



# シャイニング&ザ・ダクネス 攻略本



シャイニング&ザ・ダクネス  
攻略本

徳間書店

## SHINING AND THE DARKNESS

監修・クライマックス

テレビランドわんぱく No.130



SEGA MEGADRIVE

# シャイニング&ザ・ダクネス 攻略本



監修・クライマックス

SEGA MEGADRIVE

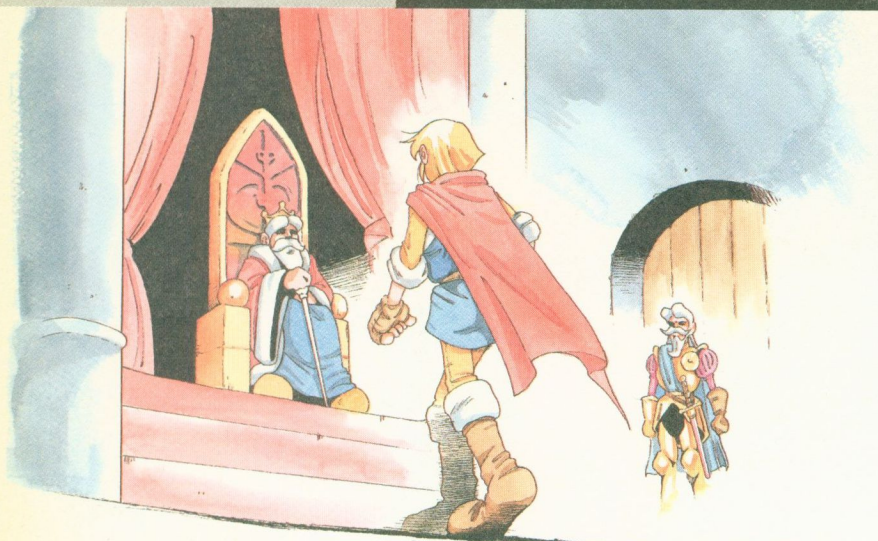


# シャイニング&ザ・ダクネス 攻略本

SHINING AND THE DARKNESS

# SHINING AND THE DARKNESS

## ゲームストーリー



ストームサング王国。かつては長い戦乱が続いていたが、近年、争いもなく自然の恵みにささえられて、豊かな国として諸国に知られていた。

そんな平和な日々を切り裂くように、その事件は起きた。年にいちどの平和と豊作を祝う祭りの日。神への祈りを捧げるため、古えの神殿に参ったクレア王女が、護衛の騎士・モトレードとともに行方を絶ってしまったのだ。何人もの勇敢な騎士、戦士、兵士が探索におもむいたが、事件の手がかりをつかむことはできなかった。万策がつかたかと思われた時、王宮にひとりの若者が現れた。彼はモトレードの息子で、王宮で騎士見習いをしている若者だった。

彼はクレア王女と父の行方を探すため、古えの神殿の探索を願い出た。騎士団長トリストанのもとで剣の修行をつみ、その才能は万人の認めるところであったが、古えの神殿は無数の魔物が徘徊し、幾多のトラップが待ち受ける危険なラビリンスだ!! 果たして若者を待っているのは、いかなる運命なのだろうか…。

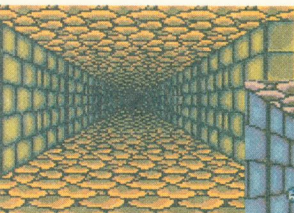


王様! じつはこの者が  
王女様の そうさくに  
さんかしたいと もうしております

続

# これがシャイニング&ザ・ダクネスの世界だ!!

## ★華麗なるビジュアル処理

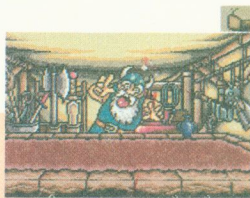


このゲームの特徴は、冒険中に遭遇するすべての出来事が映像で表現されているということ。城や町の中、ダンジョンの中の移動、さく裂する魔法、モンスターの出現にいたるまで、華麗なグラフィックで処理され、プレイヤーを楽しませてくれるのだ。



## ★魅力あふれるキャラクターたち

このゲームの大きな魅力として、登場するキャラクターたちの存在がある。王宮の人々、酒場に集まる人々、それぞれが個性的でゲーム世界の奥行きを広げてくれる。



SEGA MEGADRIVE

# シャイニング&ザ・ダクネス

攻略本

もくじ

ゲームストーリー……………P4

## 基本編

登場人物紹介……………P8

冒険の舞台……………P10

操作方法……………P12

町の中の建物……………P18

魔法……………P20

武器・防具……………P23

アイテム……………P26

## 冒険編①

神殿の秘密……………P28

冒険その1・出発……………P30

冒険その2・神殿1F……………P34

冒険その3・力の洞くつ……………P42

冒険その4・勇気の洞くつ……………P48

冒険その5・真実の洞くつ……………P54

冒険その6・英和の洞くつ……………P60

## 冒険編②

冒険その7・出発II……………P68

冒険その8・神殿2F……………P70

冒険その9・神殿3F……………P76

冒険その10・神殿4F……………P82

冒険その11・神殿5F……………P88

「S&D」もうひとつの遊び方……………P94

# 基本編



冒険を始める前に、このゲームの基本となる、操作方法、魔法、アイテムなどの知識を学んでおこう。基本をきちんと知っておけば、どんな状況に出会ってもあわてないですむのだ。

# SHINING AND THE DARKNESS

## 登場人物紹介

### ◆主人公たち

ストームサング王国の危機を救うため、勇敢に立ち上がった若者たち。個々の能力はまだ未熟だが、深い友情で結ばれたチームワークは抜群。はたして、彼らは無事に冒険をなしとげることができるか…。



### 主人公

#### 剣の達人・王宮の若き戦士

今回の冒険の主人公。王宮の若き戦士で、トリスタンの部隊で修業を続けていた。父親のモトレードが、クリア王女とともに神殿で行方不明になったのを知り、探索を決意する。

才能に恵まれ、あらゆる剣を使いこなすことができる。パーティの攻撃のかなめ。



### ビルボ

#### ホビット族の見習い僧侶

主人公の幼なじみ。ホビット族の出身で、教会で僧侶見習いをしていた。成長すれば、あらゆる回復系の魔法を使えるようになる。また、魔法だけではなく、格闘も得意で、オノやハンマー、フレイルといった武器を持たせれば、かなりの戦力になる。



### マーリン

#### エルフの女魔法使い

ビルボと同じく、主人公の幼なじみでエルフ族の出身。かなりのオテンバという噂も。攻撃魔法の使い手で、成長すればモンスターの集団を一瞬で灰にすることができる。また、ツエやムチなども使うことができる。自由を愛し、平和を愛している。





## 王宮の人々

ストームサング城には、王様とその家臣たちがいる。騎士たちの長であるトリスタンや、国の政治のかなめである大臣、賢者のノーバなど、いずれも偉大な人物ばかり。主人公たちが冒険を進めていくうえで、様々な援助をしてくれる、たよりになる人々だ。



## 町の人々



ストームサング城の城下町で生活する人々。酒場の主人夫婦、そこに集まる常連たち、また、武器や防具を売る店の主人たちなど、いずれもユニークな人間ばかり。彼らもまた、主人公たちを応援してくれているのだ。

## クリア王女・モトレード

クリア王女はストームサング王のひとり娘。モトレードは主人公の父であり、王宮一の剣の使い手といわれている騎士。ふたりとも祭の日に神殿の中で消息を絶ち、現在も行方不明のままなのだ。



## 謎の敵・メフィスト

ストームサングに突如現れた謎の人物。老師ゼノーをもしのぐ究極魔法「デーモンプレス」を使い、王に城の明け渡しを迫る。その正体や真の目的は不明で、主人公たちの宿命の敵となる。だが、神殿の中には、その闇の力を打ち倒すための「光の力」が隠されているという伝説が…。



# SHINING AND THE DARKNESS

## 冒険の舞台

### これがストームサング王国だ

冒険の舞台となるストームサングには、3つの場所がある。まず王のいるストームサング城。酒場や教会、店などのある町。そしてクレア王の居る城。失われた古えの神殿。冒険はここで始まり、ここで終わるのだ。

### 町

#### 休息し、装備をととのえる冒険の基地

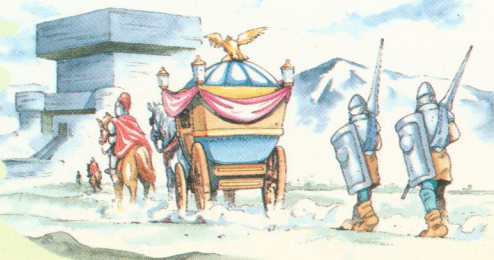
冒険に欠かすことのできない休息の場所、それが「町」だ。町の中には武器、防具、道具を売る店、酒場や教会がある。体力を回復し、装備をととのえるための、重要な施設が集まっている。また、城では得ることのできない、貴重な情報を入手することもできる所なのだ。



▲いろいろな店が軒を並べ、冒険者を待っている。



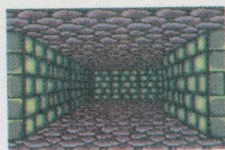
▲酒場の内部。いろいろな連中がたむろしている。



## 神殿

### 怪物のひそむ 大いなる神秘の遺跡

今回の事件の発端となった場所。祈りを捧げるために来たクリア王女が、護衛の騎士・モトレードとともに行方不明となった所だ。闇の力と光の力が封印されていると、古代からいい伝えられている。その一方の闇の力の封印が破られたのが、神殿の中には無数の怪物が出現し、多くの冒険者

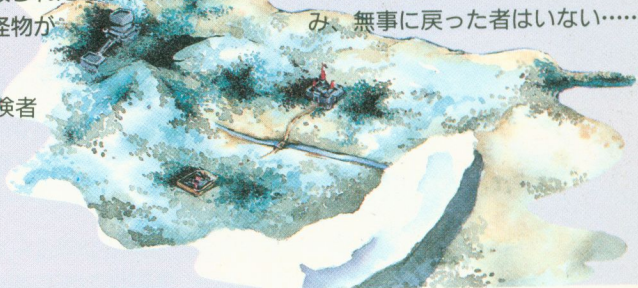


▲どこまでも続くように見える通路。これが神殿の内部だ。



▲モンスターの群れが次々と冒険者に襲いかかる。

の命が奪われている。外から見る以上に巨大な建物で、地上5階層の本体に加え、地下に4つの洞つが隠されている。この神殿の中にふみ込み、無事に戻った者はいない……。



## 城

### 王と高官が居並ぶ 王国の中枢

ストームサング王、そして大臣、騎士団長、賢者、などの高官が集まった、王国の頭脳ともいうべき場所。

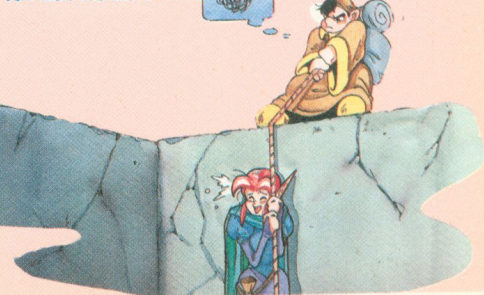
冒険に出る主人公たちに、様々な形で、援助・助言をあたえてくれる。冒険の途中でなにか手掛かりをつかんだ時はここに来てみよう。次の目標をあたえてくれるはずだ。



▲ストームサング王。行方不明の王女の身を案じている。



▲中には、主人公たちを信用していない人間も……。



# SHINING AND THE DARKNESS

## 操作方法

### 1 コントロールバッドの使い方



#### 方向ボタン

主人公たちの前後左右の移動に使用する。コマンドが表示されている時は、コマンド選択に使用。

#### スタートボタン

このゲーム中には一切、使用せず。

#### Bボタン

選んだコマンドをキャンセルする。また、店や町、城の中から外に出るのにも使える。

#### A・Cボタン

移動時にコマンドを呼び出せる。そして、方向ボタンを選んだコマンドを決定するのに使用。また、「続」と表示がある時にメッセージを送るのにも使用。

### 2 冒険の始め方

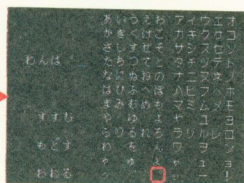
#### ◆ はじめて冒険する時

このゲームは全部で3つのセーブデータを作ることができる。どの番号でデータを作るか（つまり冒険をするか）を選んだら、A・Cボタンで決定する。続いて、主人公の名前を決める。ひらがな、カタカナで、5文字までなら好きな名前をつけることができる。まちがえて入力したら「もどる」で直す。

#### データ番号を選ぶ



#### 名前を入力



気に入った名前をついたら、「おわり」を選ぼう。いよいよゲームスタートだ。

## ◆前の冒険の記録がある時

すでに冒険の記録がある時は、以下の4つのことができる。

## 最初

空いているデータがあれば、また冒険を最初から始めることができる。

## 続き

前回の続きをする場合。記録がふたつ以上ある場合、どの記録の続きかを選ぶ。

## 消す

冒険の記録を消すことができる。いちど消えたデータは復活しないので慎重に。



## 写す

冒険の記録をコピーするのに使う。データのあきがない場合は、「消す」のコマンドであきスペースを作らなければならない。

## 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。いちばん速い「速1」からいちばん遅い「遅2」まで、速さは全部で4段階。自分にあった速さを選ぼう。



## コマンドは方向ボタン対応

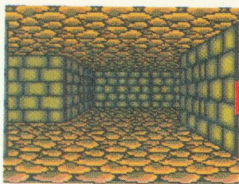
ゲーム画面に表示される、コマンドの部分を見て欲しい。十字型をしているのがわかるだろう。この十字型は単なるデザインではなく、そのままコントロールパッドの方向ボタンに対応しているのだ。基本コマンドだけでなく、すべての選択がこの十字型になっているから、なればスピーディな操作が可能になる。



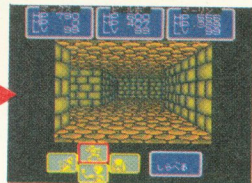
# 3 移動時のコマンド

## ◆コマンドの呼び出し方

神殿や町の中などの移動時（城の中ではコマンドを使うことができない）A・Cボタンを押すことで、コマンドを呼び出すことができる。使うコマンドを選んだら、さらにA・Cボタンで決定しよう。



▲コマンドを使いたくなったら、AかCボタンを押そう。



▲するとコマンドが表示される。さて、なにを使おうか…。

## ◆各コマンドの使い方



**はい** (町の中のみ)

町の中で、目の前にある建物（その名前が表示される）に入るのに使う。



**しらべる** (神殿の中のみ)

目の前にある物を調べることができる。怪しい物があったら、使ってみよう。また、宝箱を開けるのにもこのコマンドを使用する。



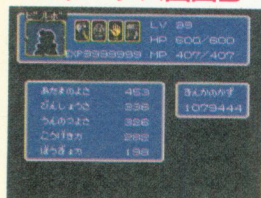
**ステータス**

強さ、装備など、主人公たちの現在の状態を確認することができる。まず右のA画面が表示されるので、誰のステータスを見たいか選ぼう。そのままA・Cボタンを押していけば、B画面=能力、C画面=装備、D画面=魔法、の順で表示されていく。

**ステータス画面A**



**ステータス画面B**



▲攻撃力・防御力・敏捷さなど、各キャラクターの能力について、詳しく知ることができる。

**ステータス画面C**



▲各キャラクターが持っている武器・防具・アイテムが表示される。ひとり8個まで持てる。

**ステータス画面D**



▲ビルボとマーリンのみ表示される。それぞれが使える魔法が表示される。



## もちもの

持ち物についてのコマンド。下の4種類のコマンドから選んで使うことができる。



### もちものをつかう

持ち物を使うコマンド。誰の物を使うか、さらにどれを使うか選ぶ。



### もちものをすてる

持ち物をすてるためのコマンド。いちどすてると、回収はできない。



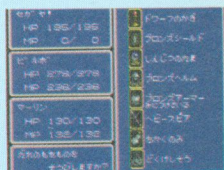
### もちものをわたす

パーティの中で持ち物の受け渡しをするコマンド。誰の物を→どれを→誰に渡すか、という順序で選んでいく。



### もちものをそうび

武器、防具を装備するのに使用。誰が装備をするかを選び、武器、鎧、盾、兜の順番で装備していく。各装備よっての攻撃、防御力の変化もきちんと確認しておこう。



▲武器や防具は装備しないと力を発揮してくれない。



## まほう

魔法を使うためのコマンド。体力回復をはじめとして、移動時にも使う魔法は多い。ビ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。



▲アイコン表示の中から、使いたい魔法を選ぶ。



▲魔法の中には、レベルによって効果が変わるものが多い。

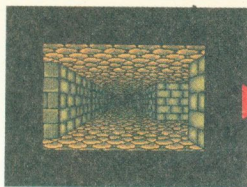
## 魔法の使い方

1. まず、誰が魔法を使うかを選ぶ。
2. どの魔法を使うかを選ぶ。
3. すると、選んだ魔法の名前、最大レベル、消費 MP が表示される。
4. 方向ボタンを左右に動かし、魔法のレベルを決定する。
5. 魔法の種類、レベルによって、ひとりの人間のみを対象にする場合、誰に使うかを選ぶ。
6. 以上の手順で魔法を使う。

# 4 戦闘時のコマンド

## ◆モンスター出現

神殿を移動中にモンスターと遭遇すると、自動的に戦闘に突入する。戦闘中に使えるコマンドは全部で5種類。その限られたコマンドをどれだけ活用できるかが勝負の分かれ目。



▲神殿を移動していると、突然、



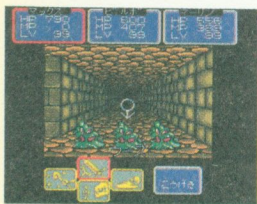
▲あつという間に、戦闘体勢に突入してしまう。



### こうげき

剣やハンマー、ムチなどの武器で攻撃する。モンスターが複数、または2

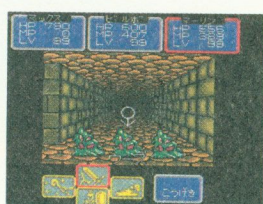
グループ以上出現した場合、どの敵を攻撃するかを選ぶ。フレイルやムチなどの特殊な武器の場合、複数の敵への攻撃や、2回攻撃も可能。



