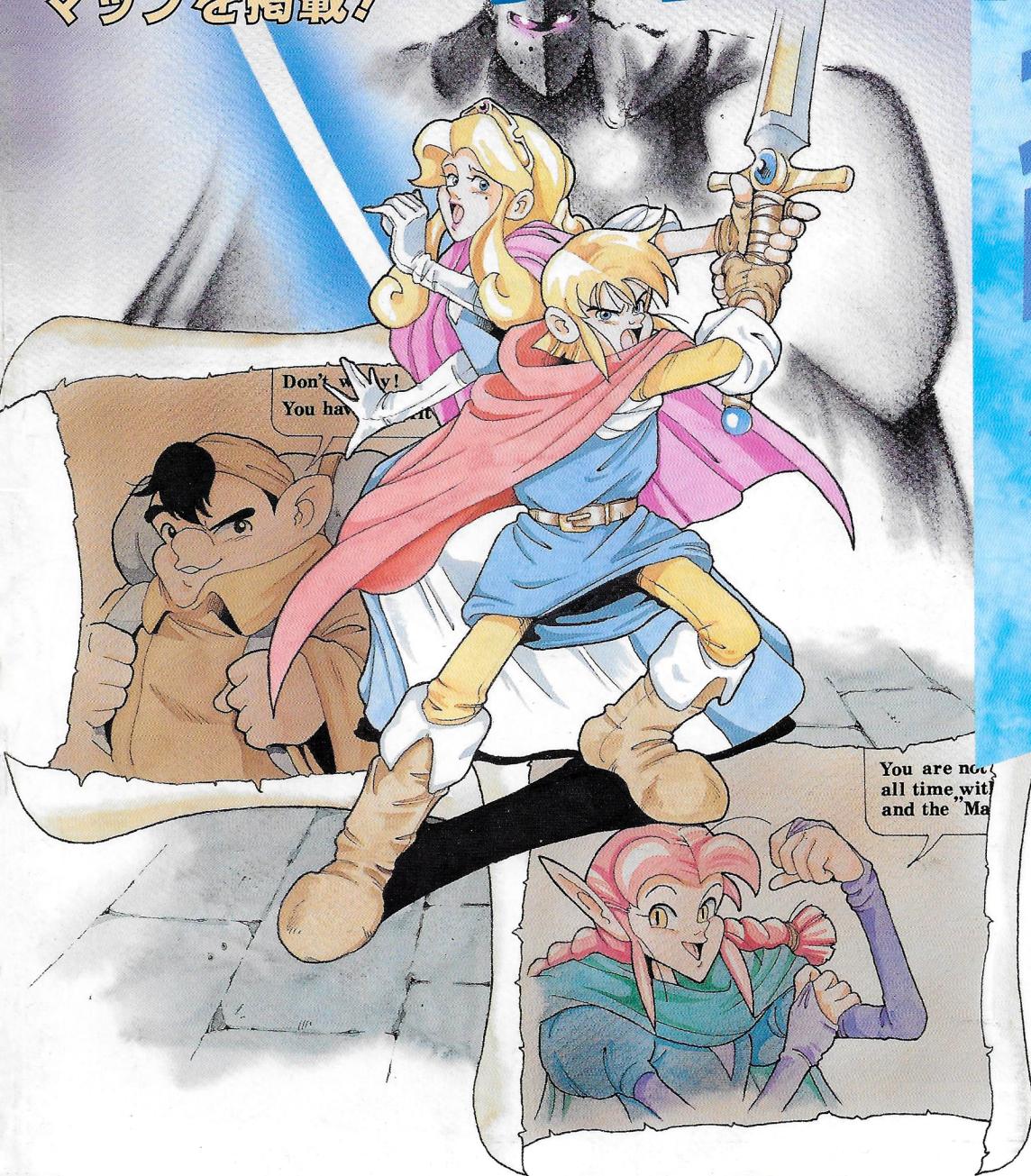


**ATTACK Special**

# シャイニング& サ・ダクネス

ちからの大窟まで  
のダンジョン  
マップを掲載！

攻略  
ノート



Don't worry!  
You have...

You are not  
all time with  
and the "Ma...

# シャイニング&ザ・ダクネス 攻略ノート

## このノートの使い方

この付録は『シャイニング&ザ・ダクネス』  
のをプレイするうえで少しでも攻略の役に立  
てればという考えのもとで作成されました。  
マップが入っているのは神殿1Fとちから  
の洞窟だけ、しかも全てではありません。ゲー  
ムをプレイする人が自分で発見したことを書  
き込んでいってください。最後まで書けばあ  
なただけの攻略ノートが出来上がりります。

## 目次

特別公開『シャイニング&ザ・ダクネス』プレストリー	3
IN THE TOWN ~街~	4
IN THE MAGIC ~魔法~	6
IN THE DUNGEON ~神殿~	7
開発を終えたスタッフに直撃インタビュー	19

You are not  
all time with  
and the "Ma

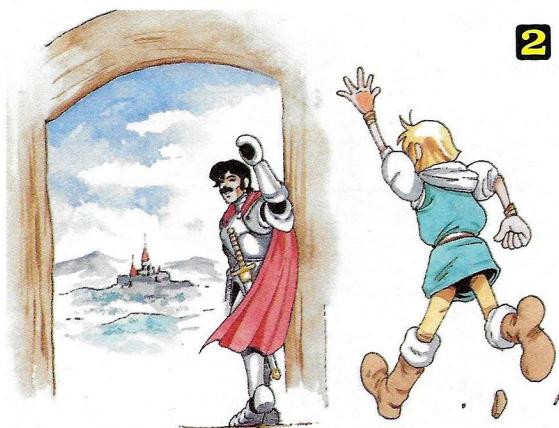
# 特別公開!『シャイニング&ザ・ダクネス』プレストーリー

今回はこの付録を作るにいたって特別に、ゲームが始まるまでのストーリーのイラストを『シャイダク』のイラストレーターである玉木氏に描いてもらった。ぞんぶんに見て下さい。



我こそは 大まどうレムフィスト  
やみのちからを しばいする者

①こいつがクレア王女をさらっていった  
張本人の大魔道士メフィストだ!