▲最高レベルに成長した主人公の攻撃は、ずさまじい威力を持つ。



▲ハンマーなどの武器を持てば、ビルボもかなりの戦力。



▲集団攻撃が可能なムチを使うのはマリンだけだ。



### もちもの

持ち物を使うコマンド。やくそう・きつげすりなど、回復用のアイテムを使うことが多いだろう。その他にも、戦闘に役立つアイテムは多い。



▲主人公がひとりで冒険する序盤は、やくそうは絶対必要。



ロガーはファイアーソードをつかった

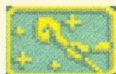
▲こんな強力な効果のあるアイテムもある。

## 「もちもの」として使える「武器」もある

武器の中には、「もちもの」として使うと特殊な効果を発揮する物もある。

どれにどんな効果があるか、いろいろためして欲しい。





## まほう

魔法を使うためのコマンド。敵に直接ダメージをあたえる攻撃魔法、自分

や仲間を助ける回復魔法、戦闘を有利にする間接魔法など、戦闘中に使える魔法の種類は多い。誰がどの魔法を、どの敵に使うかを選択し、使用する。

## 戦闘を白熱させる多彩な魔法!!



▲ブレイズ・レベル4の威力!! 敵を炎で包み込んでしまう。



▲フイックの魔法は、味方のすばやさや防御力をアップさせる。

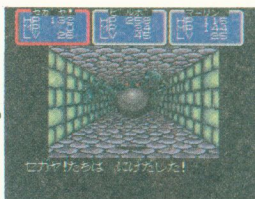


▲死神を呼び出し、一瞬で敵の命を奪う、ソウルスチルの魔法。

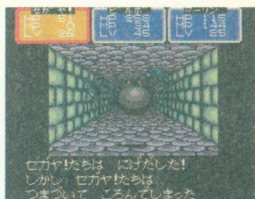


## さよなら

敵から逃げるためのコマンド。不利だと思えば、逃げてしまうのも立派な戦略。ただし、いつでも必ず逃げられるとは限らない。逃げるのに失敗すると、敵から一方的に攻撃を受ける。



▲勝ち目がないと思ったら、さつさと逃げてしまおう。



▲ただし、失敗してしまうと、この通り悲惨な結果に。

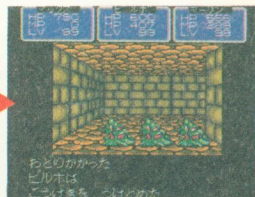


## まもる

敵からの攻撃を防ぐコマンド。これを選択していれば、敵から攻撃を受けても少ないダメージですませることができる。HPが少ない時など必要になってくるコマンドだ。



▲HPが少ない。危険だと思ったら、このコマンドを選択。



▲おかげで少しのダメージですませることができた。

# SHINING AND THE DARKNESS

## 町の中の建物

町の中には様々な店や施設がある。どれも冒険に欠かせない重要なものば

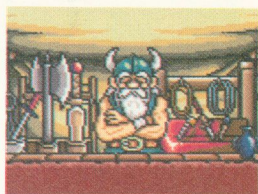
かりだ。それぞれの店の特徴を、よく理解して欲しい。



### 武器屋



剣やハンマー、ツエなどの武器を売っている店だ。店の主人は元戦士だったという、ドワーフのじいさん。えりすぐられた優秀な武器が並んでいる。



### 防具屋



防具を売っている店。鎧、盾、兜、種類は少ないが武器も売っている。扱っている商品はどの店よりも多い。なんと19種類もの商品を常時そろえているのだ。



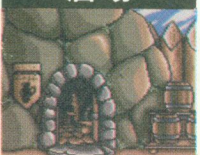
### 道具屋



いろいろな道具を売っている店。売っている商品の数は少ないが、やくそう・どくけしそう、といった回復アイテム、脱出用のてんしのはねなど、どれも冒険に必要なアイテムばかりだ。



### 酒場



ここにはいろいろな人間が集まっていて、多くの情報を得ることができる。情報収集の拠点ともいうべき場所だ。また、宿屋もかねているので体力回復もできる。宿泊料はおひとり様、金貨10枚。



### 教会



毒、呪い、死、といった異常を判断し、なおしてくれる。また、次のレベルまでに必要な経験値も教えてくれる。さらに、ゲームのセーブもここで行なうことができるという、とても有難いところだ。



### 謎の店



武器屋と酒場にはさまれた、小さなテントの店。冒険が始まった段階では中に入ることはできない。その正体については冒険が進んでいけば、自然と明らかになる。役に立つ場所であるのはたしか。



## 店の中でのコマンド



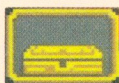
### しなものをかう

品物を買うコマンド。売っている商品と値段を見せてくれる。



### しなものをうる

品物を売るコマンド。いくらで買ってくれるか、買値を確認できる。



### ほりだしもの

滅多にない貴重な商品が買える。ただし、常に在庫があるとは限らない。



### みせをでる

店から出るためのコマンド。

物を売っている店、つまり武器屋、防具屋、道具屋では、共通のコマンドで買い物ができる。それぞれのコマンドについては左側を見て欲しい。あとは店の人間の質問に対して、下にある「はい・いいえ」のコマンドを選んで答えていけばいい。

また、防具屋では、「しなものをかう」と「ほりだしもの」を選んだ後に、「よろい・たて・かぶと・ぶき」の中から、買う物を選ぶ必要がある。



はい



いいえ

# SHINING AND THE DARKNESS

## 魔法

### 攻撃系魔法

敵モンスターに直接ダメージをあたえる魔法。炎、氷、電撃など、様々な攻撃魔法が存在する。

名前	効果	使える相手		使う人
ブレイズ	高熱の炎でモンスターを焼きつくす魔法。攻撃魔法の中でもっともポピュラーなもの。ほとんどの敵に効果がある。	レベル1	敵1匹	マーリン
		レベル2	敵1グループ	
		レベル3	敵1グループ	
		レベル4	敵全部	
フリーズ	強烈な冷気でモンスターにダメージをあたえる魔法。炎の魔法ブレイズとは対をなしている。ブレイズのききにくい相手に有効。	レベル1	敵1匹	マーリン
		レベル2	敵1グループ	
		レベル3	敵1グループ	
		レベル4	敵全部	
スパーク	敵に稲妻をぶつける魔法。マーリンの使う攻撃魔法では最強のもの。レベル4は1体だけで登場する強力モンスターに特に有効。	レベル1	敵1グループ	マーリン
		レベル2	敵1グループ	
		レベル3	敵全部	
		レベル4	敵1匹	
ヘルブラスト	空気中に真空を起こし、モンスターの体を切り裂く。敵1グループだけを攻撃する場合は、とても有効な武器となる。	レベル1	敵1匹	ビルボ
		レベル2	敵1グループ	
		レベル3	敵1グループ	
		レベル4	敵1グループ	
マインブレス	神の天罰が大爆発を呼び、モンスターにダメージをあたえる。レベル2から敵全部にダメージをあたえる集団攻撃用魔法。	レベル1	敵1グループ	ビルボ
		レベル2	敵全部	
		レベル3	敵全部	
		レベル4	敵全部	

## 間接系魔法

主に戦闘を補助するための魔法。味方の攻撃、守備力をアップしたり、敵を眠らせたりと、様々な魔法がある。

名前	効果	使える相手		使う人
クイック	戦闘中、味方のすばやさとお守備力をアップさせる。	レベル1	味方ひとり	ビルボ
		レベル2	味方全員	
スロウ	戦闘中に敵モンスターのすばやさとお守備力をダウンさせる。	レベル1	敵1匹	マーリン
		レベル2	敵1グループ	
フュージズ	敵の攻撃の命中率をダウンさせる。	レベル1	敵1グループ	マーリン
	敵の精神を混乱させる。	レベル2	敵1グループ	
アタック	戦闘中、自分や仲間の攻撃力をアップさせる。	レベル1	味方ひとり	マーリン
		レベル2	味方全員	
スリープ	敵の運動中枢を麻痺させ、深い眠りにおとし入れる。	レベル1	敵1匹	ビルボ
		レベル2	敵1グループ	
スペルチ	敵モンスターの使う魔法を封じ込めてしまう。	レベル1	敵1グループ	ビルボ
		レベル2	敵全部	
ソウル	死神を呼び寄せ、一瞬で敵モンスターの命を奪う。	レベル1	敵1匹	ビルボ
		レベル2	敵1グループ	

## MPの残量には常に注意!!

役に立つ魔法も、MPがなければ使うことができない。MPの消費を考えながら魔法を使っていこう。基本的に攻撃魔法はマーリンに任せ、ビルボのMPはヒール用に温存していく作戦がいいだろう。また、マーリンにしても、最後にアウトサイドに使う分の9MPだけは、最低残すようにしておきたい。



▲MPが底をつくことはそのまま死を意味する。常に注意深くないたい。

## 回復系魔法

体力の回復や、毒や麻痺、眠りといった状態を治療することができる。主にビルボが得意とする魔法だ。

名前	効果	使える相手		使う人
ヒール	自分や仲間のHPを回復する魔法だ。状況に応じてレベルを使い分けるのがポイントだ。ゲーム中、もっともお世話になるだろう。	レベル1	味方ひとり	ビルボ マリン
		レベル2	味方ひとり	
		レベル3	味方ひとり	ビルボ
		レベル4	味方全員	
レイズ	死んだ仲間をよみがえらせる。レベル2では、HPも完全回復。	レベル1	味方ひとり	ビルボ
		レベル2	味方ひとり	
ドウンテチ	体内の毒を消してくれる。	レベル1	味方ひとり	ビルボ
	毒に加え、麻痺、眠りからも回復。	レベル2	味方ひとり	

## その他の魔法

文字通り、今までの分類に入らない魔法だ。マップを投影したり、神殿から脱出したりと、効果はバラエティに富む。

名前	効果	レベル	使う人
プロジェクト	神殿の中で、自分を中心としたマップを見ることができる。	レベル1	マリン
ディスアピア	弱いモンスターたちの出現を封じる。一定時間のみ効果がある。	レベル1	マリン
アウトサイド	神殿の中から、一瞬で地上に脱出することができる。	レベル1	ビルボ
オブザーブ	手に入れたアイテムの正体を鑑定することができる。	レベル1	ビルボ

# SHINING AND THE DARKNESS

## 武器・防具

名前	武	鎧	盾	兜	値段	主	ピ	マ	呪	入手法
ブロンズナイフ	●				100	●	●	●		武器屋
ショートソード	●				200	●	●	●		武器屋
ミドルソード	●				750	●	●			武器屋
ロングソード	●				2,530	●				武器屋
ブロードソード	●				9,000	●				よろず屋
ファイヤーソード	●				12,500	●				宝箱
ライトニングソード	●				25,000	●				宝箱
ひかりのつるぎ	●				65,000	●				宝箱
あんこくのつるぎ	●				48,000	●			●	モンスター
げんわくのつるぎ	●				36,500	●			●	モンスター
ブロンズサーベル	●				300	●		●		武器屋
アイアンサーベル	●				1,750	●		●		宝箱
ジャンボハンマー	●				8,800		●			よろず屋
ミスリルアックス	●				38,000		●			作る
アイスサーベル	●				15,000	●				モンスター
あくまのだんびら	●				28,000	●				宝箱
ショートアックス	●				330		●			武器屋
ミドルアックス	●				1,380		●			宝箱
ダブルアックス	●				3,200		●			よろず屋
グレートアックス	●				11,800		●			宝箱
ミスリルソード	●				42,000	●				作る
パワースティック	●				760		●	●		武器屋
フレイル	●				800		●			よろず屋
モーニングスター	●				350	●	●			武器屋
ほのおのつえ	●				2,000			●		宝箱

### 表の見方

武器・防具の名称

分類

武器・防具の値段

装備できる人間

主=主人公、マ=マーリン  
ピ=ピルポ

呪いの有無

入手方法

名前	武	鎧	盾	兜	値段	主	ピ	マ	呪	入手法
----	---	---	---	---	----	---	---	---	---	-----

名前	武	鎧	盾	兜	値段	主	ピ	マ	呪	入手法
ふぶきのつえ	●				3500			●		宝箱
じひのつえ	●				10000		●	●		モンスター
にんたいのつえ	●				1000			●	●	宝箱
はかいのつえ	●				15000		●	●	●	作る
ミスリルロッド	●				45000		●	●		作る
こんぼう	●				120	●	●			武器屋
グレートハンマー	●				16500		●			宝箱
ブロンズランス	●				5000	●				よろず屋
アイアンランス	●				12000	●				〃
スチールランス	●				20000	●				〃
ライトスピア	●				2800	●	●	●		〃
ヘビースピア	●				9500	●	●	●		武器屋
なめしたムチ	●				2000			●		よろず屋
トゲのムチ	●				5500			●		武器屋
はがねのムチ	●				13500			●		宝箱
きまぐれのムチ	●				20000			●	●	作る
グレートフレイル	●				7500		●			宝箱
スーパーフレイル	●				17500		●			モンスター
ひっさつのつるぎ	●				24000	●				〃
まかいのつえ	●				?			●		?
もめんのふく		●			80	●	●	●		防具屋
けおりのふく		●			200	●	●			〃
けがわのふく		●			450	●	●			〃
ほつれたふく		●			40	●	●	●		宝箱
ぬののロープ		●			250		●	●		防具屋
けおりのロープ		●			700		●	●		〃
けがわのロープ		●			1800		●	●		よろず屋
かがやくロープ		●			24000		●	●		作る
まほうのロープ		●			16000		●	●		宝箱
ダークロープ		●			22000		●	●	●	作る
かわのよろい		●			700	●	●			防具屋
くさりかたびら		●			1200	●	●			〃
てつのむねあて		●			1850	●	●			〃
ブロンズアーマー		●			3200	●	●			〃



名前	武	鎧	盾	兜	値段	主	ピ	マ	呪	入手法
アイアンアーマー		●			5600	●				よろず屋
スチールアーマー		●			10000	●				〃
ミスリルアーマー		●			18000	●	●			作る
ダークアーマー		●			18000	●			●	作る
いてつくよろい		●			7500	●				宝箱
サンダーアーマー		●			13800	●				モンスター
ねっばのよろい		●			5000	●				宝箱
まほうのかたびら		●			30000	●	●	●		防具屋
ひかりのよろい		●			36000	●				宝箱
かわのたて			●		300	●	●			防具屋
かわのこて			●		120	●	●			〃
ブロンズシールド			●		700	●	●			〃
アイアンシールド			●		2300	●	●			よろず屋
スチールシールド			●		6400	●				〃
ダークシールド			●		27000	●	●	●	●	作る
ミスリルのたて			●		10000	●	●	●		〃
まほうのたて			●		16500	●	●	●		よろず屋
ひかりのたて			●		20000	●				宝箱
ぬのフード				●	120		●	●		防具屋
けおりのフード				●	450		●	●		〃
けがわのフード				●	1030		●	●		〃
まほうのフード				●	5800		●	●		〃
ビルボのフード				●	14000		●			宝箱
かわのかぶと				●	300	●				防具屋
ブロンズヘルム				●	1200	●				〃
アイアンヘルム				●	3400	●				〃
スチールヘルム				●	5980	●				よろず屋
ダークヘルム				●	26400	●			●	作る
ミスリルヘルム				●	9800	●	●			〃
おうじよのかんむり				●	4800	●	●	●		モンスター
ダークフード				●	18000		●	●	●	作る
ひかりのかぶと				●	19200	●				宝箱

# SHINING AND THE DARKNESS

## アイテム

名前	値段	効果	入手法	
やくそう	12	HPを回復	道具屋	
どくけしそう	7	体内の毒をけす	〃	
てんしのはね	24	神殿から脱出	〃	
ちかくのみ	32	マップを投影	〃	
ドワーフのかぎ	300	ドワーフのトピラを開ける	?	
ルーンのかぎ	500	神殿1F奥のトピラを開ける	?	
いつわりのぞう	500	?	宝箱	
ロープ	400	天井の穴に昇れる	〃	
ミスリルぎん	4000	武器・防具の材料になる	〃	
ダークブロック	4500	〃	〃	
いやしのゆびわ	9000	ヒールと同じ効果	〃	
プロテクトリング	7800	クイックと同じ効果	〃	
まほうのゆびわ	12000	MPを回復	〃	
まほうのかがみ	3500	敵の魔法をはね返す	道具屋	
いやしのみず	2200	敵のプレス攻撃の効果を弱める	よろず屋	
きよめのみず	8600	呪いを解く	〃	
かいふくのみ	300	やくそうより強力にHP回復	道具屋	
きつけぐすり	200	麻痺から回復	〃	
しんじつのだま	1500	?	?	
せいじょのなみだ	1000	?	?	
メダリオン	1800	?	?	
えいちのちず1	500	英知の洞くつのマップ	宝箱	
えいちのちず2	500	〃	〃	
きせきのくすり	8000	戦闘中、死んだ仲間を復活	道具屋	
きんだんのはこ	6000	?	宝箱	
だいちのこづち	50000	地震を起こす	?	
ばくれつボックス	60000	爆発を起こす	?	
きよじんのふえ	70000	巨人を呼び出す	?	
しっこくのはこ	80000	ブラックホールを呼び出す	?	
マンゴージュ	900	盾として装備。攻撃、守備力アップ	防具屋	
マドゥー	2500	〃	防具屋	

# 冒険編 ①

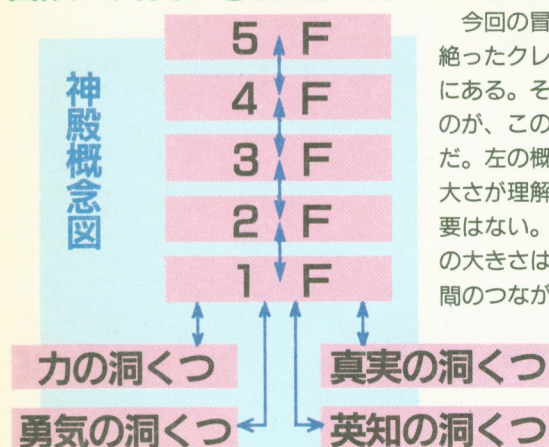


いよいよ冒険に出発だ。この冒険編では、各ダンジョンのマップ、特徴、出現モンスターなどを完璧解説。このデータを頭に入れておけば、冒険の成功はまちがいない。

# SHINING AND THE DARKNESS

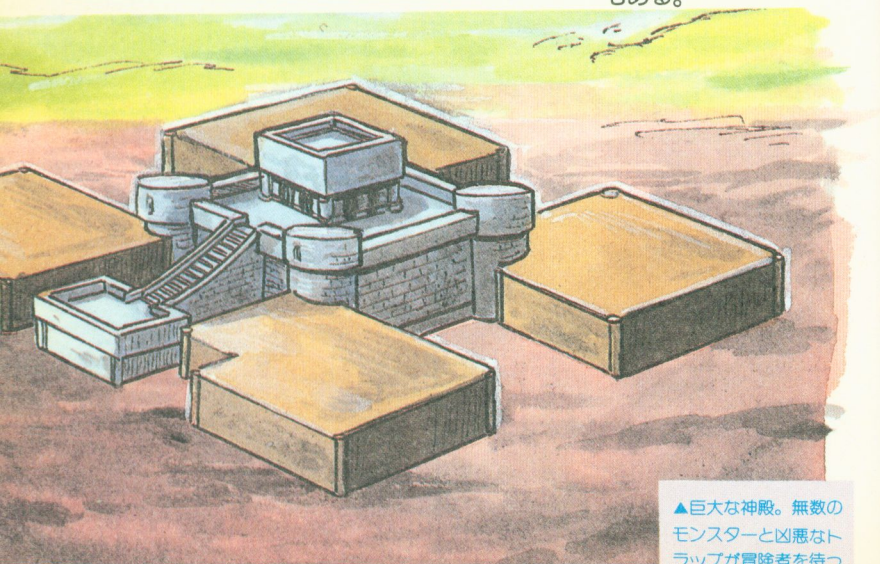
## 神殿の秘密

### 冒険の舞台は5階層の神殿と4つの洞くつ



今回の冒険の目的は、まずは消息を絶ったクリア王女とモトレードの探索にある。その目的の前に立ちふさがるのが、この「<sup>LEVEL</sup>古えの神殿」、巨大な迷宮だ。左の概念図を見ただけでもその巨大さが理解できるが、なにも恐れる必要はない。全体は巨大でも、1フロアの大きさは常識的なものだ。各フロア間のつながりを理解して、フロアごとのマップを見ながら進めば、迷子になる心配はない。それでも道に迷った時はプロジェクトの魔法もある。

のマップを見ながら進めば、迷子になる心配はない。それでも道に迷った時はプロジェクトの魔法もある。

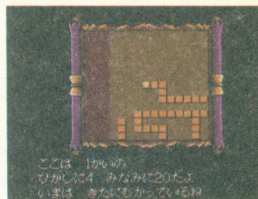


▲巨大な神殿。無数のモンスターと凶悪なトラップが冒険者を待っている。

# 冒険編の正しい利用法

## 1 マップを把握しよう

この冒険編では、すべてのフロアのマップ、そしてそこに仕掛けられたトラップが記されている。それを見ながら進めば迷う心配はないはず。ただし、先に進むと通路の構成が複雑になるので、泉や燭台などの目印を覚えていないと、マップがあっても現在位置を見失うおそれがある。



▲マップと併用して、プロジェクトの魔法を使えば完璧だ。

## 2 ダンジョンの特性を知ろう

神殿のフロアにはそれぞれ特徴がある。特にトラップもない練習用のダンジョンや、トラップ中心のダンジョンなど、その特徴を知っていれば対策を立てやすい。自分はいま、どんなフロアを後略しようとしているのか常に理解しておけば、冒険を楽に進めることができるのだ。



▲神殿に向かう前に、王宮の人々のアドバイスを聞いてみよう。

## 3 出現モンスターを確認

冒険編では、そのフロア（もしくはエリア）に出現するモンスターについて、詳しい解説を載せている。そのフロアに突入する前に、そこではどんなモンスターが出現し、どんな攻撃をしてくるか把握しておこう。初めて出会うモンスターを前にして、もう緊張する必要はなくなるぞ。



▲戦略を立てれば、どんな強いモンスターも倒せるはずだ。

## 4 イベントを見落とすな

冒険を進めていくと、神殿の外や城や町（酒場）でいろいろなイベントが起きる。神殿の中と酒場での宿泊をくり返すだけだと、大事なイベントを見落とす可能性がある。それでもゲームはクリアできるのだが、十分に冒険を楽しみたければ、城や酒場はこまめにのぞいてみよう。



▲おあつ、いったいなにが始まるうとしているのか？

# SHINING AND THE DARKNESS

## 冒険その1 出発

### ★王女が行方不明に!! 若き勇者の旅立ち

年にいちどの祭の日。豊かな作物の恵みに感謝すべく、クリア王女は護衛の騎士・モトレードとともに神殿に向かった。しかし、ふたりはそのまま消息を絶ってしまったのだ…。



### 1 冒険のはじまり

モトレードのひとり息子（つまり、プレイヤー）はクリア王女探索の許可を得るため、王宮におもむいた。



### ストーム王と5人の高官

王宮にいる高官たちの役割とキャラクターについて、少し紹介してみよう。

#### 王▶



クリア王女が行方不明になり、胸を痛めている。若い頃は戦場で勇敢に戦ったこともある。

#### 大臣▶



王の参謀役。温厚な性格で常に冷静。今回の事件で胸を痛めているひとり。

#### ◀トリスタン



騎士団長。主人公、そしてモトレードの剣の師匠でもある。主人公たちを応援している。

#### ◀ウォード



王宮の戦士。乱暴な性格で、冒険に出た主人公たちに敵対する言動が目立つ。

#### ノーバ▶



王宮の賢者で、あらゆる知識に精通している。冒険に役立つアドバイスをしてくれる。

#### メルビル▶



王宮の魔法使い。若いとはいえ、魔法の知識の深さは王宮でかなう者はいない。

## 2 町で支度をととのえよう

神殿探索の許可とともに、大臣が金貨200枚を渡してくれる。それを元手にして冒険のしたくをしよう。とりあえずの装備はしているので、なにが必要かを確認して買い物をしよう。実際に買うかどうか

は別にして、いろいろ店を見てもいいだろう。どんな武器や防具、



いねのしゃいませー!  
たひの道具は、ころばぬさきのつえ  
きつと、むやくになっちゃうよ

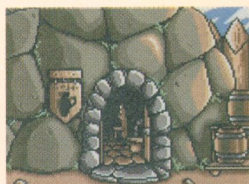


防具せんもんてんへ、ようこそ  
防具のことなら、なんなりと  
おもうしつけくださいませ!

アイテムを売っているのか確認しておこう。

## 酒場でひと休み

店をひと通り見終わったら、酒場にも顔を出してみよう。興味深い話が聞けるはずだ。誰がどんな境遇の人物かについては下にまとめてあるので、参考にして欲しい。



### 愛情深い酒場の夫婦

酒場を経営している夫婦。旦那の方はモトレードの親友で、昔は一緒に戦ったことも。

ふたりとも人情家で、主人公たちを優しく見守っている。



### 情報通のハッシュ

いつも酒場のカウンターで飲んでいる常連客。諸国を放浪していて、不思議な現象やアイテムについての知識が抱負。知恵を借りることも多いだろう。



### よっぱらい3人組

マダラ・タック・トールマンの3人も酒場の常連。3人とも酒びたりのよっぱらいだが、時には貴重な情報を聞くことができるかもしれない。



### 悲しき兄妹

エータは王宮の戦士。クシーはその妹。臆病なくせに自分を養うため戦士になった兄のことを、クシーはいつも心配している。



### 3 城に現れた怪しの影

町で装備を整えたら、城に戻ってみよう。王たちの励ましの言葉を受け、いざ出発…と思っていたら、いきなり雷光が!!

王宮の中に突然出現した怪人は、みずから「メフィスト」と名乗った!!

なんと、クリア王女はメフィストの手によって拉致されたのだという…。トリスタンは勇敢に立ち向かおうとしたが、メフィストは平然と城のあけ渡しを迫る。いったいこいつは何者? 冒険開始早々だというのに、いきなり強敵出現で驚く主人公たちの前から、メフィストはこつ然と姿を消してしまう…。ふう、びっくりした。



### 4 決意を胸にいまこそ出発

メフィスト出現には驚かされたが、とりあえず神殿探索に出発しよう。メフィストの正体や真の力についても、冒険を続けていけばきっと解き明かされることだろう。それでは出発。



▲王様のためにも、クリア王女を早く助けてあげよう。



▲剣の師匠のトリスタンも、主人公の活躍に期待している。

## CHECK !!

賢者ノーバの言葉にあったように、メフィストは「闇の力」を身につけた魔人だ。そのメフィストに対抗するには、神殿に秘められている「光の力」を手に入れなければならない。だが、それがいったいどんな存在なのか、まだ見当すらつかない…。



メフィストの闇の力に対抗するには“光”の力が必要



# 5 いよいよ神殿の探索へ

ついに冒険が始まる。だが主人公にはまだ仲間もなく、力も弱い。始めは苦しい戦いを強いられるだろう。下にまとめた4つの冒険のポイントを見て、がんばって戦って欲しい。



## 冒険のポイント

### ◆城にはこまめに足を運ぼう

冒険の途中で行き詰まってしまったら、とりあえずは城に戻ってみよう。なにか情報があるかもしれない。



### ◆疑問があったら酒場へ

城の情報だけで解決できない時は、酒場にも顔を出そう。特にハッシュはたよりになる。話を聞く価値はあるぞ。



### ◆店にも顔を出そう

買い物の用事がなくても、店にちょくちょく顔を出そう。ひょっとして、すごい掘り出し物にめぐり会えるかも…?



### ◆教会には必ず行こう

神殿から町に戻ったら、必ず教会に寄ってセーブしよう。こまめなセーブはR・P・Gクリアの王道なのだ(?)。

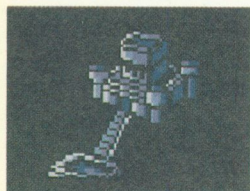
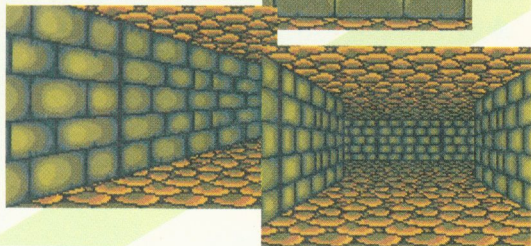
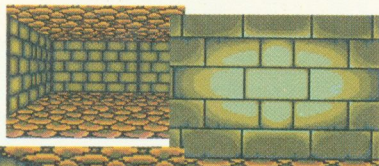


# SHINING AND THE DARKNESS

## 冒険その2 神殿1F①

### ★事件の手がかりを求め、いざ闇の世界へ

神殿探索の第一段階の目的は、今回の事件の謎を解く手がかりを見つけることだ。とはいってもあせりは禁物。落ち着いて冒険を始めよう。

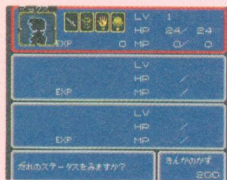


▲さあ、ようやくこの中に入ることができ!!

## 1 神殿突入直前・最終チェック

### 武器、防具は 装備したか?

いくら優秀な武器や防具を持っていても、それだけではなんの意味もない。忘れずに装備することだ。



▲戦闘にそなえ、装備の確認は忘れずに。

### 薬草はたっぷり 買い込んだ?

まだ回復魔法を使える仲間はいない。神殿をどれだけ長く探索できるかは、持っている薬草の数に比例する。



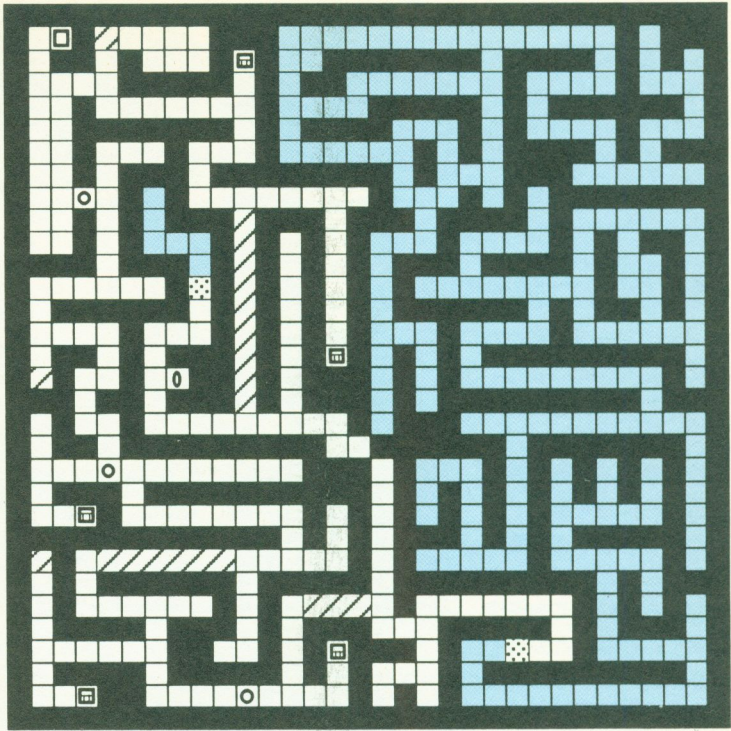
▲けちけちせずに、薬草はたくさん買っておこう。

### 天使の羽根も きちんと買った?

薬草と同じくらい重要なアイテムが天使の羽根だ。神殿の中で道に迷ってしまった時もこれがあれば安心。

















▲天使の羽根も、最低1個は持っていきたいアイテム。



## 神殿1F①マップ

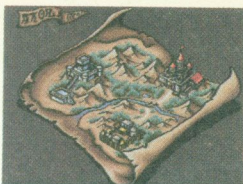
これが神殿1Fのマップだ。とりあえず行ける場所だけが表示されている。この他の部分は、冒険が進めば自然と行けるようになる。

### マップ・記号の説明

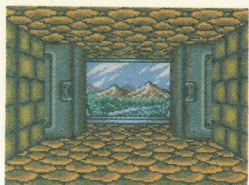
- |   |  |  |  |  |
|---|--|--|--|--|
|  階段(上へ) |  階段(下へ) |  水たまり     |  宝箱   |  ロースク |
|  泉      |  草      |  回転床      |  天井の穴 |  床の穴  |
|  落とし穴   |  トビラ    |  トビラ(鉄格子) |  像    |  |

## 2 いよいよ冒険が始まった!!

全体マップ画面から神殿に入ると、すぐ目の前に石畳の通路が広がっている。この先冒険がどんなに進んでも、この入口から神殿に入ることになる。また、神殿から出るのもここからだ。



▲ここが神殿に入ってすぐの通路。冒険はここから始まる。



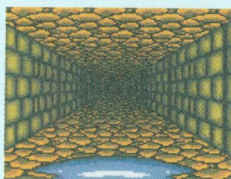
▲ここに戻ってくれば、地上に出ることができる。

## 3 謎に満ちた神殿内部

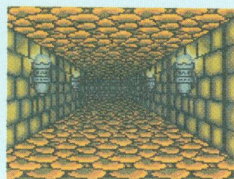
前ページのマップを見ながら神殿の探索を開始しよう。ただ通路がのびているだけではなく、燭台(ローソクの台)水たまり、泉、不思議な像など、いろいろな物を確認できるだろう。これらは道を覚える時の目印の役割もはたしているのだ。とはいってもその中には奥に行かないと見られない物もある。まずは好奇心をおさえて、入口の近くをうろうろしながらモンスターと戦い、レベルアップにはげんだ方がいいだろう。

### 目的になるポイント

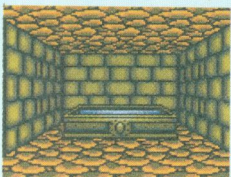
水たまり



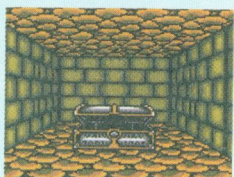
燭台



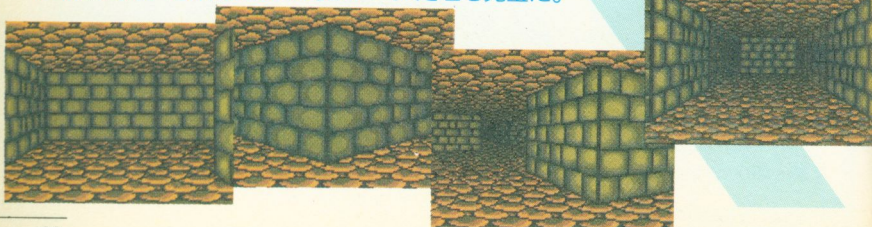
泉



宝箱



このゲームの特徴は、すべてが映像で表現されていることだ。通路を曲がる時のアニメ処理も完璧だ。



## モンスター攻略マニュアル

## 神殿1F

## ウーズ

HP	8
EXP	1
GOLD	2



いちばん弱いモンスターだ。魔法や特殊攻撃も持っていない。冒険者がレベル1でも簡単に倒すことができるだろう。しかし、多数で出現した時は、それなりに注意が必要。

## おおなめくじ

HP	8
EXP	1
GOLD	2



HPはウーズと同じで、魔法や特殊攻撃もない。ただし、ウーズよりも攻撃力が少し上なので、同時に出現した時はこいつから先に倒した方がいい。

## ウォーム

HP	10
EXP	1
GOLD	3



ミミズタイプのモンスター。防御力はウーズよりも低いが、そこそこの攻撃力があるので注意。複数で多種類のモンスター出現の時は、まず、こいつをターゲットに。

## マッドエイブ

HP	11
EXP	2
GOLD	4



手に持った骨が特徴のサル型のモンスター。今までの3タイプのモンスターよりも1ランク上の強さを持つ。「ひっかく」という特殊攻撃をしてくる。

## ダークジェリー

HP	10
EXP	3
GOLD	5



ウーズ、ウォームあたりと互角にしか戦えないレベルでは、こいつはかなりの強敵のはず。攻撃力が高いので、最初のうちは逃げた方が無難だろう。

## オオコウモリ

HP	12
EXP	3
GOLD	6



ダークジェリーと並ぶ強敵。コウモリタイプのモンスターらしく、すばやさが高いので先制攻撃を受けてしまう。「かみつく」という特殊攻撃を持つ。

## ぐんたいばち

HP	13
EXP	4
GOLD	7

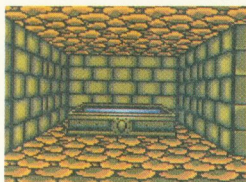


巨大なハチのモンスター。このエリアのザコキャラでは最強。しかも団体で出現することが多い。おまけにポイズン=毒の特殊攻撃までしてくるのだ。

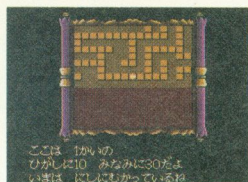
# 4 生きのびるために…

## ① 先を急いではいけない

まず大事なことは、先を急ぐな、ということ。やみくもに進んでも、道に迷ったあげく強い敵にやられるのがオチだ。レベル3くらいまでは入口近くで戦い、マップを把握していこう。