主人公の父であるモトレードは王宮第一の騎士。今年は王に代わって「古の神殿」に向かうクレア王女の警護を担当します。主人公の目標は父のような立派な騎士になること。「いってらっしゃい、父さん！」と、元気に送り出します。

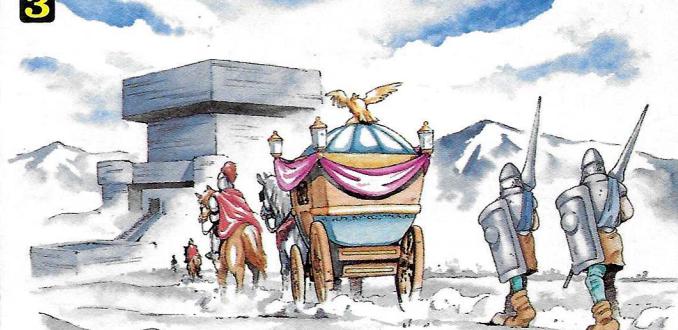


ここは小さいながらも豊かに栄える「ストームサンク国」である。今日はおりしも年に1度の「祭り」の日。いやがうえにも国中はお祭気分の人たちで浮かれています。

2

「古の神殿」に向かうクレア王女一行。王様直属の騎士たちが警護しているので王様も安心です。しかし、一行の向かう神殿にはなにやらただならぬ気配が感じられます。

3



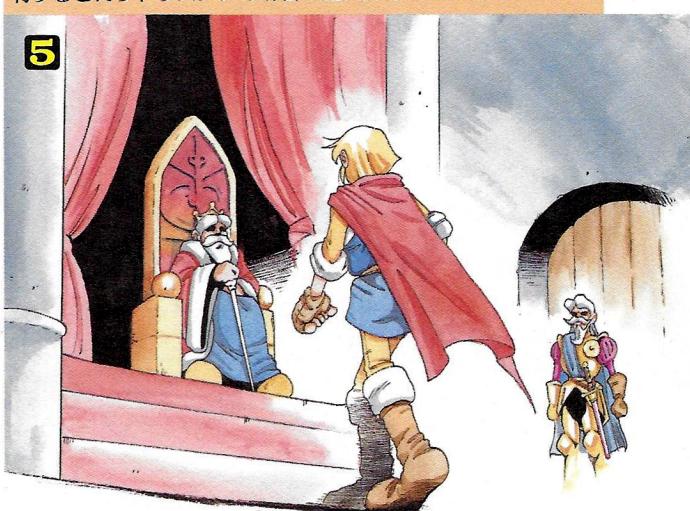
「王女一行が消息を絶つ」という話を聞いた主人公。「父さんが魔物にやられるわけはない」と、まだ騎士見習いの身分ではありますが王女搜索を王様に申します。父をも越える素質を有するというトリスタンの助言で主人公はついに旅立つのです。

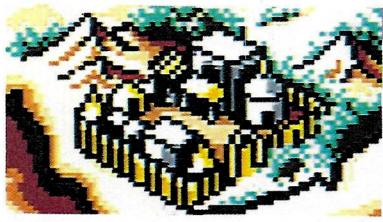
4



そして神殿の中に現れたのは謎の魔道士メフィスト。暗黒の時代に滅ぼしたはずの闇の軍勢を率いてクレア王女一行を襲います。剣技に秀でたモトレードも王宮騎士の誇りにかけて必死に戦います。

5





# IN THE TOWN ~街~

ストームサングの街の中にあるお店を紹介しよう。さらにそれぞれの店で売っている武器やアイテムなどのデータをそれぞれ公開してしまうぞ。ただ

し、抜けている部分はプレイヤーであるキミたちが埋めていって欲しい。今はお金が無いけど割と使えそうな品物は名前だけでも書きとめておこう。



武器屋

序盤でおススメの武器はショートソード。最初から持っているブロンズナイフはやや攻撃力不足だ。

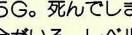


道具屋

藁草も大切だけど最初は天使の羽が重要。広い神殿で迷ってもすぐに街に帰つてこれる優れものなのだ。



教会

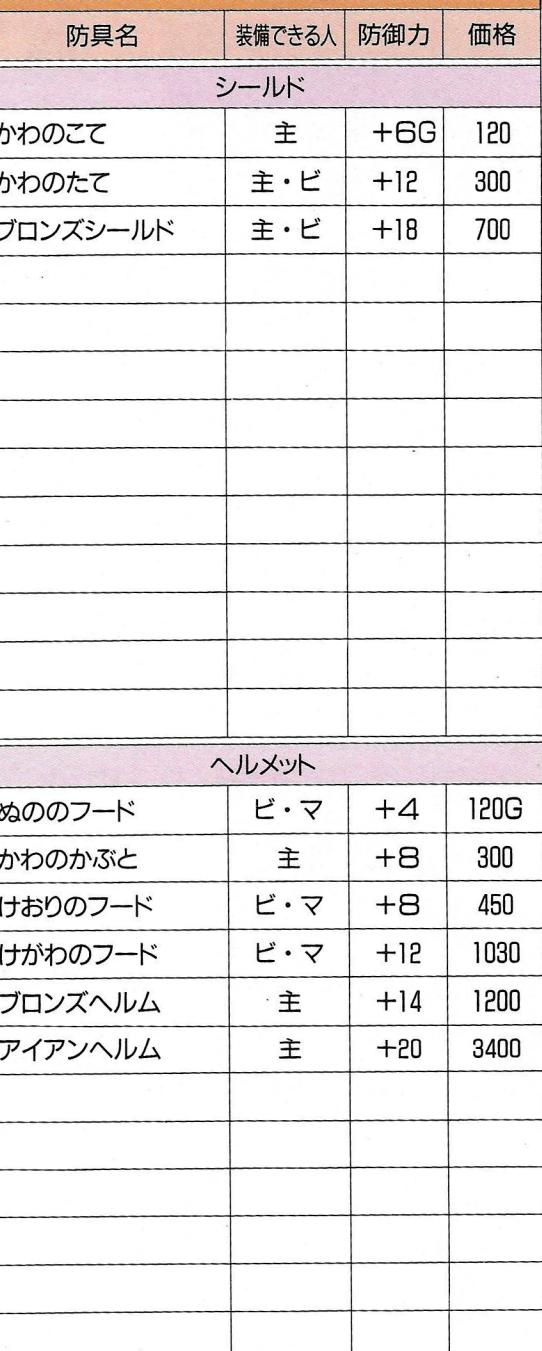
 教会はゲームのセーブをするところだけではない。体調を崩したパーティのメンバーをしっかりと治療してくれる緊急病院みたいな場所でもあるのだ。ゲームのセーブは無料だけど体の治療には当然お金がかかる。治療費は解毒が1回5G。死んでしまった人の復活には対象者のレベル×20Gのお金がいる。レベル15なら300Gかかるということだ。

※表中の記号は主=主人公、マ=マーリン、ビ=ビルボを表します



防具屋

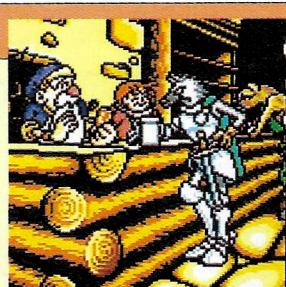
鎧、盾、兜と豊富な種類の防具をそろえているお店。自分の身を守る防具には常に良いものを選んでおきたい。

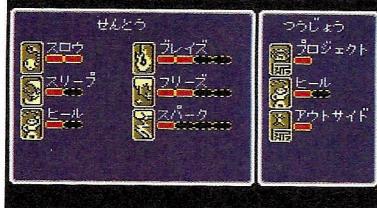


酒場

この世界で唯一の娯楽施設(?)である酒場。1杯の美味しい酒を求めて来る客に会員も店は大繁盛って感じ。

キミは入れ替わり立ち替わり店に足を運んでくるいろいろなお客の楽しい話が聞きたくて、街に入ると真先に酒場に駆け込んでしまうだろう。酒場には宿泊施設もあるから、神殿の探索で傷ついた体をゆっくりと休めることができるぞ。料金は1人10G。パーティが3人そろっても30Gという安さだ。





# IN THE MAGIC ~魔法~

このゲームの戦闘シーンの主役ともいえる魔法。派手な攻撃魔法は覚えれば覚えるほど楽しくなっていく。今回はちから洞窟をクリアするまでのレ

ベル15ぐらいまでに覚える魔法のMPを紹介する。最高の魔法のレベルは4だが、ここまでレベル2ぐらいが最高。あとは自分で書きいれてね。

## 魔法使い マーリン



最初の仲間になるマーリンはエルフの娘。攻撃系魔法を使する魔法使いだ。レベルの低い最初こそ魔法の効果も低く地味だが、レベルが2、3と上がるにつれてその攻撃力は倍増していく。

攻撃の魔法だけでなくダンジョンのマップを見ることのできる「プロジェクト」やダンジョンから一瞬にして脱出することのできる「アウトサイド」の魔法なども使うことができる。ダンジョンの奥で殺されたらパーティ全滅の可能性もでてくるぞ。



マーリンは、まほうをこなえた  
ブレイズ レベル2!

●必殺のブレイズがウ  
ズに炸裂／熱そう／

魔法の名前	LV1	LV2	LV3	LV4	効果
ブレイズ	2 MP	4 MP	MP	MP	炎をモンスターにぶつける攻撃魔法
フリーズ	3	5			冷気をモンスターに浴びせかける
スパーク	5				モンスターにイナズマを落とす
スロウ	2	5	—	—	敵の動きを遅くして防御力を落とす
コンフューズ			—	—	敵を混乱させて同士討ちさせる
アタック			—	—	味方の攻撃力を上げる
スリープ	4		—	—	モンスターたちを眠らせる
ヒール	3	5	—	—	傷ついた味方のHPを回復させる
プロジェクト	1	—	—	—	ダンジョン内のマップを表示する
ディスアピア		—	—	—	弱い敵をしばらく出現させなくする
アウトサイド	9	—	—	—	ダンジョンの奥から一気に地上へ！

## 僧侶 ビルボ



戦闘で傷ついたパーティにはなくてはならない治癒魔法の使い手。それが僧侶のビルボだ。攻撃魔法も少し使えるけど本業はやはり治癒魔法。レベルが上がるごとにみんなのHPを回復させることもできるぞ。強敵と戦うときにビルボの援護なしで戦うのは死を意味する。



ビルボは、まほうをこなえた  
ヘルblast レベル1!

●僧侶の攻撃魔法ヘルブ  
ラスト！風を受けよ？

魔法の名前	LV1	LV2	LV3	LV4	効果
ヘルblast	2 MP	MP	MP	MP	空間に真空を作りだし敵を斬る！
マインプレス	5				僧侶の祈りが空気中に爆発を起こす
アンチスペル			—	—	魔法の効果を無効にしてしまう
クイック	3		—	—	素早さを上げて防御力を高める
ソウルスチル	—	—	—	—	謎に包まれた魔法。どんな効果が？
ヒール	3	5			僧侶の基本の治癒魔法
レイズ			—	—	死んだ仲間を生き返らせる魔法
アンチドウテ	3		—	—	体内に入った毒を中和する魔法
オブザーブ	1	—	—	—	自分の持ち物を鑑定、識別する魔法