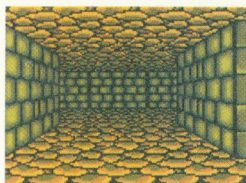
▲神殿の中を進む時は、目印を覚えながら行こう。



▲知覚の実を使って、マップも把握しておこう。

## ② 味方はいない、ひとりだけの戦いだ

たよりになるビルボとマリーリンが仲間になるのはまだ先。いまはひとりきりだ。そのことを自覚して、多数の敵と無理に戦ったりするのは避けよう。いつでも命は大切に。



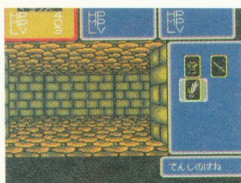
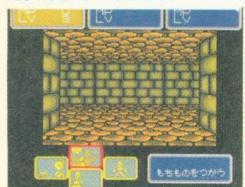
▲ひとりだけだと思つと、神殿の中もより無気味な感じ…。



▲ああ。ひとりでこんな大勢の敵と戦うなんて…。

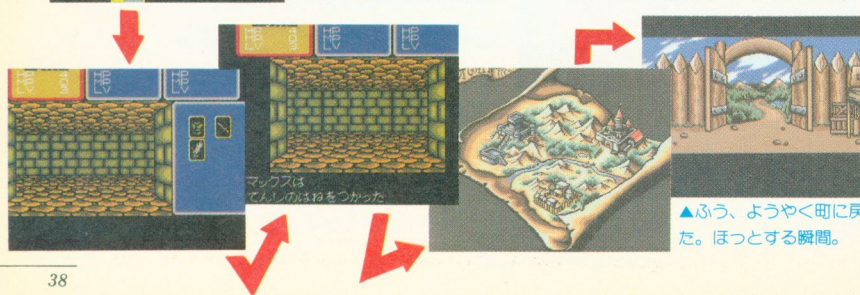
## ③ 脱出方法を確保しよう

▼残りの薬草も少なくなってきた。そろそろ帰ろう。



▲出口まで戻る自信がなかったら、天使の羽根を使う。

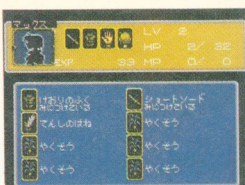
いくら戦って経験値を稼いでも、死んでお金が半分になるのはキツイ。特に最初のうちはお金はとっても貴重だ。必ず神殿から生還することが冒険を進める早道となる。天使の羽根もおしまず使おう。



▲ふう、ようやく町に戻れた。ほっとする瞬間。

## ④体力回復の方法は薬草のみ

②でも説明したが、今の時点では体力回復の方法は薬草だけだ。戦闘中でも危険だと思ったら、どんどん使うようにしましょう。また、残りの薬草が1個になったら、即脱出すべきだ。



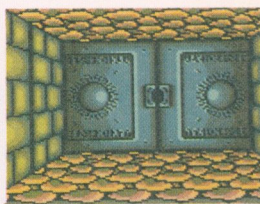
▲可能だけ薬草は多く持つようにしたい。



▲HPが少ない。迷わず薬草を使おう。

## 開かずのトビラ、その先には？

神殿に入って、ずっと右の方を目指して進んで行くと、トビラにぶつかるはずだ。このトビラ、いくら調べてみても「かわったことはない」と表示が出るだけで、どうしても開けることができない。どうやらカギがかかっているらしい。気になるが後でもういちど来た方がよさそうだ。



## 5 たまには町でひとやすみ

神殿の探索に夢中になっていると、町に戻っても体力回復とセーブをくりかえすばかりになりがちだ。たまには城に顔をだしたり、酒場の連中と話をした方がいい。そうしないと面白いイベントを見逃してしまうこともあるからだ。いちど神殿からでたら町の人々とひとり通り話す癖をつけよう。きっといいことがあるはずだ。



▲酒場の客たちはみんな話し好き。面白い話が聞ける。

## なんだこいつは？ 吟遊詩人チェスター

酒場をのぞいてみると、なにか変なヤツがいた。吟遊詩人とかいっているのだが…。



## 6 第1の強敵・サーベルクラブ

今なら行くことができる、神殿のいちばん奥の方に行ってみよう。濁台が並ぶ通路があるはずだ。そこをずっと進んでいくと…見たこともないモンスターが出現する。こいつがサーベルクラブ、このエリアのボスだ。見ての通り、大きなハサミと厚い甲羅は、そのまま攻撃力と守備力の強さを物語っている。今のレベルでは、まず、逃げることは不可能。戦うしか道はない。



▲無気味な登場シーン。う〜ん、いかにも強そう感じだ。



▲ダブル攻撃をされるときがあるので注意!!

### サーベルクラブ攻略法

ずばり、このモンスターに必勝法はない!! …というくらい強い。いちど戦っただけで勝てるプレイヤーは少ないだろう。こいつに確実に勝つためにはレベル7くらいまでは腕をみがいて、武器や防具もそれなりに装備する必要がある。つまり、正面からいどむしかないのだ。

## 7 「王女のかんむり」を持って王宮へ!!

苦労しただけのことがあって、サーベルクラブを倒すと「王女のかんむり」というアイテムが手に入る。正体は不明だが、「王女の〜」というからには事件となにか関係があるはず。王宮に戻ってみると、やはりそれはクリア王女の持ち物だということが判明した。どうもクリア王女は神殿の上層部に連れていかれたらしい。神殿の上へ行くには神の許しを得なければならないという。なにやら大変そうだが、冒険の進め方が少しずつ見えてきた感じもするぞ。これからが冒険の本番なのだ。



▲王宮の人々も、事態の深刻さに頭を悩ましている。

### 王女のかんむりは防具だった?

なんと、「王女のかんむり」は兜として装備することができる。



▲ほらね、きちんと装備できだてしよ。



## 8 ビルボ、マーリン、仲間がそろった!!

戦いの大変さを知った王宮の人々は、主人公に仲間を探すように命じた。早速町に行ってみよう。ビルボとマーリンが主人公を探していると、酒場の主人がいていたはずだ。酒場に入ると、マーリンがいた。彼女もビルボも、主人公がひとり



「ホー、どうだった? ロボー!!  
こいつだの? なに書いてるの?」  
「おれ、こいつ、まじしやんしやない。」

▲マーリンは酒場にいる。なにやら主人と喧嘩している様子…。



「おれ、ついて行くかな!」  
「そんてき、おれたち、さんに入て  
むかしみたいで、あはれようぜ!」

▲ビルボも僧侶だけあって、教会にいる時はおとなしい。

### 謎の賞金稼ぎ・カムジン

マーリンを仲間にして酒場を出ると、いきなりからんでくる男がいる。こいつが賞金稼ぎのカムジンだ。こいつとはまた会うこともあるので、顔は覚えておくようにしよう。



「おれが、おれはしょうきんせきだ  
このくにて、まじしやんしやない  
てかまじ、きつておれだ」

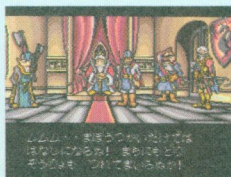
### え!? 主人公とマーリンがふたりで冒険?

ビルボを加えず、主人公とマーリンのふたりだけで冒険ができる方法がある。その方法はとても簡単。まず酒場でマーリンと出会ったら、教会に行かず、そのまま神殿に入っし

まおう。ふたりで冒険ができるはずだ。ただしこの方法だとあるアイテムがもらえないので、今までより先のエリアにも行けないし、教会に顔を出せないなのでセーブもできない。



▲酒場でマーリンと会ったら神殿に直行。



▲お城にいくとビルボをつれてこいといわれる。

当然ゲームクリアも不可能。でも、マーリンのレベルだけを少しでも上げておきたいというような、彼女の熱烈なファン(?)にはお勧めできるテクニックのひとつだ。

# SHINING AND THE DARKNESS

## 冒険その3 力の洞くつ

### ★ドワーフの鍵を使い、さらなる闇の中へ

#### お城でドワーフの鍵をもらおう

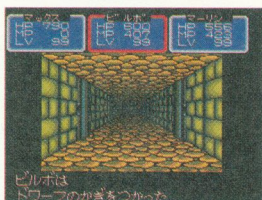
神殿の上に昇るには神の許しが必要。そのためには4つのスピリットを集めなければならない。そのスピリットは神殿の地下の4つの洞くつに隠されているという。まずは力の洞くつから冒険開始だ。その前に城に行ってドワーフの鍵をもらおう。これで準備完了だ。



▲仲間がそろった報告をすると、ドワーフの鍵をもらえるのだ。

#### ドワーフのトビラを開けて

今までに動ける範囲の中で、鍵のかかったトビラはふたつあったはず。このドワーフの鍵で開けられるのは神殿に入って右側に行った先のトビラだ。その先に力のスピリットが眠る「力の洞くつ」がある。今までよりもモンスターは強くなっているし、通路も少しだけ複雑になっている。3人いても油断は禁物だ。



▲ゴーツ、と重い音をひびかせながらトビラが開く。

## 1 力の洞くつ突入直前・最終チェック

### マーリンとビルボの装備は点検したか？

仲間になった時、すでにビルボもマーリンもひと通りの装備はしている。だが、今までの冒険

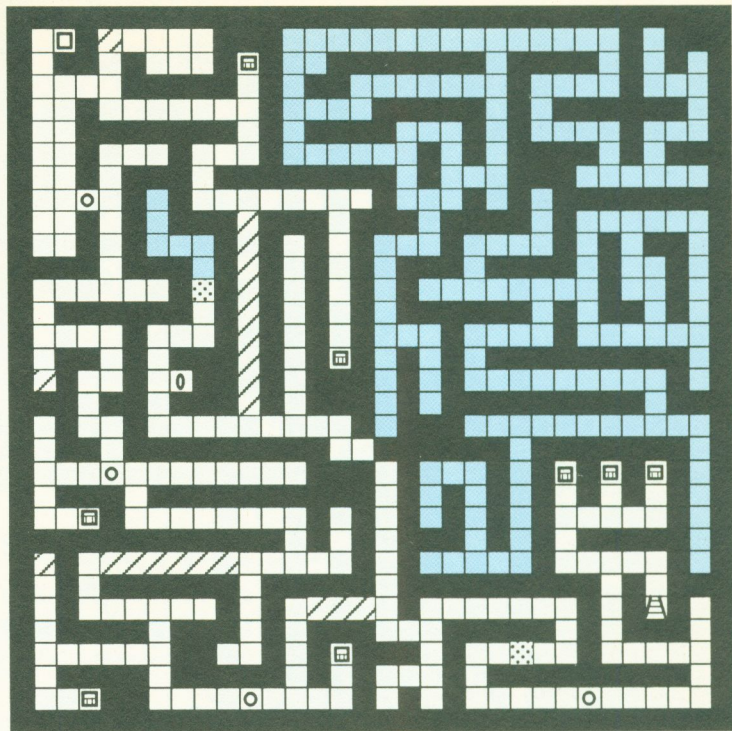


▲まずはステータス画面でふたりの装備を確認しよう。

でお金に余裕があるならば、武器や防具をいい物に買い替えておいた方がいい。レベルが低い彼らは、HPも少ない。その分装備でフォローしよう。

### 薬は3人分きちんと用意したか？

いくらビルボがヒールの魔法を使えるとはいっても、最初のうちはMPが少ないのであまりたよることはできない。薬草を人数分用意して冒険に望もう。毒消し草などの用意も忘れずに。



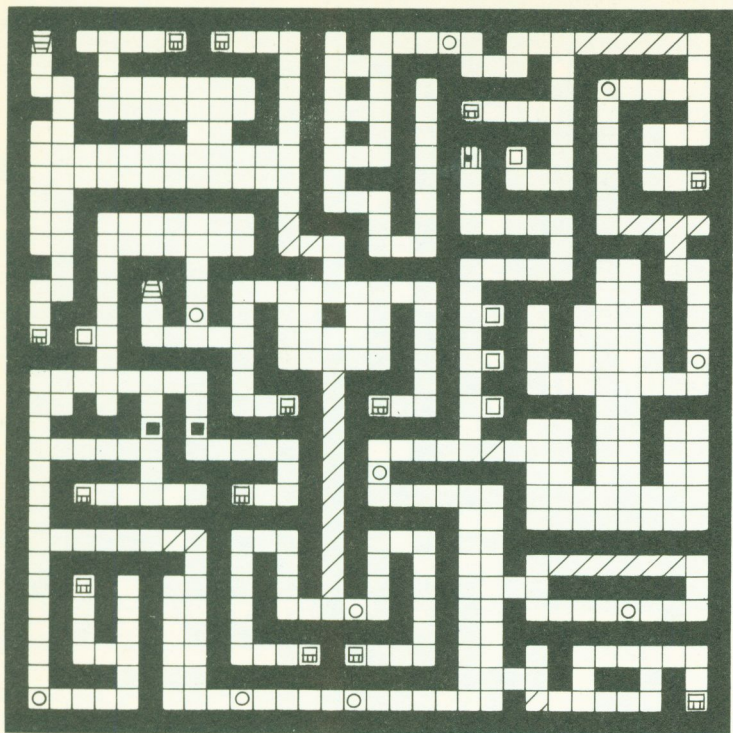
## 神殿1F②マップ

### 2 いきなり強敵出現!!

上のマップが、新しく行動できるようになった場所を加えた神殿1Fのマップだ。トピラを抜けてから力の洞くつに行くまでの通路は、距離こそ短いけど油断はできない。トピラを抜けるとすぐに力の洞くつに強力なモンスターが出現する。次のページの攻略マニュアルを見て対策をねっておこう。



▲イベントモンスターで経験値上げという方法もある。

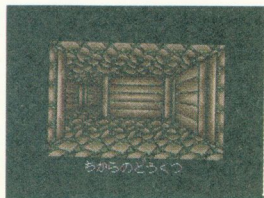


## 力の洞くつマップ①

### 3 冒険者の力がためられる

この洞くつの名前にもあるように、ここは冒険者の力がためられる場所。3人の仲間がそろって初めての冒険の場所だ。

パーティでの戦闘は、ひとりだけの時とはかなりちがう。攻撃力が上がった分、HPにMP、3人の状態に気を使わなければならないのだ。



▲静かな洞くつ。だが、いつモンスターが出現するかもしれない。

## 4 3人組での初めての戦い

さっきふれたようにこの洞くつの大きな課題は、3人組での戦闘をマスターすることにある。

戦闘になったら、基本的にこういうコンビネーションで戦おう。

まず、主人公はひたすら武器で攻撃（まあ、魔法が使えないから当然だけど）。ビルボも武器での攻撃を基本とし、仲間のHPが少なくなったら回復魔法。マーリンは攻撃魔法といたいところだが、レベルが低いうちはMPも少ない。攻撃魔法は強い敵、集団の敵、もしくはこちらのHPが少なく、早目に決着をつけたい時に限ろう。



▲3人組でいれば、集団の敵もこわくはないぞ。

## カの洞くつマップ②

## 5 宝箱残さずにとろう。でも…

この洞くつの中にはいくつか宝箱がある。当然、宝箱の中のアイテムは残さずにとろう!!

…と、その前に忠告。宝箱の中にはモンスターが入っていることもあるので注意。



▲宝箱があつたら開けてみたくなるのは人情。でも…



▲名前はチェストラップ。こんなヤツが入っている場合もある。

## 6 戦士カムジン救出





この洞くつのどこかで、戦士・カムジンが怪我をして動けなくなっている。そう、あのマーリンとケンカした賞金稼ぎの戦士だ。

こいつを助けてやれば、しばらくの間パーティの仲間になって戦ってくれる。面白い攻撃をするのでぜひとも探し出して仲間に加えてみよう。そんなに難しい場所にはいないし。



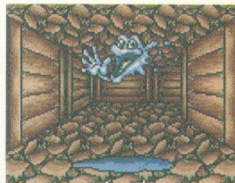
▲戦士カムジン。本当はそんなに強い男じゃなかったんだ…。

<b>おおうみうし</b>		<p>HPは少ないが、大きな攻撃力とブレイズの魔法は要注意。守備は弱い攻撃型のモンスターなので、先手をとって倒してしまおう。こちらのブレイズの魔法にも耐性を持つ。</p>
HP 11		
EXP 4		
GOLD 8		
<b>クリブル</b>		<p>ドワーフタイプのモンスターだ。魔法を使うことはできないが、その分攻守ともにバランスのとれた強さがある。</p>
HP 14		
EXP 5		
GOLD 7		
<b>あくりょう</b>		<p>魔法使いタイプの中ではいちばん弱いモンスターだ。ブレイズの魔法もこわいが、通常の攻撃も意外と強力だ。</p>
HP 16		
EXP 6		
GOLD 7		
<b>イエティ</b>		<p>マッドエイブなどと同じサル型のモンスター。「かみつく」「ひっかく」などの特殊攻撃を得意としている。</p>
HP 18		
EXP 7		
GOLD 9		
<b>どくぐも</b>		<p>名前の通り、毒を武器とするクモ型のモンスター。守備力はあまり高くないが、間接系魔法はききにくい。</p>
HP 16		
EXP 8		
GOLD 11		
<b>ゴブリン</b>		<p>獣人型のモンスター。特に目立った特徴のないモンスターだが、痛恨の一撃をくり出すこともある。</p>
HP 16		
EXP 8		
GOLD 13		
<b>ラルヴァ</b>		<p>ウォームと同じミズ型のモンスター。こちらのMPを奪う特殊攻撃をしてくるいやらしい敵だ。</p>
HP 17		
EXP 9		
GOLD 13		
<b>バンパイア</b>		<p>おおこうもりと同じく、すばやさを武器とするコウモリ型モンスター。パラライズ（麻痺）の特殊攻撃がある。</p>
HP 18		
EXP 12		
GOLD 13		

<b>スケルトン</b>		白骨の剣士。剣の技で攻撃してきそうな雰囲気だが、実際は「かみつく」や「ポイズン」などの特殊攻撃を得意とする。
HP	20	
EXP	13	
GOLD	16	
<b>バンブキンヘッド</b>		小さな体のカボチャのモンスター。見た目とちがひ、強い敵なので油断しないように。また、攻撃用の魔法は持たないが、ヒールの魔法で自分のHPを回復できる。
HP	19	
EXP	14	
GOLD	18	
<b>エビルバテ</b>		ウーズに外見はにているが、守備力はスケルトンよりも高い手強い敵だ。また、フリーズの魔法での攻撃もしてくる。
HP	22	
EXP	16	
GOLD	21	
<b>ゴースト</b>		このゴーストも魔法を使うタイプのモンスター。攻撃魔法は持っていないが、スリーブの魔法を使うので注意。
HP	24	
EXP	19	
GOLD	19	

## おっとびっくり!! チャオ登場

通路を歩いていると、水たまりの中から突然モンスターが出現!! ザコのモンスターと比べると倍以上のHPとフリーズの魔法を使う強敵。



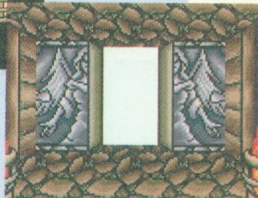
チャオ	HP=65	EXP=50	GOLD=30
-----	-------	--------	---------

## 6 力のスピリット、入手!!

モンスターと戦いながら洞くつのいちばん奥へ。初めてのスピリット、「力のスピリット」を手にする時が来た。精霊の導くまま一歩前に踏み出そう。この力の洞くつは最初の洞くつだけあって、通路もそんなに複雑ではなかったはず。しかし、次の勇気の洞くつは通路の構成も複雑になり、モンスターも一層つよくなる。心してのぞもう。



セガ一は、まぐこのどうくつのがこくなしれんを たえしのんだ



## 冒険その4

## 勇気の洞くつ

★道は開かれた、いまこそ勇気がためられる

## 勇気のスピリットを入手せよ

この洞くつでは勇気のスピリットを手に入れることが目的だ。力のスピリットを入手すると、自動的に神殿1Fの壁が崩れ、右のマップにある範囲を移動できるようになる。後は階段を降りるだけだ。



このどうくつは ぼうけん者たちの ゆうきをためると つたえられている

▲いつでもノーバの話はきちんと聞いておこう。



もう のぞみはおまえたけなのだ なんとしても 神のゆるしをつかんで もどるのだぞ!

▲師匠トリストアンも応援してくれる。がんばらなくては。

## 真実の玉を入手せよ

この洞くつでは勇気のスピリット入手以外に、もうひとつ大事な目的がある。それは「真実の玉」と呼ばれるアイテムを見つけることだ。賢者の話によれば、その真実の玉には幻影を打ち破る力があり、その力が次からの洞くつに進むのに必要になるという。真実の玉はこの洞くつのどこかにある。くまなく調べてみれば必ず見つかるはずだ。勇気のスピリット+真実の玉、このふたつを手に入れるためには、モンスターに対して十分に戦略をねり、マップを把握しながら進んでいかなければならない。



しかし そなたは まやかしをやぶる 道具を もっていきまい いそいで ゆうきのどうくつへ もどるのじゃ

▲真実の玉についての情報は、王宮で得ることができる。

## 1 勇気の洞くつ突入直前・最終チェック

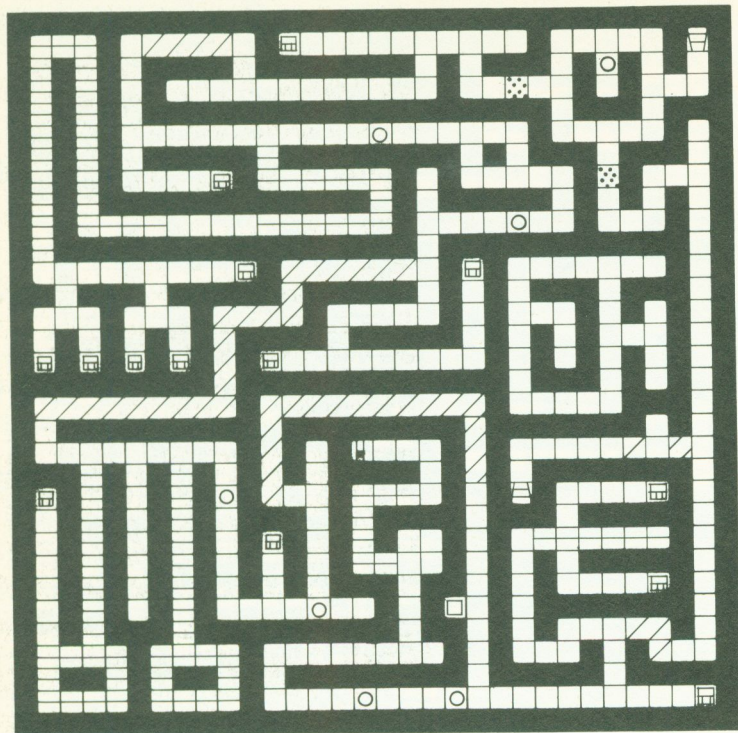
## 回復・脱出用アイテムが必要になる

後で詳しく説明するが、この洞くつでは主人公たちのMPを奪うトラップが登場する。つまり、ヒーラーやアウトサイドすら使えない状態になる可能性もあるということだ。





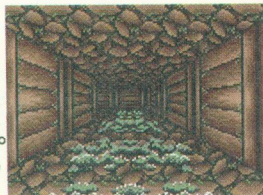




## 勇気の洞くつマップ①

### 3 MPをうばう悪魔の草

ここでいちばん苦しめられるのは、MPを吸いとる草のトラップだろう。とはいっても、トラップの上を通らないと行けない場所もあるのでしまつに負えない。MPが減ってしまうのは仕方ないとして、せめてその分を少なくする努力はしたい。マップをよく見て無駄な道を通らないようにしよう。



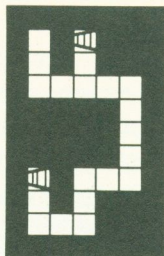
▲これが悪魔の草。本当に嫌らしいトラップだ。

## 4 長期戦を覚悟すること

このゲーム全般にいえることだが、いちども町に戻らず、そのまま洞くつをクリアできるなんて甘い考えはやめること。それはこの洞くつでも同じ。特にここは例の草のトラップのために戦闘をしなくてもMPがどんどん減っていく。どうしても何度か町に戻って体勢を建て直すことになるだろう。いちど神殿を出てしまうと戻ってくるのは面倒だが、全滅して金貨が半分になるよりはマシだ。MPが半分になったら脱出を考えるように。



▲モンスターとの戦いも余裕もつてのぞみたい。



勇気の洞くつマップ②

## 5 モンスターとの戦いは作戦を立てて

そろそろ戦いになれてきた頃かもしれないが、あまり油断しないように。冒険者がレベルアップするのと同じく、モンスターもどんどん強いヤツが現れるからだ。

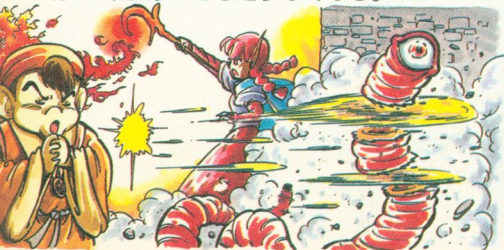
モンスターも今までと比べると特殊攻撃のバラエティが増え、魔法を使うタイプもいるはずだ。魔法を使う敵にはアンチスペルをかけてから戦うとか、強い敵はまずスリープで眠らせてしまおうとか、戦い方も工夫しよう。力押しだけではHPやMPがいくらあっても足りなくなる。











▲モンスターの攻撃もバラエティ豊かになってくる。



▲こちらの間接系魔法を駆使して、頭脳的な戦いをしよう。



<b>ミーゴ</b>		昆虫型のモンスター。HPや守備力はあまり高くないが、スロウの魔法を使うことができる。
HP	23	
EXP	18	
GOLD	20	
<b>ダークドワーフ</b>		ドワーフタイプのモンスター。特殊攻撃はないが、仲間を呼ぶことがあるので、少数で出現した場合は油断できない。
HP	25	
EXP	19	
GOLD	22	
<b>オーク</b>		獣人タイプのモンスター。特殊攻撃はないが、瞬発力が高く、痛恨の一撃を放つことがある。
HP	25	
EXP	20	
GOLD	23	
<b>でかあし</b>		顔から生えた長い足が特長的。同レベルのモンスターと比べると、守備力が低い反面、すばやさや攻撃力が高い。
HP	24	
EXP	22	
GOLD	26	
<b>ローバー</b>		のっぺりとした胴体から生えた触手が不気味。特殊攻撃はパラライズ。攻撃魔法がききにくいことは覚えておこう。
HP	23	
EXP	11	
GOLD	19	
<b>マッドスラッグ</b>		炎を吐く特殊攻撃が武器。フリーズとマインプレスには抵抗力を持っている。守備力はあまり高くないので、武器による攻撃がのぞましい。
HP	26	
EXP	24	
GOLD	27	
<b>アックスビーク</b>		鳥型のモンスター。長い足を生かしたスピード攻撃と、パラライズの特殊攻撃を武器としている。
HP	27	
EXP	26	
GOLD	24	
<b>ミノタウロス</b>		肉弾戦を得意とする獣人タイプのモンスター。元々攻撃力があるのに加えて、戦闘中クイックの魔法でパワーアップしてくる。
HP	29	
EXP	28	
GOLD	25	

## ひとつ目キューブ出現

この洞くつでは左ページで紹介した以外にも、強力なモンスターが出現する。それがこのひとつ目キューブだ。ブロックが回転しながら出現し、手足が伸び、目が開いてモンスターになるシーンは初めて見ると驚かされる。単体でしか出現しないが、HPだけでなく、攻撃、守備力も強い強敵だ。こちらの攻撃法もブリーズ以外はすべてききにくい。特殊攻撃がない点が唯一の救い。

### ひとつ目キューブ

HP=80

EXP=80

GOLD=50



◀カンカン、と派手な音を立てて、ひとつ目キューブ出現!!

## 6 タートルドラゴンとの戦い

この洞くつでの冒険も終わり近くなると、いちど地下を通らなければ行けない場所に気づくはず。真実の玉はそこに隠されている。ただし、慌ててはいけない。ここには強力なモンスター、タートルドラゴンが待っている。こいつの出現シーンは迫力満点なので見のがさないように。さて、このモンスターの特徴だが、クイックとヒールの魔法を持っていることだ。しかも、間接系魔法がききにくい。クイックなどで防御力をアップし、主人公とビルボは武器攻撃、マーリンは攻撃魔法がいいだろう。

### タートルドラゴン

HP=75

EXP=100

GOLD=80



## 7 勇気のスピリット、入手

MPを奪う草の通路をくぐり抜け、なんとかたどり着いた洞くつの最深部。いよいよ「勇気のスピリット」を手にする時が来た。力の洞くつのとくと同じく、ここでも精霊の言葉にしたがい、勇気を出して一歩前に進み出よう。

次に挑まなければならないのは真実の洞くつ。手にしたばかりの真実の玉が効力を発揮する。



セガールは よくこのどうくつのかごくなしれんを たえしのんだ

▲ついに2番目のスピリットを入手。残されたスピリットは、あとふたつだ。

# SHINING AND THE DARKNESS

## 冒険その5 真実の洞くつ

### ★隠された道は見つかるか？

#### 真実の玉の力を使おう

真実の洞くつを冒険するには、真実の玉の力を使う必要がある。真実の玉には幻影を打ち破り、壁の中に隠れたモンスターの姿を見つける力がある。しかし、モンスターがひそんでいる場所が見つからなければ、宝の持ち腐れになってしまう。今まで見た神殿の中の様子、王宮の人々の話などから、どこが怪しいかよく考えてみよう。

また、洞くつの入口を見つけた後も、真実の玉にはお世話になるはずだ。



▲真実の玉の役割については、ハッシュユガくわしく知っている。

#### 情報を分析して、よく考えてみよう

さて、モンスターのひそむ場所の見当はついたかな？ 今までの神殿1Fマップと、右ページの完成されたマップを見比べれば、その場所はすぐに見つかるだろう。ヒントは「光る壁」だ。



このどうくつは、いづぐちきえもまやかしによってかくされている

▲真実の洞くつの入口は幻影によって隠されているとか…。

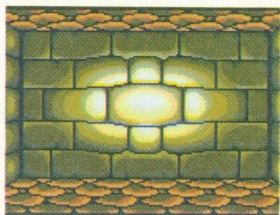


しんじつのどうくつは、いつわりのにかくされている 神殿のおくほくどうに、いあするということだ

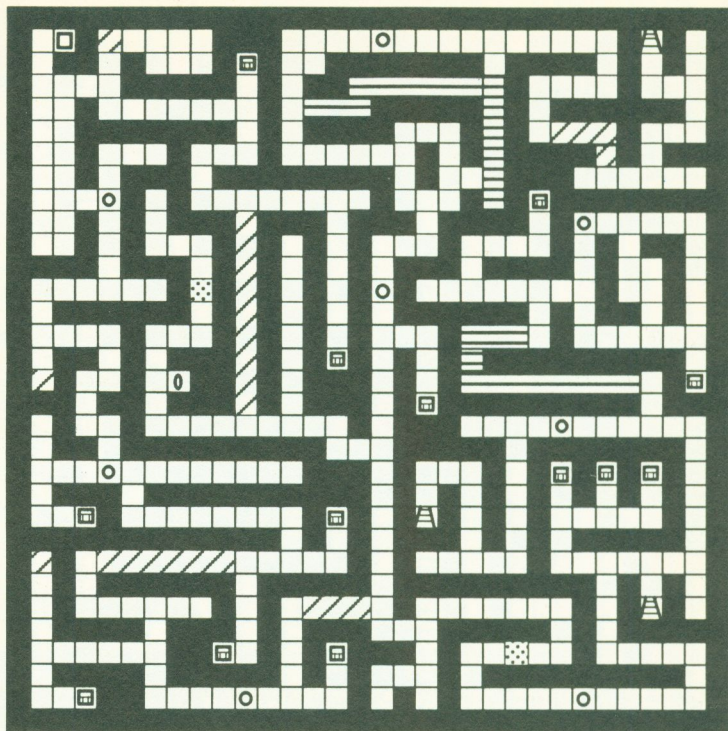
▲真実の洞くつの入口は、神殿の北東にある。

### 1 隠された道を見つけよう

さあ、真実の洞窟を探す冒険に出よう。まずは、もうお馴染みになった神殿1Fへ。この階のどこかに真実の洞くつへの隠された通路の入口があるはず。探しながら歩いて行くと、ん？ なにやら怪しく明滅を繰り返している壁が…。早速、真実の玉の力を使ってみよう。使い方は簡単、「もちもの」としてその壁の前で使ってみればいい。すると目の前の壁に異変が…!?



▲これが問題の「光る壁」だ。ここで真実の玉を使うと…。



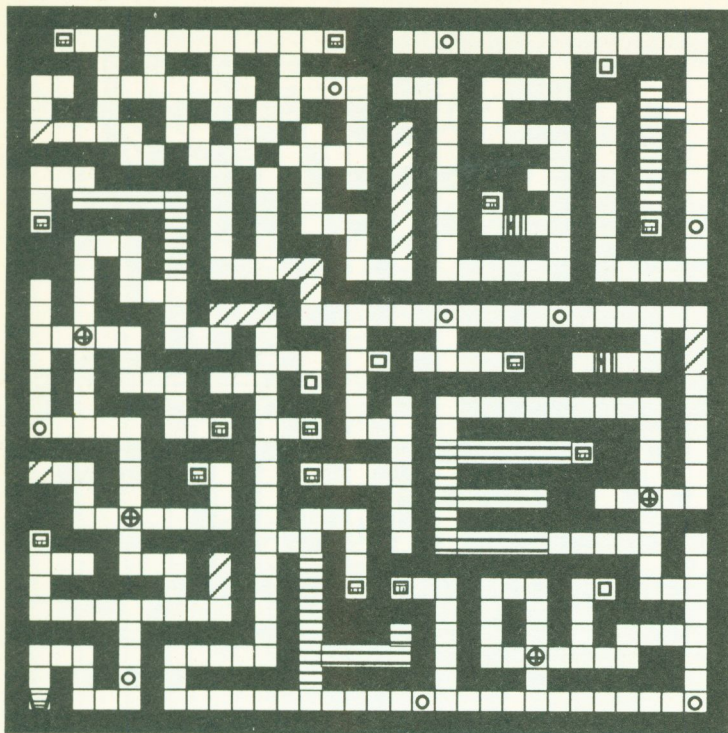
## 神殿1F④マップ

### 2 ウォールビーストを撃破せよ!!

真実の玉の力で、壁の中のモンスター＝ウォールビーストが姿を現した。派手な出現と強そうな外見にだまされるけど、実はそんなに強くない。さっさとやっつけて先を急ごう。こいつを倒せば道が開かれる。



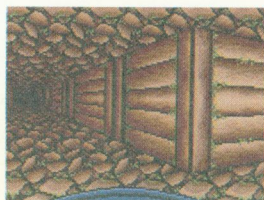
◀ウォールビースト出現シーン。突き出される腕が迫力モノ。



## 真実の洞くつマップ

### 3回転床には法則がある

この洞くつで頭を悩まされるのが、回転する床のトラップ。さけて通ることもできないし、かといって乗るとぐるぐる回されてしまう…。しかしそんなに悩む必要はない。この床の回転には法則がある。常に右側に270度だけ回転する。そう決まっているのだ。それさえわかればもうこわくないはず。

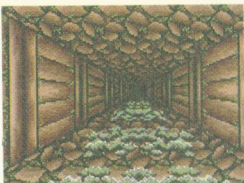


▲この青い円盤がクセモノ。ぐるぐる回されちゃうのだ。



## 4 歩けるところは、全部しらべてみよう

マップを見ながら歩いていると、ついついトラップのある場所はさけてしまうもの。でも、そんな場所、例えばMPを吸い取る草があるところなど、どんどん調べてみよう。大事なアイテムがあるかも。



▲この草の上も、勇気を出して  
どんどん歩こう。

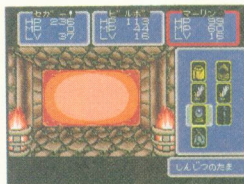


▲ほら、なにが大事そうなアイテムが見つかった。

## 5 真実の玉、ふたたび…

通路をどんどん進んで行くと、ドワーフの鍵でも開かないトビラにぶつかるはず。

ここを通るには、すばり、また真実の玉を使えばいい。真実のスピリットはすぐそこだ、先を急ごう。



▲このトビラ、どうやっても開かないんだけど…。



▲でも、真実の玉を使えば、ほらこの通り。

## 6 クレア姫がいた…!?



▼こんなところにクレア姫がいるなんて…。

真実の玉を使い洞くつの奥に進むと、なにやら女性の泣く声が聞こえてきた…。近づいてみると鉄格子の向こうに閉じ込められた女の子がひとり。ん、ひょっとして、あなたは？

なんとそこにいたのは行方不明のクレア王女だった!! 鉄格子を開けるのに必要なアイテム(クレア王女が教えてくれる)は、この洞くつのどこかにある。まだ持っていなければ急いで探してこよう。鉄格子を開けたら感動の対面。父・モトレードのこともなにか知っているかもしれない。ところが鉄格子を開けてみると…

おどろく展開がキミを待っているぞ!!