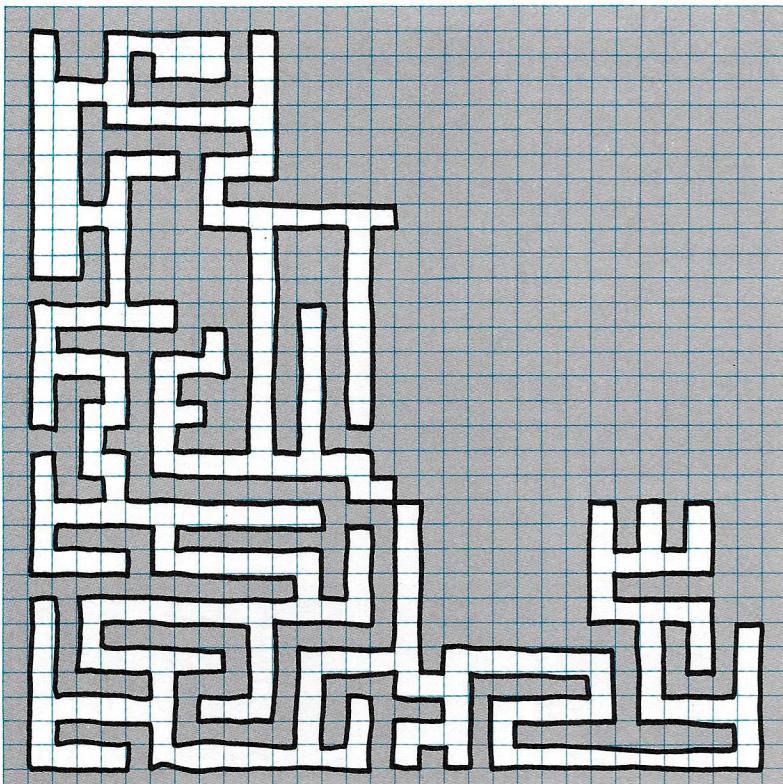
## IN THE DUNGEON ~神殿~

さあ、いよいよクレア姫のさらわれているという古の神殿に入る。とりあえずマップは神殿の1Fとちからの洞窟しかない。あとはキミたちの力で完

成させてくれ。マーリングプロジェクトの魔法を覚えるとマッピングしやすくなるのでそれまではこのマップを参考にして神殿の探索を続けてくれ。

古の神殿 1F

メモ。



このフロアに登場するモンスターたち



おおなめくじ  
10 HP

巨大化したナメクジ。ヌルヌルしていて気持ち悪いぞ



ウーズ  
8 HP

ザコキャラ中のザコキャラ。それでも数が多いと危険



マッドエイプ  
12 HP

骨を持って襲ってくる狂猿。武器が良ければ大丈夫



ダークジェリー  
16 HP

ウーズの強化版。なめてかかるととても痛い目に…



おおこうもり  
17 HP

主人公だけのときはかなり強敵。薬草は必需品だぞ



ぐんたいバチ  
18 HP

軍隊のように統率が取れた攻撃をする。こいつも強敵



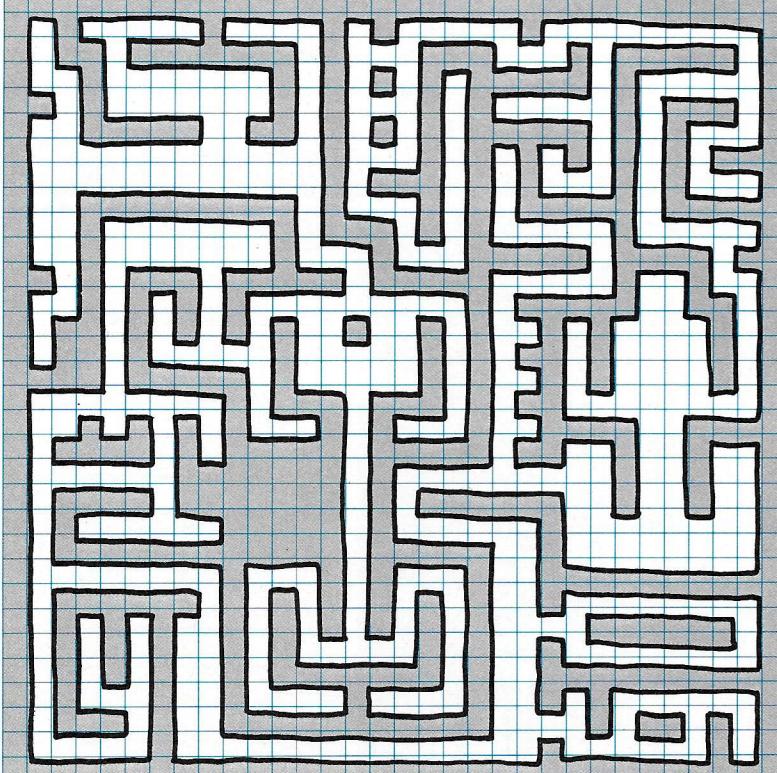
● 1Fの強敵中の強敵。その巨大な爪に挟まれて命を落としていった人間は数しれない…



メルラフ

## ちかららの洞くつ

メモ。



このフロアに登場するモンスターたち



あくりょう

17 HP

ゴーストのパワー  
アップ版。HPが  
大幅に増えた



どくぐも

19 HP

攻撃を受けると毒  
に体を冒される危  
険があるので注意



イエティ

20 HP

マッドエイプの強  
化型。防具が良け  
れば敵ではない



ラルヴァ

22 HP

MPを吸い取る特  
殊攻撃がある。気  
をつけよう



ゴブリン

25 HP

ちょっと耐久力が  
多い。高価な武器  
を使って戦おう！



バンパイア

18 HP

おおこうもりがち  
ょっと強くなった  
だけ。ザコです



②階にいるモンスターには宝箱に潜んでいるやつもいる。それがこのチェストラップだ

チェストトラップ

### 古の神殿の構造

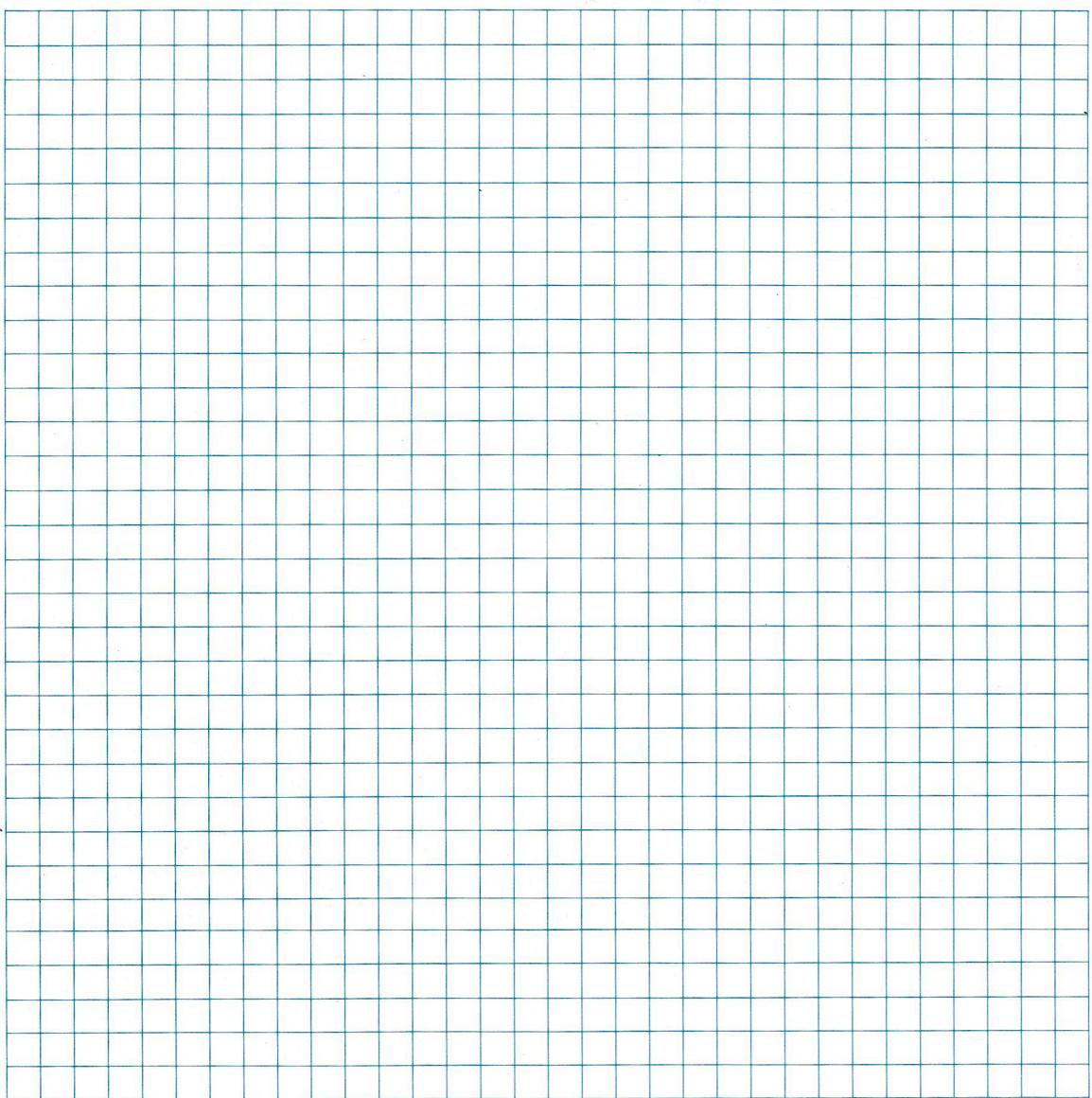
マップ上では小さいと思いがちの古の神殿。でも中は予想外に広く複雑な構造になっている。神殿にはその地下にちから・ゆうき・えいち・あいの4つのスピリットを秘めた洞窟がある。主人公はこ