▲クレア王女がいたのは、たしかこの場所だ!! これでやっと王女様を助けることができるのだろうか？



なんだー めのたまおっぴるはて…ははーん また おれ様のことを姫様とおもってるんだな？

## スラッシュバット

HP	32
EXP	33
GOLD	24



コウモリ型のモンスター。特殊攻撃としてポイズン=毒を持っている以外は、これといって特徴はない。

## マタンゴ

HP	34
EXP	36
GOLD	22



巨大なシメジといった感じのキノコ型モンスター。攻撃魔法がききにくいうえに、「身を守る」で攻撃力を上げてくるので、なかなか倒しにくい相手。スリープも使う。

## ビッグフット

HP	31
EXP	39
GOLD	32



でかあしと同じ、「足タイプ」(?)のモンスター。ただでさえ攻撃力が高いのに、特殊攻撃の「キック」も強烈な攻撃型のモンスターだ。

## ボーゲル

HP	36
EXP	37
GOLD	24



獣人型のモンスター。すばやさとお守備力が少し低く、また特殊攻撃もない代わりに、ヒールの魔法を使ってくる。

## マミー

HP	34
EXP	42
GOLD	28



いわゆるミイラ男タイプのモンスター。なぜかフリーズとスパークの魔法が少しききにくい。また、パラライズの特攻あり。

## ナーガ

HP	37
EXP	50
GOLD	30



上半身が人間、下半身が蛇の合成モンスター。スリープがききにくい以外は、特徴はない。「かみつく」の特攻をする。

## モア

HP	38
EXP	58
GOLD	35



単体での攻撃力は普通だが、「力を合わせる」の特攻で、同時にこちらを攻撃。通常の何倍ものダメージをあたえてくる。

## まどうし

HP	35
EXP	66
GOLD	37



魔法使いタイプのモンスター。ヘルブラストとアンチスペルの魔法を使う、なかなかの強敵。こいつは要注意だ。

## ジャックオキラー

HP	40
EXP	73
GOLD	41



カボチャ型(?)モンスター。攻撃魔法は持っていないが、一緒に現れた他のモンスターにヒールを使う。こいつから倒すのが得策だろう。

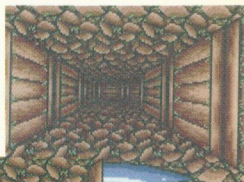
## 第2の水たまりモンスター・ケルピー

この洞くつでは、チャオに続く第2の水たまりモンスター、ケルピーに出会う。例のごとく、単体で出現するので、そんなに恐れる必要はない。しかし、フリーズの魔法を使ってくるので、マーリンの攻撃魔法も動員して早目に倒すようにしたい。ちなみにブレイズには耐性を持つ。

## ケルピー

つ。

HP=100	EXP=250	GOLD=120
--------	---------	----------



◀ケルピーの登場。いつもながらこつた出現の仕方を目を奪われてしまう。

## 7 ルーンの鍵とは?

クレア王女に化けていた「にせひめ」を倒しても、すぐにその場を離れないように。モンスターのいた場所の奥に宝箱があるから忘れずにとろう。その中に入っている「ルーンの鍵」は、ドワーフの鍵では開けなかった神殿1Fの扉を開けることができる、貴重なアイテムなのだ。



## さて、残る洞くつはあとひとつ

「にせひめ」のいた場所のすぐ先に真実のスピリットがある。それを手に入れば、この洞くつもクリア。残る洞くつはあとひとつ「英知の洞くつ」だけだ。さすがに最後の洞くつだけあって、そこはかなり手強いダンジョン。冒険者たちの「英知」、総合的な頭の良さ、戦略といった「冒険者」としての能力が試される場所だ。強いモンスターが出現するうえに、回り道を強要するトラップがあるので、かなりの長丁場を覚悟しなければならない。神の許しはもうすぐそこ。がんばって挑戦してほしい。



▲モンスターもどんでん強力になる。装備をととのえよう。

# SHINING AND THE DARKNESS

## 冒険その6 英知の洞くつ

### ★いくえにも仕掛けられたトラップ!!

#### 神のゆるしを得る、最後の試練

4つある洞くつもこの英知の洞くつで最後。ここでスピリットを入手すれば、神のゆるしを得て神殿の上部へ行くことができる。いわば前半戦のしめくりの冒険となる場所だ。

洞くつ突入の前に装備をもういちど確認。お金に余裕があれば1ランク上の防具を買うようにしよう。

#### 階段は石のトビラの奥に

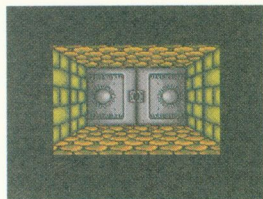
英知の洞くつに降りる階段は神殿1Fにある。祭壇の左側の場所にあった、ドワーフの鍵では開けられなかったトビラの奥だ。そのトビラを開けるには真実の洞穴で手に入れた「ルーンの鍵」を使えばいい。

また、ルーンの鍵さえ入手していれば、真実のスピリット入手前でも英知の洞くつに入ることは可能だ。



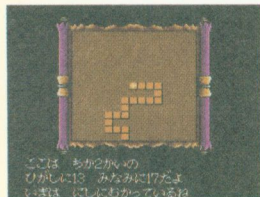
この洞くつでは、ぼっけん者のぞうごうのよくを、ためされる

▲王宮の人々のはげましにこたえ、最後の洞くつに挑もう。



## 1 総合力のためされるダンジョンだ

力の洞くつは冒険者の力を、勇気の洞くつは勇気を、真実の洞くつは真実を見つめる力をためしてきた。この英知の洞くつは冒険者の英知をためす場所なのだ。英知とは、情報を整理し、よく考え、正確な判断ができる力のこと。この洞くつでスピリットを入手するにはただモンスターに勝てる力があるだけではだめ、ということなのだ。



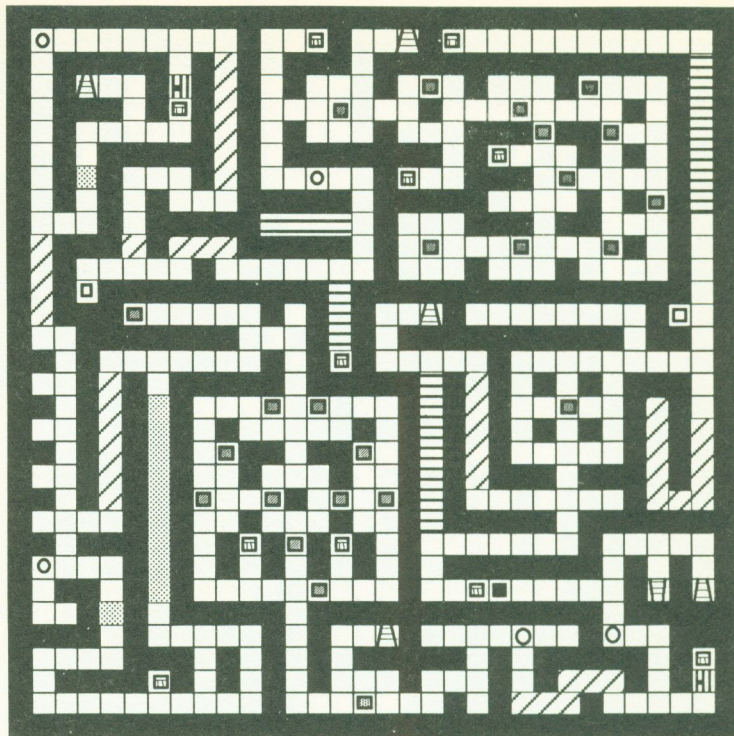
ここは、ちか2かんのひがしに13、みなみに17だよ。いばは、にしにむかっていけるは

▲モンスターも強い。英知だけでなく、力も必要だ。



▲この進路の先にも、なにカトラップが仕掛けられているかも…。

ここには何種類かのトラップがあるが、特にその中でも怖いのが「落し穴」。下に落ちてHPが減るわけではないが、元の場所に戻るには、階段を使って遠回りしてくることになる。

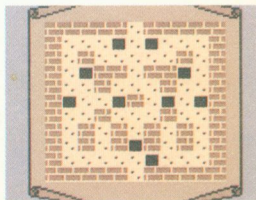


## 英知の洞くつマップ①

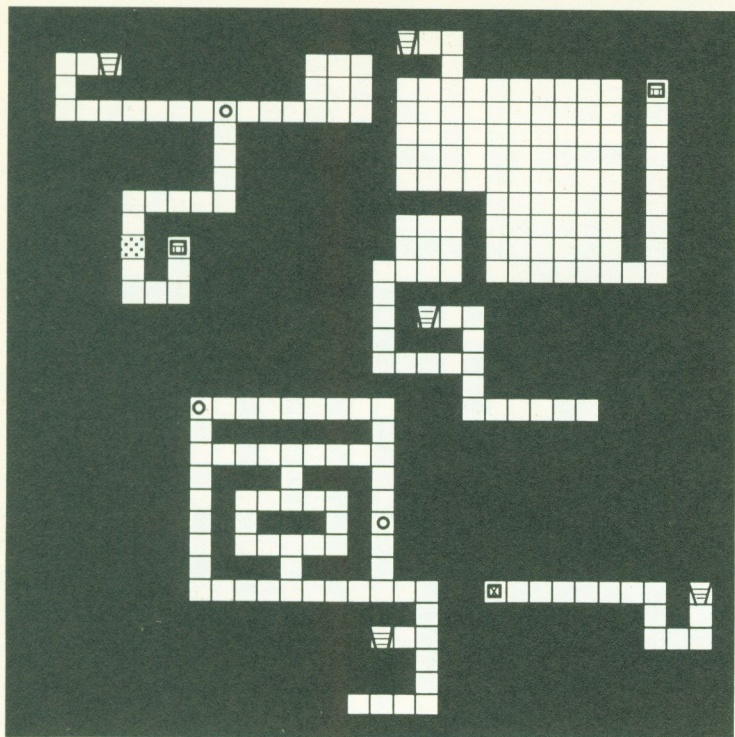
### 2 落とし穴のトラップ、その解決法は？

落とし穴のトラップの解決法は…上のマップを見ればきちんとその場所が記入してあるから、それで大丈夫。マップをきちんと見て進めばなんの問題もない。

ただし、ここだけは自力で解きたいという人は「英知の地図」というアイテムを探そう。地図は2枚あって落とし穴の場所が記入されている。



▲これが英知の地図を見たところ。落とし穴の場所が記入されている。



## 英知の洞くつマップ②

### 3 暗闇にひそむ影・その正体は？

洞くつの南西部に、トビラが何枚も続く通路がある。そこをどんどん進んで行くと、通路の向こうに不審な人影が…。その正体は敵ではなく、行方不明になっていたエータだった。助けてパーティに加えてあげよう。町に戻るまでの間エータも戦闘に加わってくれるぞ。…あまり役に立たないけどね。

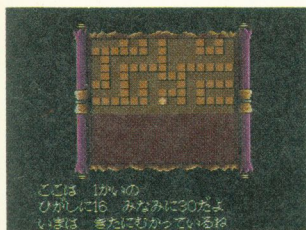


▲これで妹のクシーも喜ぶ。よかった、よかった。

## 4 マップ+プロジェクトの魔法が必要

この洞くつの落とし穴の多さは異常ともいえる。たとえ「英知の地図1・2」を手に入れたとしても、危険が完全になくなったわけではないのだ。

マップを見ればわかる通り、この洞くつの構成はとても複雑だ。マップを見ながら進んでも迷ってしまう時がある。そんな時は迷わずプロジェクトの魔法を使おう。他の洞くつであればともかく、この洞くつには落とし穴があるからMPを惜しんだりしないように。落とし穴に落ちると無駄な移動をしなければならなくなる。



▲プロジェクトの魔法はマップだけでなく、どちらを向いているかもわかる。

賢者ノーバが言っているように、この洞くつでは冒険者の英知が試される。先を急がず、マップをよく見ながら一步一步進んで行こう。

また、階段を使い、落とし穴から戻ってきた時も忘れずに現在位置を確認しよう。

## 5 スピリットのある場所へ行けない!!

さて、洞くつの奥に進んで行くと、そろそろスピリットのある場所が気になってくる。しかし、スピリットのありそうな場所は壁に囲まれていて近づくことが不可能に見える。









ここでもノーバの言葉を思い出そう。この洞くつは冒険者の英知をためしているのだ。英知のスピリットがある場所には「英知の地図2」で示されている場所から行ける。そして、そこからわざと落とし穴に落ちればいいのだ。どの落とし穴から行けるか、それはマップを見ながら自分で調べて欲しい。英知のスピリットはもうすぐそこだ。

### 謎のアイテム・ミスリル銀

この洞くつで「ミスリル銀」という謎のアイテムが発見できる。道具屋で掘り出し物として見た人もいないかもしれないが、いったいこのアイテムはなんだろう。「ミスリル」というのは伝説上の鉱石で、鉄よりも軽く、ダイヤモンドよりもかたいという。ということは、なにかの材料になるのだろうか。もうすぐ正体が判明するぞ。



▲謎の鉱石ミスリル銀。なにかの材料になるのはまちがいないだろう。

<b>リザードマン</b>		<p>この洞くつでもっともポピュラーなモンスター。遭遇回数もいちばん多くなるだろう。攻撃魔法がわりとききにくいことと、クイックの魔法を使うことを覚えておこう。</p>
HP 39		
EXP 85		
GOLD 52		
<b>スモーク</b>		<p>ガス状の肉体を持つモンスター。通常肉体を持たないせいで、魔法は全般的にききにくく、武器での攻撃の方が確実という、少し変わったモンスターだ。</p>
HP 41		
EXP 89		
GOLD 55		
<b>タランチュラ</b>		<p>クモ型モンスターの中では最強。「かみつく」以外にも、「くものいと」の特殊攻撃で体の自由を奪う攻撃をする。</p>
HP 43		
EXP 97		
GOLD 59		
<b>ラピリンスラッシャー</b>		<p>でかあし系統の中では最強。なにしろ通常攻撃はまったくせず、すべてが「キック」を使って攻撃してくるのだ。</p>
HP 42		
EXP 108		
GOLD 62		
<b>レイス</b>		<p>悪霊タイプのモンスター。特殊攻撃はブレイズの魔法だけだが、意外と通常の攻撃力も高い。</p>
HP 45		
EXP 120		
GOLD 65		
<b>コカトリス</b>		<p>鳥型モンスター。伝説のコカトリスとちがい石化攻撃は使わないが、パラライズの特殊攻撃には注意が必要。わりと多用してくる。</p>
HP 46		
EXP 127		
GOLD 70		
<b>ソーサラー</b>		<p>魔法使いタイプのモンスター。おそらく初めてスパークを使う敵になるはず。しかもこちらの魔法攻撃は通用しにくい。この洞くつの中では最強の敵かもしれない。</p>
HP 41		
EXP 132		
GOLD 72		
<b>トリフィド</b>		<p>見た目はあまり強そうではないが、HP・攻撃力はこの洞くつではナンバーワン。ソーサラーと同じく注意を要する敵だ。スリープの魔法も使ってくる。</p>
HP 51		
EXP 138		
GOLD 74		



## マイコニド

HP	44
EXP	114
GOLD	67

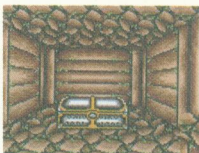


ポイズンの特殊攻撃の他に、「分身」の特性を持つ。また、ブレイズとフリーズ以外の魔法は少しききにくい。

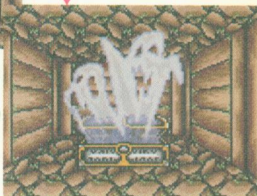
## 宝箱にとりついた悪霊、トレジャーゴースト

この洞くつでは新しいタイプの宝箱モンスター「トレジャーゴースト」が出現する。宝箱にとりついた悪霊で、箱を開けた途端、噴き出した灰色の霧がモンスターに姿を変える。

通常の攻撃力はこのフロアで最強のモンスターの1倍半くらいと、あまり強くない。しかしやっかいなのは



宝箱を開けた瞬間、箱の中から恐ろしい悪霊が。あまり見たくないシーン。



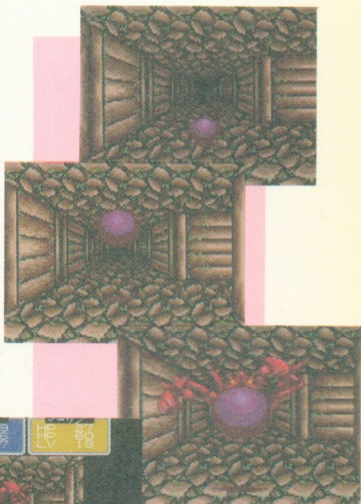
トレジャーゴースト はソウルスチルを使ってくるのだ!!

HP=120	EXP=160	GOLD=70
--------	---------	---------

## 巨大な鉄球、だいこくえん

長い通路を歩いていると、奥の暗闇からいきなり巨大な鉄球が跳ねてくる。そしてその鉄球から手足が生えて…。

こいつの名前はだいこくえん。この洞くつの中で最強のモンスターだ。攻撃力だけを見てもマイコニドの2倍近くある。守備力はそこまではないが、それでも通常モンスターの5割増しくらいの数値はある。この敵の攻略法だが、まず味方のHPを大急ぎで回復すること。HPが半分くらいの状態だと一撃で殺されてしまう可能性もある。HPが完全ならば次は味方のパワーアップ。ビルボがクイックで守りを固め、マーリンがアタックで攻撃力をアップさせる。この基本を守り、2ターン目からはマーリンに最強の攻撃魔法で支援させる。



▲あつという間に眼前まで迫ってくる「だいこくえん」。見た通りの手強い敵だ。

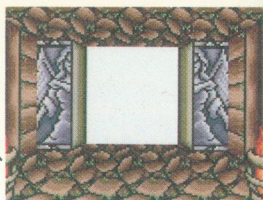
だいこくえん	HP=300
EXP=350	GOLD=200



おどろかかったマーリンは、84ポイントのダメージを受けた

## 6 英知のスピリット入手

苦しかった4つの洞くつでの冒険ももうすぐ終わろうとしている。目的の「英知のスピリット」だが、最後のスピリットだけあって、ただ奥に進んだだけでは簡単には渡してくれない。少し頭を使う必要がある。ヒントは「穴に落ちてみる」。あとはマップをよく見れば、スピリットのある場所に行けるはずだ。



### 前半戦終了・冒険は後半へと…

4つのスピリットが集まり、ついに神の許しが得られた。冒険は後半戦に入るわけだが、今まではほんの小手調べ。これからが本番と考えよう。ダンジョンの構成もさらに複雑になり、解かなければならない謎もふえていくからだ。



### 戦いはさらにきびしく

神殿の上層部では、当然、今までよりも激しい戦いを覚悟しなければならない。むやみに戦わず、きちんと戦略を立てよう。



▲強力なモンスターの群れ。生き残る方法はあるのか？



▲敵の攻撃も、より多彩なものに。力だけでは勝てない!!