の4種類のスピリットを手に入れるためにそれぞれの洞窟に挑むことになるのだ。この洞窟は神殿の地下に縦に作られているのではない。ちかららの洞窟は神殿1階の中央部からとか、ゆうきの神殿なら神殿の北東からとか各々別の入り口が用意されている。注意しよう。



中はとても広いぞ  
一見、小さそうだが

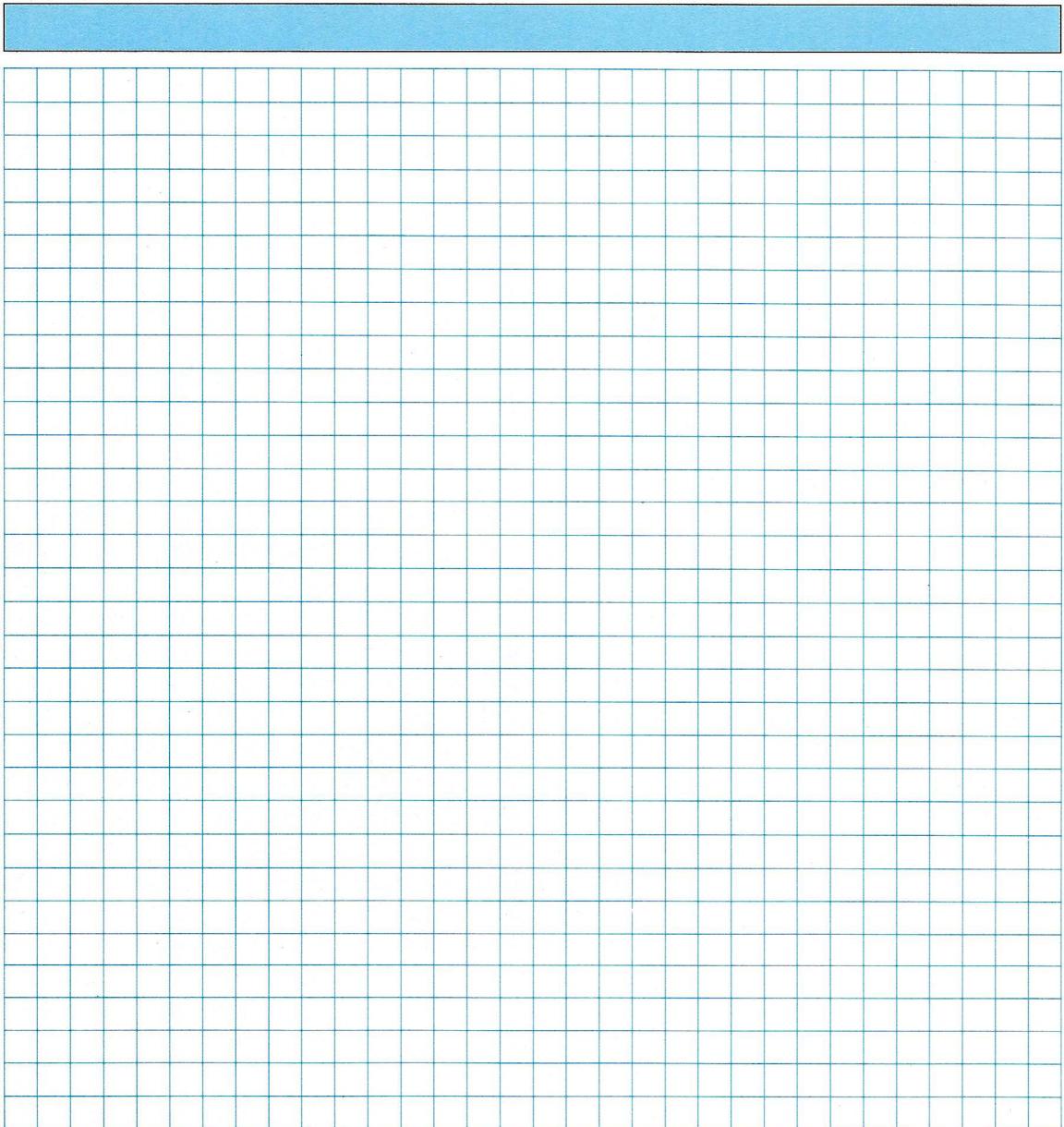
# IN THE DUNGEON ~神殿~



メモ.

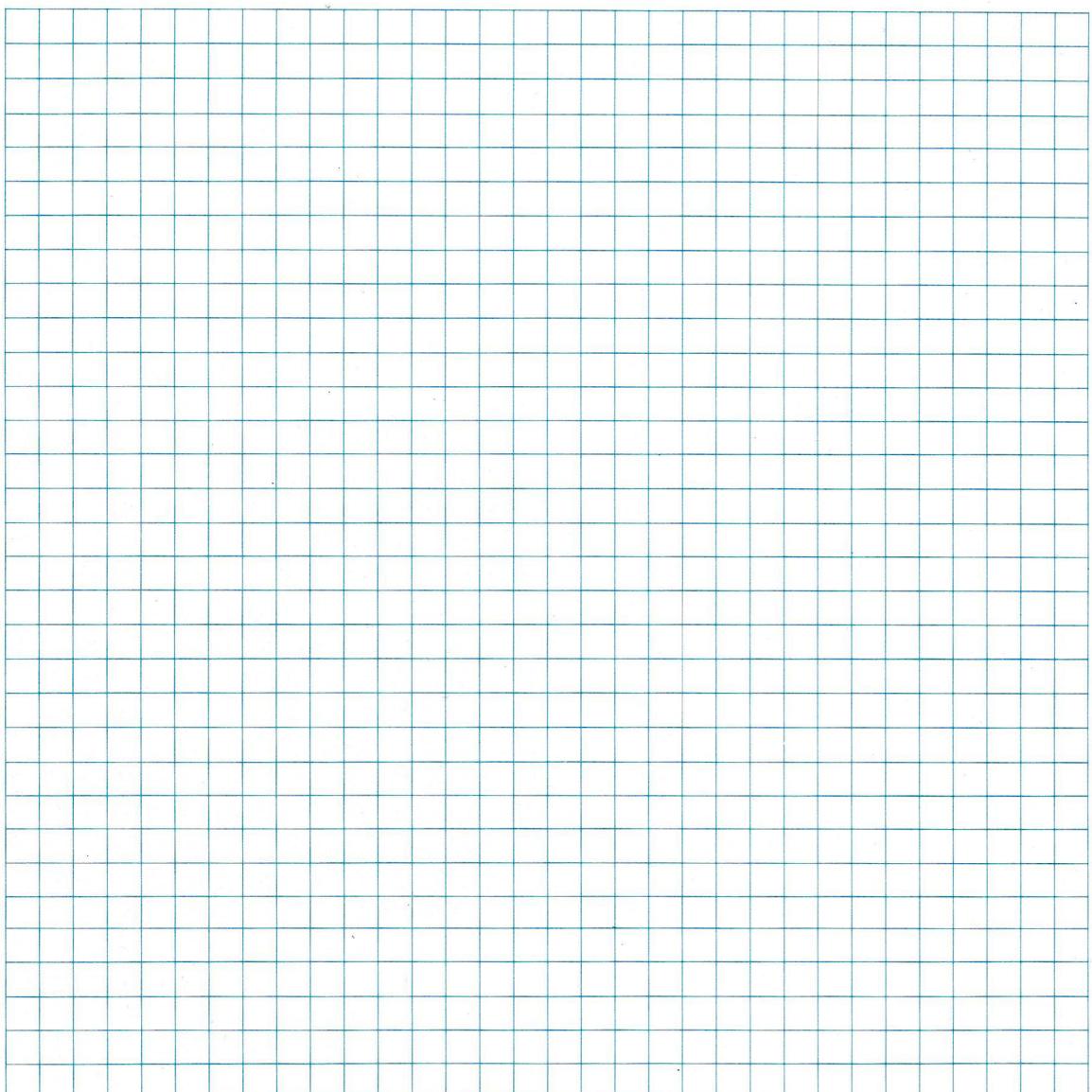


モンスター名	HP	効果のある魔法	モンスター名	HP	効果のある魔法



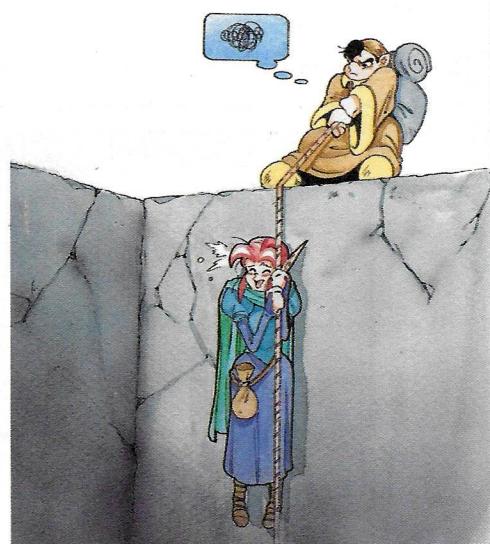
メモ.