### 謎の店の正体が明らかに

例の赤いテントの店の正体がついに判明!! さて、その中身は？



### メルビルが行方不明？

スピリットを集め、城に戻ると、メルビルが行方不明になったという話が…。

はたして彼の身になが起きたのか？ クレア王女、モトレードに次ぐメフィストの被害者なのだろうか？



# 冒険編 ②



神の許しは得られた!! ついに神殿  
の謎を解き明かす時が来たのだ。ク  
レア王女、そして父・モトレードを  
救うため、今こそ古えの謎いにしに挑もう。  
戦いはこれからだ!!

# SHINING AND THE DARKNESS

## 冒険その7 出発II

### ★ついに神のゆるしが得られた

4つのスピリットを集めたらまずは城に戻ろう。神の許しを得られたのを知ってみんな喜んでくれるはずだ。知恵袋のメルビルが行方不明になってしまったのは少し不安だが、それ以外の人たちでもなにか情報を聞かせてくれるかもしれない。特にノーバの話はよく聞いておこう。



そして また その4か、そうぞ  
やみをつつ 光のあからを  
興つはなははは ならぬ!

### ビルボのおとうさんとマーリンのおかあさん、登場

城での話が終わったら、やはりいちどは酒場にも顔を出そう。酒場の主人も祝福してくれるはずだ。あれ、酒場に入ったら知らない人がふたりいる…。

なんとこのふたり、ビルボのおとうさんとマーリンのおかあさんだった。ふたりとも子供たちを心配してわざわざ町まで様子を見にきたらしい。ふたりとも子供想いの優しい性格だ。



▲いきなりおかあさんにお尻を叩かれるマーリン。



### 謎の店の正体はよろず屋だった!!

冒険編①でも説明したけど、謎の店の正体は「よろず屋」だった。旅から旅の渡り鳥で、いろいろな国で買い集めためずらしい武器や防具を取り扱っているらしい。この店を利用して装備をレベルアップしていかないと、後半戦は苦しくなるだろう。

また、この店では品物の売買以外にも特別なサービスをしてくれるらしい。



▲いよいよ、この中に入れる時が来た。うれしいっ!!

## ついに明かされたよろず屋の秘密

ようやく入れるようになった。まず店の中をのぞいてみよう。ちらっと見ただけでも、今まで見たこともないめずらしい品物が置かれている。これはお金を貯めて買い物に来るしかないだろう。とりあえず今はなにが置かれているか、確認だけしてみよう。



### 買物の方法は他の店と同じ

品物は特別な物ばかりだが、買物の方法は他の店と同じ。いらぬアイテムを売ることもできる。だが、右の写真のコマンドを見ると見たことのない「かこうしてよ」というのがある。いったい、なにをするコマンドなのだろう?



## 特殊コマンド「かこうしてよ」

### つくってもらう



ある材料を元にして、強力な武器、防具を作ってもらうためのコマンド。材料以外にもアイテムに応じた加工料が必要になる。材料となるのはある種の鉱石。すでに手に入れているはずの物だ。



▲材料があれば、各キャラクター専用の武器、防具を作ってもらうことができる。

### しゅうりしてもらう



こわれかけたアイテム（ひびが入った、溶けたなどのメッセージが出た物）は、もう1回使おうと消滅する。だが、このコマンドを使えばきちんと修理してくれるのだ。品物に応じた修理代が必要。



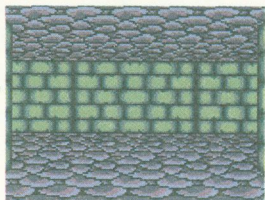
▲メッセージが出たら、迷わず修理してもらおう。完全にこわれてからでは遅いぞ。

# SHINING AND THE DARKNESS

## 冒険その8 神殿2F

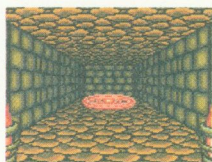
### ★神の許しを受け、<sup>いにし</sup>古えの謎に挑む!!

神殿の上層に昇れる時がついに来た。クリア王女やモトロードを救い、メフィストの野望を砕くためには最上階・5階までの長い道のりを突破する必要がある。今までよりはるかに強いモンスター、凶悪なトラップが行く手をふさいでいても、決して負けるわけにはいかない。神の許しを得た勇者の意地を見せよう。



### 祭壇を通過して神殿上部へ

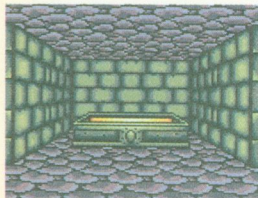
神殿1Fの中央より、少し北西の位置。太いローソクに導かれた通路の奥に祭壇がある。神の許しを得た者は、この祭壇の中央に踏みこむことができるのだ。



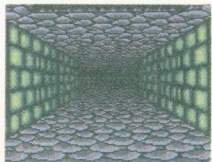
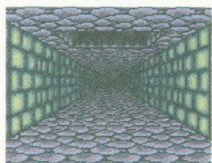
### 1 不思議な場所を見つけた

祭壇を昇り、初めて目にした神殿2F。床や壁といった通路の雰囲気は1Fとあまり変わらない。だが、注意してみると、1Fでは見られなかったものがあるのに気づくはずだ。まずは天井にぼっかり開いた穴。フタもなにもないようだから、3Fに行ってみればあの穴からここに降りる（落ちる）ことができるのだろうか。それに降りられるということは、なにか昇る方法もあるんじゃないか…。

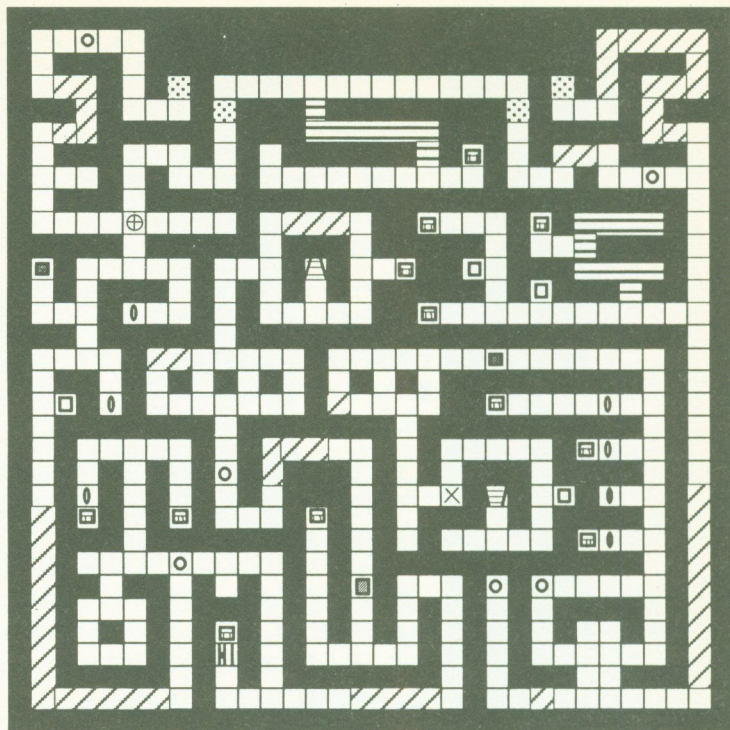
天井の穴以外にも少し変わった物がある。黄金に光る泉だ。調べてみても特に変わったところはないが、やはり、なにかあるんじゃないか…。うーん、謎は深まる!!



▲これが問題の黄金の泉。金貨でも中に落ちているのか…。



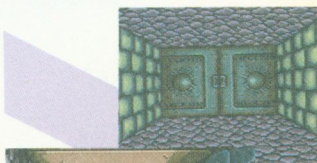
▲天井に開いた四角い穴。うーん、気になる。



## 神殿2Fマップ

### 2ここはどこ？ 動く回廊

天井の穴や黄金の泉も気になるが、このフロアでいちばんおどろかされるのは外に行く回廊だろう。通路を進みあるトビラを抜けると、そこからしばらくは外が見える回廊になっている。モンスターも出ないし、山々の景色も美しい。



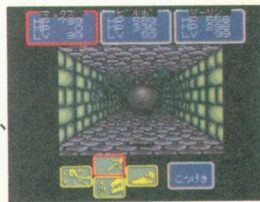
<b>ブラッドボーン</b> HP 55 EXP 146 GOLD 76		赤い血に染まったがガイ骨剣士。通常攻撃に加え、精神を混乱させるコンフューズの魔法を使ってくる。
<b>しにがみ</b> HP 49 EXP 155 GOLD 79		攻撃、守備力も低く、HPも少なめだが、こいつには絶対油断してはいけない。なんとソウルスチルの魔法を唱えてくるのだ。
<b>ドラゴンユート</b> HP 60 EXP 163 GOLD 84		爬虫類と人間の合成モンスター。たくましい筋肉を持ち、攻撃力は強い。また、特殊攻撃で炎を吐いてくる。
<b>ジン</b> HP 57 EXP 165 GOLD 73		ガス状モンスター。特殊攻撃でこちらのMPを奪ういやな敵。また、魔法に耐性があり、種類を問わずほとんどの魔法がききにくい。
<b>うしおに</b> HP 62 EXP 170 GOLD 85		獣人型モンスター。攻守バランスがとれている点を除けば、魔法も特殊攻撃も使えないので、そんなに嫌な相手ではないはず。ただし、間接系魔法はききにくい。
<b>ワイト</b> HP 59 EXP 175 GOLD 88		ヘルファイアにマインブレスと、集団攻撃可能な魔法を得意とする。こちらの魔法はブレイズ以外ではあまり効果を期待できない。
<b>バーサーカー</b> HP 65 EXP 180 GOLD 91		そり返った2本の刀が特徴的。攻撃型のモンスターで痛恨の一撃放つこともある。攻撃魔法はききやすい。
<b>じんめんじゅ</b> HP 60 EXP 200 GOLD 101		幹が人間の顔になっている、不気味な植物モンスター。こちらのMPを奪う能力と、仲間にヒールを使うのが特徴。



<b>サラマンダー</b>		サラマンダー=火竜の名に相応しく、炎を吐く特殊攻撃が武器。攻撃力も高め。攻撃魔法の中ではフリーズが効果的。
HP	67	
EXP	220	
GOLD	120	
<b>ラミア</b>		「力を合わせる」の特殊攻撃で、大量のダメージをあたえてくる。また、「仲間を呼ぶ」こともある。
HP	63	
EXP	240	
GOLD	97	
<b>サーベント</b>		ブレイズの魔法を得意とする。HPはあまり多くないが、こちらのブレイズには耐性を持っている。
HP	63	
EXP	270	
GOLD	115	
<b>ガルータ</b>		鳥と人間の合成モンスター。鋭い爪を武器にした「ひっかく」の特殊攻撃をしてくる。間接系魔法はききにくい。
HP	68	
EXP	300	
GOLD	115	

## 通路の奥からまたもや鉄球!! クロムボール

このフロアのいちばん右側を走る長い通路。そこで冒険者を襲うのが、このクロムボール。以前にも紹介しただいこくえんのパワーアップ版と考えていだろう。つまり攻略法もだいこくえんと同じ。仲間の攻撃、守備力をアップさせ、正面からいどんでいく作戦が有効だ。



▲黒光りする体が強そうないメージのクロムボール

クロムボール	HP=300	EXP=500	GOLD=300
--------	--------	---------	----------

## 団地で登場、ブロックメーン

クロムボールがだいこくえんのパワーアップ版ならこのブロックメーンはひとつ目キューブのパワーアップ版。しかも3匹で登場する。特殊攻撃はパラライズだけだが、ヒールを使うので倒すには少し苦勞するかもしれない。攻撃魔法はどれも効果があるので安心して使っている。



▲団体になって、より派手な登場シーンのブロックメーン。

ブロックメーン	HP=100	EXP=200	GOLD=250
---------	--------	---------	----------

### 3 冒険者を襲う恐怖のトラップ!!

#### 石像が動いた!!

このフロアには、まだまだおどろかされることがある。なんと、1Fで見なれていた像が動き出し、モンスターとなって襲いかけてくるのだ。こいつは本当に強い!! 守備力はたいしたことないのだが、攻撃力がものすごい。おまけにかなり高い確率で痛恨の一撃をくり出してくる。2Fに上がったばかりでこいつに出会ったとしたら、うーん、生き残るのは難しいかもしれない…。



センチネル

HP=180

EXP=430

GOLD=250

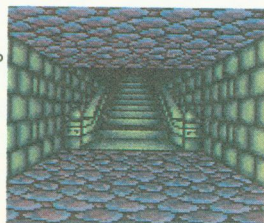
#### 天井からモンスターが!!



さて、次のおどろかしモンスターは、その名も「くびかり」。こいつは天井の穴からロープをつたい、冒険者たちの頭上に現れるのだ。どこの穴で必ず出現するとは決まっていないので、穴の下を通る時はHPを完全な状態にしておくことを忘れないように。遠くにいるので小さく見えるが、実はこいつの方がセンチネルより攻撃力が高い。HPなどのデータは秘密。こいつくらいは自分で戦って、その手応えを確かめて欲しい。ちなみに魔法はききにくい。

### 4 ついに発見・3Fへの階段

このフロアはおどろかされることばかりだったが、ダンジョンとしてはそんなに難しいものではないはず。マップを見ながら進めば3Fへの階段にはそう苦労せずにたどり着けるだろう。ただし、レベルアップが十分でないのにあまり先を急ぎ過ぎると、次の3Fで苦労するだけ。このフロアでまだ行っていない場所があったら、そこを調べながらレベルアップにはげむのもいいだろう。



▲これが3Fへの階段。さらに激しい戦いが冒険者を待っている。

## 5 メフィストの正体が明らかに!!

いちど3Fに昇ったら、とりあえず城に戻ってみよう。意外な事実が判明しているはずだ。

そのニュースをもってきたのはメルビルの魔法の師匠ですでに隠居していた。



### メフィストの正体はメルビル

この人物が老師ゼノーだ。じつは、このゼノーの口から驚くべき事実が明らかにされる。その事実とは、ある人物がメフィストだということだ。ある人物とはいったいだれのことなのだろう。



ほなから やつのしんのもくてきは  
いんこしえよの 神殿につたわる  
やみのちからをてにいれることじゃ

▲驚くべき事実が明かされた。本当なのだろうか。

### メダリオン入手・その使用法

金色の泉の前で使うと、それで2枚あるメダリオンの1枚を投げ入れたことになる。そうしておけばどんな離れたところからでも、もういちどメダリオンを使えば、その泉の前に瞬間移動できる。泉を調べればメダリオンは回収できる。



神殿の トレビとよばれている  
わづごんの泉でつかうのだ

## 6 酒場にメルビルが……

城を出て酒場に行くと、主人公たちを待っている人物がいると、主人が教えてくれる。どんなヤツかと見てみれば、それはなんとメルビル!! いったい何でメルビルがこんな場所で待っているのだろう?

いつもは、おとなしいメルビルが、じつは大変なことを話し出すのだ。おどろくべき話は、キミの目でたしかめてみよう!!