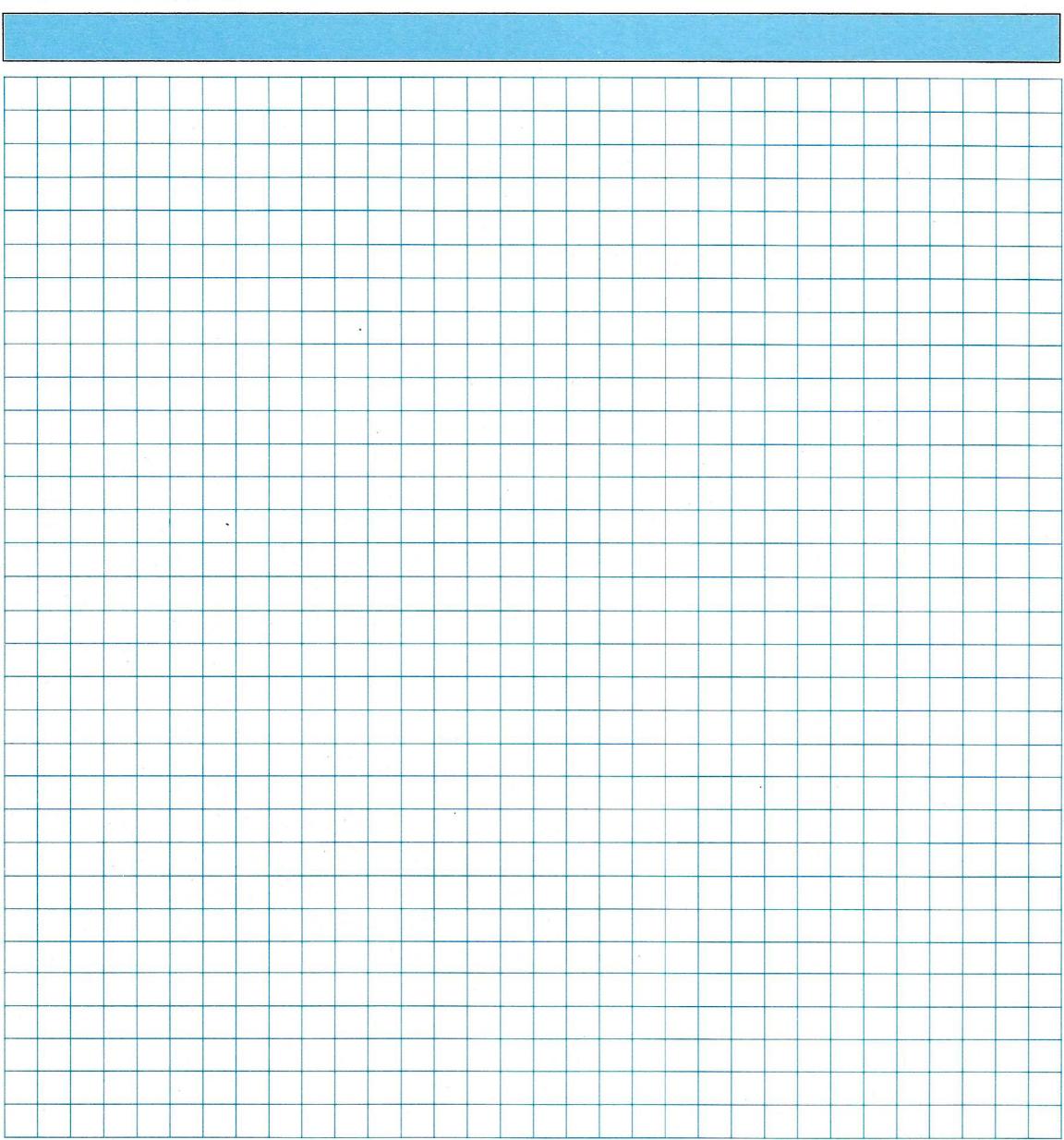
# IN THE DUNGEON ~神殿~



メモ。

モンスター名	HP	効果のある 魔法	モンスター名	HP	効果のある 魔法





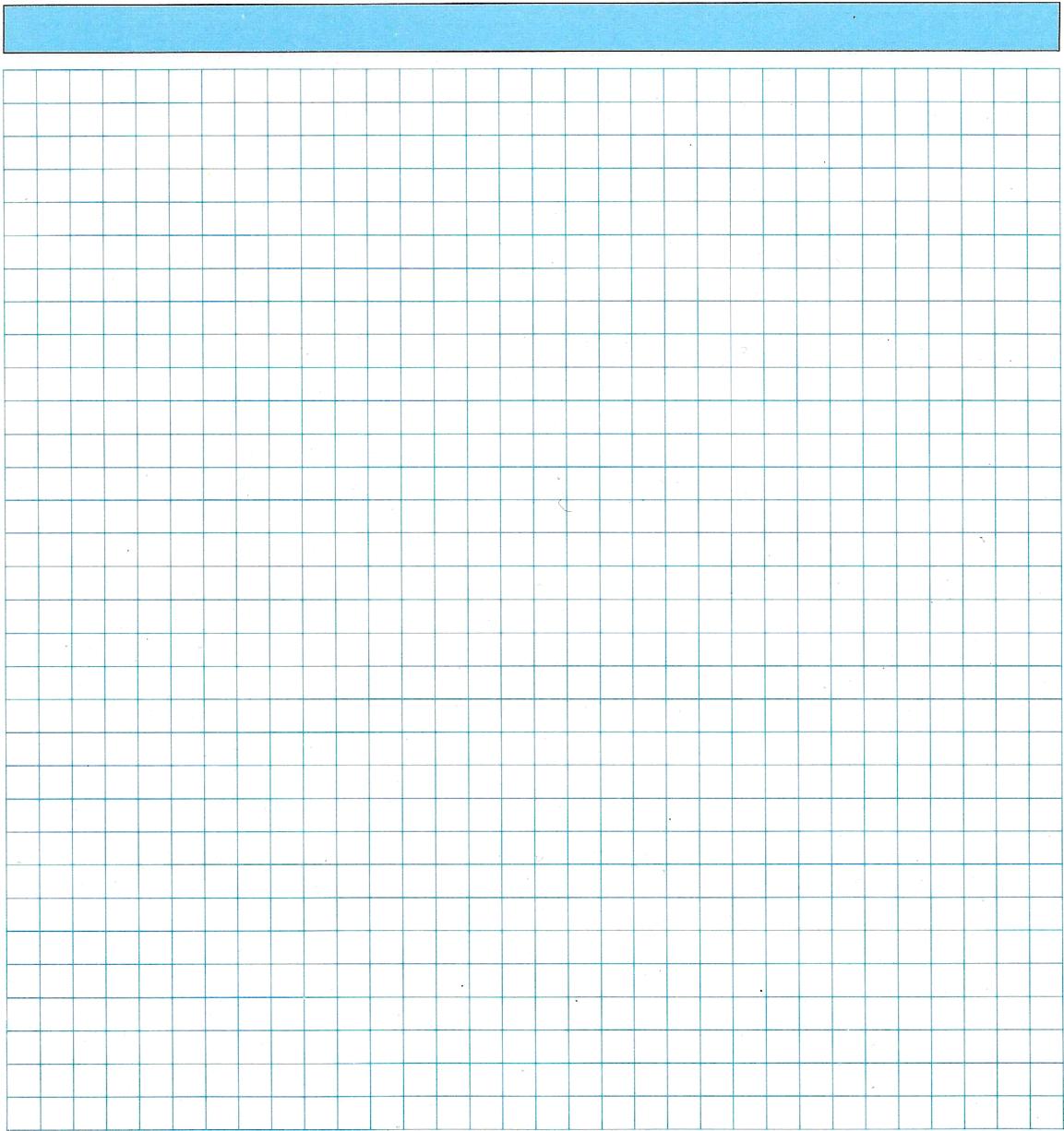
メモ。

モンスター名	HP	効果のある 魔法	モンスター名	HP	効果のある 魔法

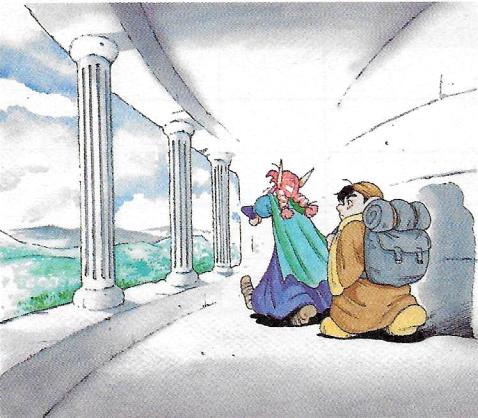


# IN THE DUNGEON ~神殿~

六七



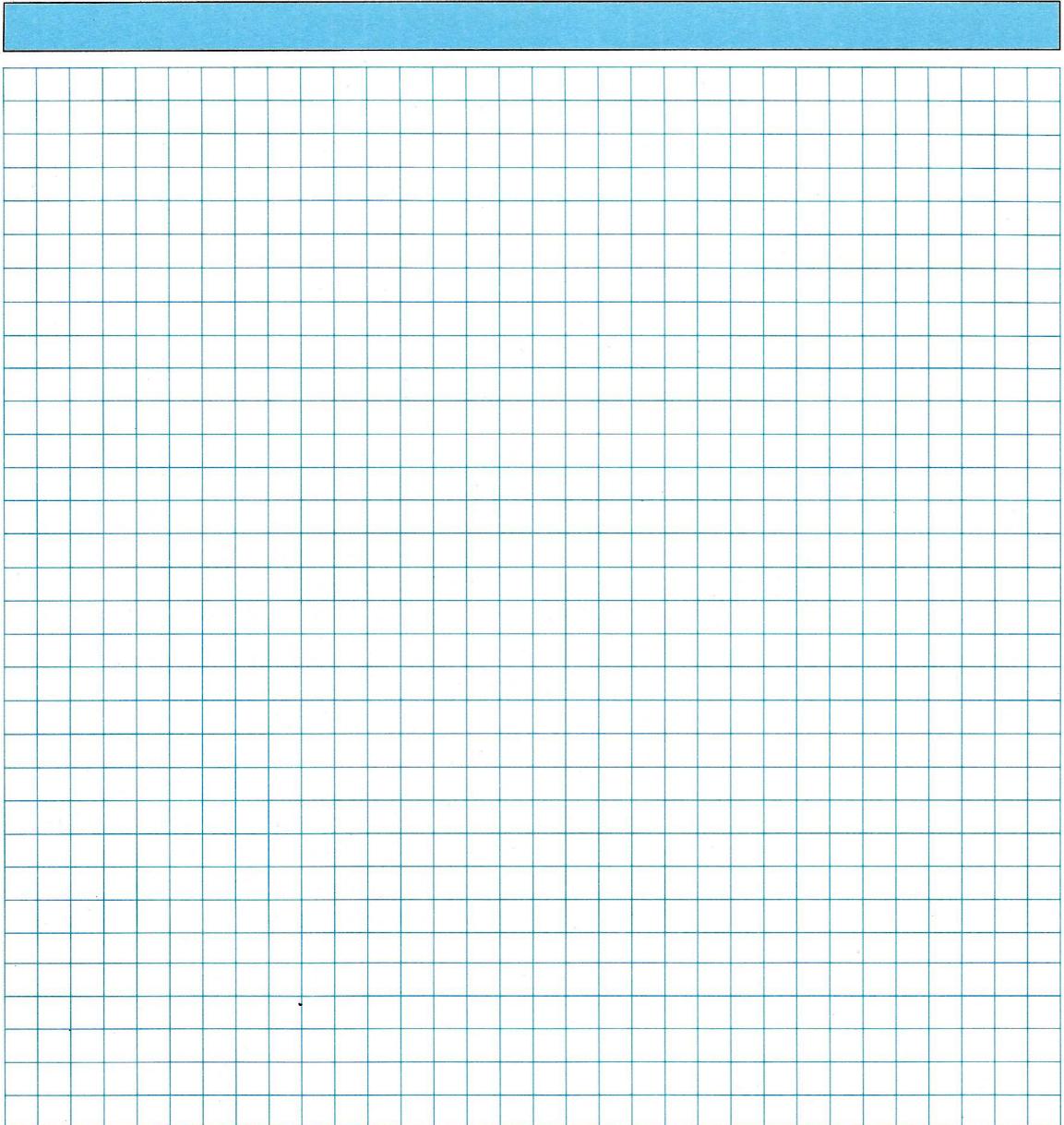
メモ.



モンスター名	HP	効果のある魔法	モンスター名	HP	効果のある魔法

# IN THE DUNGEON ~神殿~

一〇六



メモ。

モンスター名	HP	効果のある魔法	モンスター名	HP	効果のある魔法



## IN THE DUNGEON ~神殿~

メモ.

×七.

# 開発を終えたスタッフに直撃インタビュー

## チーフプログラマー 内藤 寛

この『シャイダワ』で一番苦労したのは、3Dダンジョンの設計でしたね。とにかく初期の初期段階だったのでなんでも自分でやらなければならず壁のドット絵まで自分で描いたもんです。3回もやり直しをしたのは大変でした。あと、スーパーファミコンが発売されたのも苦労した原因かな。特に「F-ZERO」ね。



●実は密かにレース物のゲームを作っているという内藤氏

## 戦闘プログラム担当 田口 泰宏

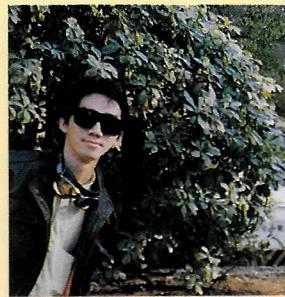
戦闘シーンに登場するモンスターたちはくは苦労させられましたね。一見なんの苦労もいらないと思われますが、ここには実に大変な労力が使われているんです。まあ戦闘のアキに関してなら自分では80点ぐらいは付けられると思いますよ。思いつくアイデアはほとんど入ってますからね。みなさんお楽しみに。



●プログラマーもやるけど音楽もやれるオールマイティな田口氏

## 原画担当 玉木 美考

こういった本格的なゲーム制作に関係したのは今回が初めてで、とにかくいろいろと勉強になりました。原画だけではなくてグラフィックデザイナーの仕事もしましたが、やはり1本のゲームを作るというのは大変だとつくづく思いました。自分の仕事としてはかなり良い点がつけられると思うのですが、どうでしょう。



●楽しい絵柄もさることながら、実はバリバリライダーの玉木氏



SHINING  
AND  
THE DARKNESS

## プロデューサー 高橋 宏之

今回一番苦労したのは「時間」との戦いです。普通RPGを作るには2年が必要とされています。それを今回は1年以内というスピードで作らなければいけなかつたのですから。メモリの都合等でカットした部分も多々ありますが、現時点での8MRPGの最高峰と言えるでしょう。ま、余ったアイデアは次回作にね。

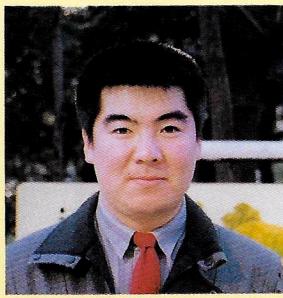


●業界が次回作に注目する男、高橋氏、次のゲームのジャンルは?

## 会話プログラム担当 田川 健紀

目に見えないところ、耳に聞こえないところのプログラムを担当しました。

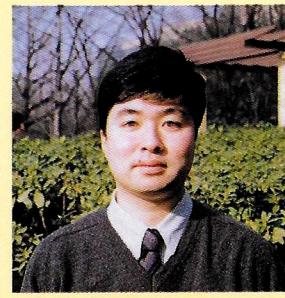
最初から最後までゲーム開発にかかわったのは、S&Dが初めてですが、自分としても、苦労しただけの成果のあった作品になったと思います。いちばん苦労したのは、平常心を保つことでした、ということにしておきましょう。



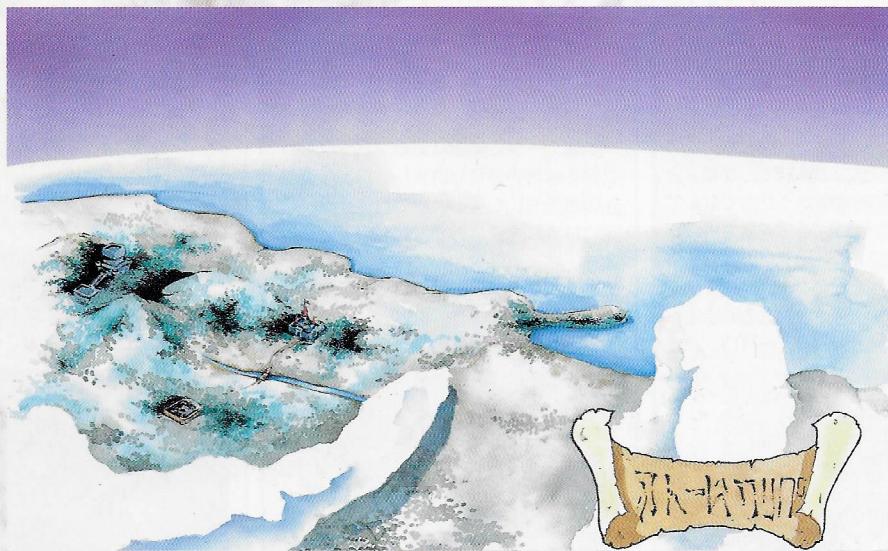
●10年後にふと笑えるギャグをいつも考えているという田川氏

## グラフィック担当 吉田 英博

今までかなりの数のゲーム開発に携つてきましたが、今回この『シャイニング&ザ・ダクネス』の仕事をやって3Dスムーズスクロールダンジョンの難しさ、恐ろしさなるものを肌身で感じたような気がしますね。でも、苦労しただけに制作終了した今、達しさも今までにない大きなものになりました。



●「いつかは自分の原画のゲームをつくるのが夢」という吉田氏



**ATTACK Special**  
**シャイニング&ザ・ダクネス**  
**攻略ノート**

アガドライブ  
AGADO DRIVE

4月号特別付録①