マックス殿 おはなしがあつて  
ごうして まっていました・  
我では ふつごうなもので・

### ★強力モンスター続々登場のフロア

#### 光の装備を探せ!!

ノーバの話によれば、闇の力を打ち破るには、まずは4つある光の装備をそろえる必要があるという。光の装備は神殿のどこかにあるはず。しかし、どんな形で隠されているかはまったく不明だ。

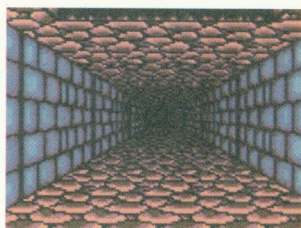
光の装備を見つけるため、より注意深く慎重に冒険を続けよう。



#### 重要アイテム・ロープを見つけよう

このフロアには光の装備よりも大事なアイテムが隠されている。それはすばり「ロープ」だ。別に魔法が封じ込められたり、武器として使えるわけではないが、とっても役に立つアイテムだ。これさえあれば天井に開いている穴から、上の階に昇ることができるのだ。これを使わないと行けない場所も多い。

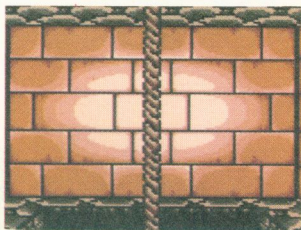
またこのフロアではロープがないと絶対に先に進めない場所もある。そんなに変な場所にあるわけじゃないから、早く手に入れて活用してみよう。



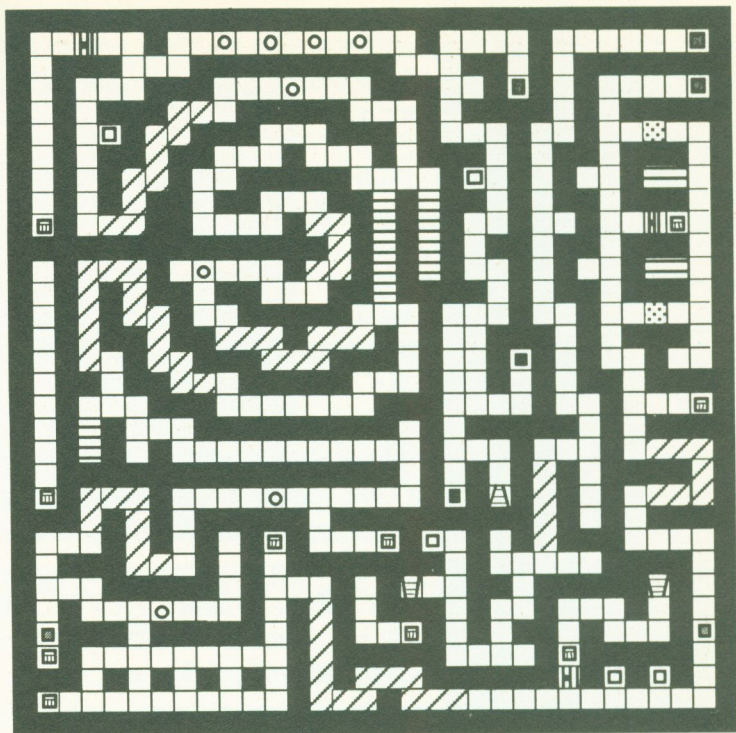
▲うーん、この天井の穴、気になってたんだよなあ。

#### 2Fに戻ってロープを使おう

ロープを手に入れたら2Fに戻ってみよう。いくつか天井に穴が開いていたはず。あの上になにかがあるのか、3F探索より先に確かめてみよう。



▲こんな場所でもロープがあれば、はいこの通り。簡単に上に昇れる。



## 神殿3Fマップ

### 2 通路をふさぐ巨大球、アーケロン

3Fを進んで行くと、通路をいっぱいふさいだ巨大な鉄球が…。ひょっとして、と思った瞬間、巨大な鉄球から手足が生えて…アーケロン登場。こいつの武器“炎”に焼かれる前に、さっさと倒してしまおう。必勝パターンはクロムボールなどと同じだ。



▲こいつの登場シーンも迫力もの。鉄球の破片がそれらしい。





アーケロン

HP=370

EXP=1500

GOLD=500

<b>トマホーク</b>		もうおなじみ、クチバシがオノの形になった鳥型モンスターの一種だ。「かみつく」の特殊攻撃があるくらいで、特に注意するような敵ではないだろう。
HP 70		
EXP 330		
GOLD 108		
<b>スペクター</b>		巨大なカマが目印の、悪霊タイプのモンスター。守備・攻撃力はたいしたことはない。ただし、ソウルスチルの魔法を使う。
HP 65		
EXP 380		
GOLD 124		
<b>デーモンメイル</b>		呪いにより動き出した鎧のモンスターだ。全身重武装なだけあって、守備、攻撃力ともに高く、痛恨の一撃の可能性もある。
HP 72		
EXP 430		
GOLD 128		
<b>ゴルゴン</b>		獣人タイプのモンスター。攻守ともにバランスのとれた優秀な戦闘マシンだ。知能が低いいためか、間接系魔法はききにくい。
HP 70		
EXP 470		
GOLD 130		
<b>レブナント</b>		ミイラ男タイプの最強モンスター。攻撃力は高いが、通常攻撃よりも頻繁 <small>ひんぱん</small> に使ってくるスロウの魔法の方に注意。
HP 73		
EXP 500		
GOLD 138		
<b>バジリスク</b>		「にらみ」(こちらを麻痺させる)の特殊攻撃と、見た目とちがい、実は守備力が高いということ覚えておこう。
HP 75		
EXP 560		
GOLD 153		
<b>しりょう</b>		特殊攻撃はポイズンだけなのでおそれる必要はないが、なぜか守備力がとても高い。簡単には倒せないはずだ。
HP 60		
EXP 600		
GOLD 185		
<b>ガスト</b>		守備力も高く、攻撃魔法も少しききにくい。おまけに「力を合わせる」の特殊攻撃もあって、一見地味だが倒すのに苦労するかも。
HP 64		
EXP 640		
GOLD 210		

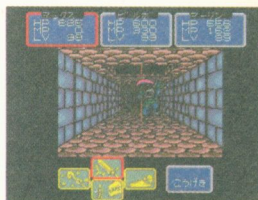
<b>トロール</b>		獣人タイプのモンスター。仲間を呼ぶ行動以外に目立つ特徴はない。特に注意すべき点はないだろう。
HP	76	
EXP	670	
GOLD	165	
<b>グリフォン</b>		ライオンとワシの合成モンスター。見た目ほど攻撃力は高くない。しかし、ウィンドフレアの強力な特殊攻撃を持つ。
HP	74	
EXP	710	
GOLD	230	
<b>マダー</b>		いかにも強そう、という感じのモンスターだが、こいつは見た通り攻撃力が高い。だが特殊攻撃はなし。
HP	78	
EXP	770	
GOLD	265	
<b>ネクロマンサー</b>		ネクロマンサーとは、死霊使いという意味。その名前の通り、死霊を呼ぶことがある。また、ヒールの魔法も持っているので、長期戦になると面倒かもしれない。
HP	70	
EXP	820	
GOLD	250	

## まだまだ登場・強力モンスター

### フリーガン

「くびかり」と同じく、天井の穴から出現するモンスターだ。一応、くびかりのパワーアップ版のモンスターだが、力はそんなに変わっていない。くびかりとちがい攻撃魔法がききやすいので、ひょっとしたらこちらの方が倒しやすいかもしれない。

フリーガン	HP=400	EXP=700	GOLD=400
-------	--------	---------	----------



▲なんども会っても、この登場には、ヒヤッとさせられる。

### おおばさみ

青紫の甲羅が不気味な、カニ型モンスター。通路の角などから姿を現し、こちらをおどろかせてくれる。総合的に強いモンスターだが、特にその守備力は全モンスター中でもまちがいなくトップクラス。スロウよりも仲間にアタックをかけて戦った方が確実だ。

おおばさみ	HP=300	EXP=1000	GOLD=600
-------	--------	----------	----------



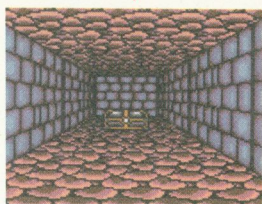
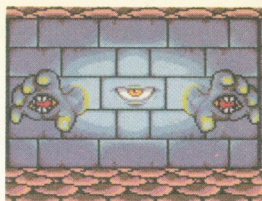
▲固い甲羅。サーベルクラブとの戦いが思い出される。

### 3 隠された宝箱を探そう

このフロアにはいくつもの大事なアイテムが隠されている。普通にさがせば見つけられる物がほとんどだが、中には少し考えないと手に入らない物もある。

まずこのフロアのマップをよく見てほしい。いちばん右側のスミに四方を壁に囲まれた宝箱があるのがわかるだろう。その通路の前まで行くと壁が妖しく光っている。そう、ここでためにしに真実の玉を使ってみよう。

すると、やっぱり!! ここにもウォールピースがひそんでいた。このフロアの壁に同化して青い色をしているが、能力的には1Fに出現するヤツと同じ。お



マップは たがからはこをあけた  
ひかりのかぶつを見つけた

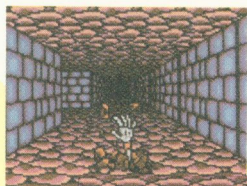
▲ひかりのたてで、主人公の守備もレベルアップ。

それずさささとやっつけてしまおう。その先の宝箱では「ふぶきのつえ」が手に入る。またこの近くでは念願の光の装備のひとつ「ひかりのたて」が手に入る。鉄格子の向こうの宝箱の中にあるが、近くの方通行のトビラから裏側に回ると簡単に手に入れられる。

### 4 階段を守る怪物・ブローバー

このフロアもそろそろ終り、例のロープを使わないと行けない場所があったはずだが、特に問題はなかったはずだ。あそこは一時的に4Fを通って行けばいいだけだ。

4Fへの階段もすぐそこ。ほっとした冒険者たちの前に床から巨大なガイ骨が姿を現す。こいつの名前はブローバー。これまで出会った中では最強の敵だ。武器を持った3対の腕での攻撃は壮烈。痛恨の一撃もある。攻撃法はブレイズ以外はききにくく、間接魔法もスロウ以外は効果なし。



ブローバー	HP=300	EXP=3000	GOLD=2500
-------	--------	----------	-----------

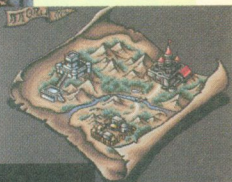
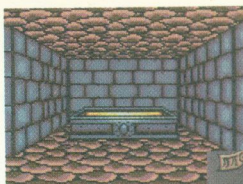


## 5 メフィストがまたもや登場

ブローバーを撃破し、4Fに昇ることができたら（階段の近くの黄金の泉に、メダリオンを入れておくのを忘れずに）ここでいちど城に戻っておこう。

いつもの通り大臣やトリスタンたちのはげましの声を聞き、城を出ようとするところにメフィストが出現した。いつまでたっても城を明け渡さないストームサングの高官たちの態度に業をにやし、直接乗り込んできたのだ。そのメフィストの前に立ちふさがる老師ゼノー。元の師匠と弟子、魔法の達人同士の大げんかが始まる。

だが、メフィストの魔力は凄じく、老師ゼノーは姿を消して逃げ出すしかなかった…。



我がすみかみまで しんのやくした  
おまえに その気がないらしよう  
ふりよくて もらいうけるまでだ

続

### メフィストの不敵な宣言

ゼノーとの対決を終えたメフィストは、「誰か私の相手になれる者はいないのか」といいはなつ。主人公たちは果敢に挑戦する。が、メフィストは自分のいる場所にたどり着くまで、その命は預っておくといいい残し、王宮から姿を消した…。



やはり いのちをそまつにするか・  
おもしろい、では まとうではないか  
みごとに 私にたどつてくまで

続

## 6 悪魔の魔法・デーモンブレス

メフィストが老師ゼノーと対決した時に使った魔法、その名をデーモンブレスという。地獄の業火ですべてを焼きつくし、その前では光の装備すら役に立たないという…。

うーん、せっかく光の装備が見つかり始めたというのになんてことだろう…。なにかデーモンブレスを破る方法はないのだろうか？



やつまほうはデーモンブレスじゃ！  
おれを マスターしているとは・  
もう わしのてには おえんわい！

▲デーモンブレスは悪魔の魔法。對抗策は存在するのかわ？

# SHINING AND THE DARKNESS

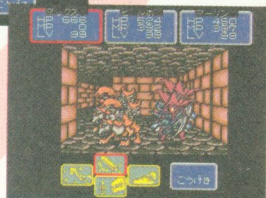
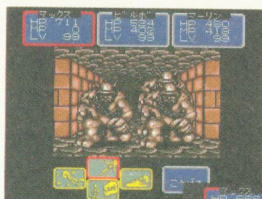
## 冒険その10 神殿4F

### ★悲劇へと続く、長い長い通路

#### モンスターが本当に強い!!

これから挑戦する神殿4Fは、ダンジョンとしては優しい方だ。ほとんど一本道といってもいい。だがここで冒険者たちは何度か全滅に近い打撃を受けることになる。

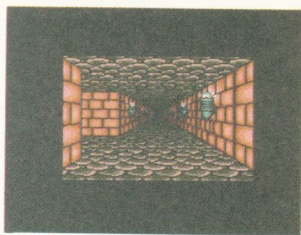
それはモンスターが強いからだ。3Fまでのモンスターたちも決して弱くはなかったが4Fの敵はもっと強い。急激に強さのレベルが上がっている。ボスクラスのモンスター相手の時はもちろん、普通の戦闘の時も決して気をぬいてはいけない。



### 1 光のつるぎ+強力アイテムを入手

このフロアでは第2の光の装備「光のつるぎ」が手に入る。右のページのマップを見ると、燭台の置かれた長い通路の途中で分岐点があるのがわかる。そこから先のエリアに光のつるぎは隠されている。

また、その同じエリアには光のつるぎ以外にもかなり役立つアイテムが発見できる。4Fをぬけて5Fに行くには強力に敵を倒す必要があるのでぜひとも装備は充実させておきたい。



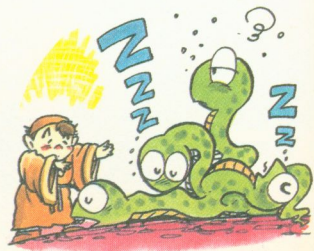
▲ここがその分岐点。宝箱の置かれたエリアに進むことができる。

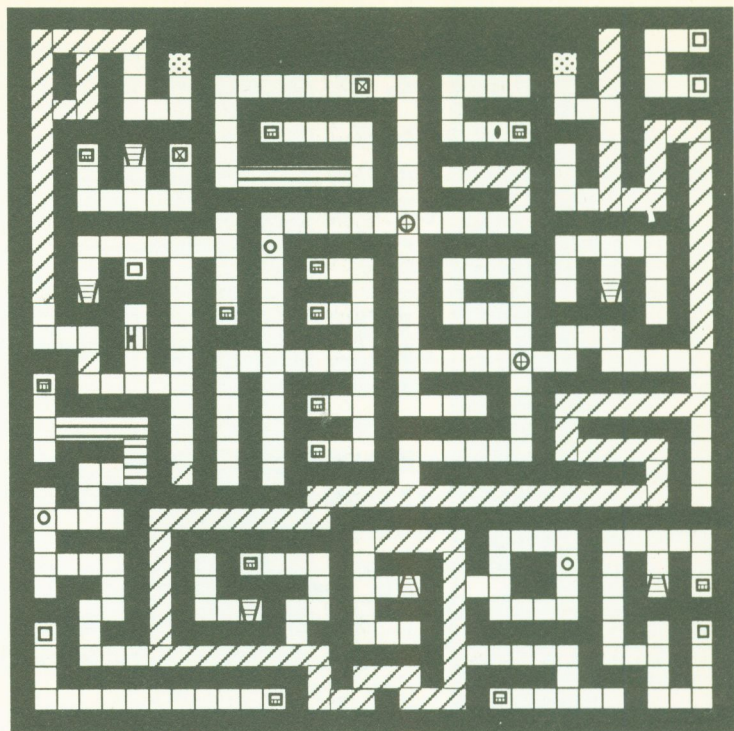


▲光のつるぎ発見。これで最強の武器が手に入った



▲このアイテムは体力回復ができ、仲間のMPが節約できる。



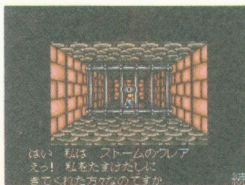


## 神殿4Fマップ

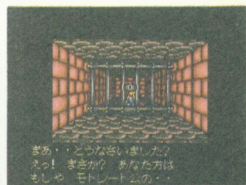
### 2ついにクレア王女発見!!

長い長い通路の果て、5Fへの階段に近い場所でようやくクレア女王を発見。









しかし喜びも束の間、クレア女王の口から驚くべきことが告げられた…。



▲ついに発見したクレア王女。  
今回は本物らしいけど…。



▲王女の口からモトレードの名前が。ま、まさか、そんな…。

<b>デスナイト</b>		<p>守備力が特に高い鎧タイプのモンスター。クイックで自らを強化、痛恨の一撃を放ってくる。また、あらゆる系統の魔法がききにくい。かなりてこずるだろう。</p>
<b>ドラゴン</b>		<p>攻撃力が高く、口から高熱の炎を吐く。ブレイズの魔法に特に耐性を持つ。守備力がかなり低めなのが唯一の救いか。</p>
<b>メテューサ</b>		<p>すばやさが高く先手をとられてしまうことも多いだろう。「にらみ」による特殊攻撃で冒険者の体を麻痺させる。</p>
<b>バードバトラー</b>		<p>攻守とも能力の高い、格闘型のモンスター。また肉弾戦だけでなく、ウインドフレアの特攻も仕掛けてくる。</p>
<b>デスプリンガー</b>		<p>攻撃、守備力ともにあまり高くはない。しかし、死んだ仲間をよみがえらせるレイズの魔法を使う。戦闘になったら他の敵は後回しにして、こいつから先に倒そう。</p>
<b>マンドラゴラ</b>		<p>不思議な能力を持った植物モンスター。ヒールの魔法で仲間のモンスターを助け、「死のさけび」という特殊攻撃（ソウルスチルと同じ効果）を持つ。</p>
<b>ケルベロス</b>		<p>頭をふたつ持ち、2回攻撃してくる。特殊攻撃の「かみつく」「ファイアー」を連続で使うこともあり、油断のならない相手だ。</p>
<b>ゾンビ</b>		<p>ポイズンの特殊攻撃以外、目立つ特徴はない。だが、割りとHPが高いので、集中攻撃で確実に倒す必要がある。</p>

ジャバウォック	
HP	95
EXP	1300
GOLD	510



巨大な体が印象的なモンスター。ブレイズ以外の魔法に強く、特にフリーズはほとんどきき目がない。

ヘッドハンター	
HP	102
EXP	1330
GOLD	470



恐怖の特殊攻撃「必殺の一撃」を使う。これが決まるとHPの量に関係なく一瞬で命を奪われてしまう。

ゴーレム	
HP	92
EXP	1460
GOLD	590



巨大な体からくり出す攻撃、その強さはこのフロアのモンスターの中でも最強。また、守備力も非常に強く、魔法のきき目も弱い。間接魔法でパワーアップして戦いたい。

エビルバリアント	
HP	110
EXP	1500
GOLD	450



鎧型モンスターの中では最強。ただし、痛恨の一撃がないぶん、デスナイトなどよりは戦いやすいかも。

ジャイアント	
HP	105
EXP	1570
GOLD	480

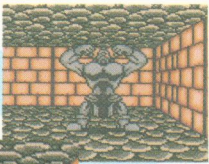


特殊攻撃もなく守備力もあまり高くない。しかし、攻撃力はゴーレムに次いで高く、油断することはできない。

宝箱を守る番人・スプリガン

宝箱のあるエリアの途中で出現するモンスター。とにかく攻撃力が高いので、HPを完全な状態にしてから戦った方が無難。

スプリガン	
HP=	350
EXP=	2500
GOLD=	1000

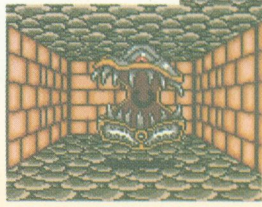
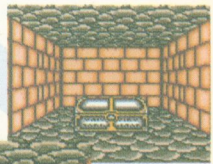


最強の宝箱モンスター・

ハンドイーター

宝箱モンスターの一の真打ち。今までのモンスターとちがい、宝箱そのものが怪物化して襲いかかってくる。

ハンドイーター	
HP=	100
EXP=	1500
GOLD=	500



### 3 謎の騎士との対決

クレア女王は見つけた。しかし、彼女を助けるには鉄格子のトピラを開けるジェイルキーが必要だ。だが、そのジェイルキーの入った宝箱を守るように、ひとりの騎士が行く手をふさいだ。暗闇の奥から現れた騎士は主人公たちに不敵に挑戦した!!

総合力でいえば今までのどのモンスターよりもこの謎の騎士は強い。なにしろHPが1000!!

攻撃魔法は比較的効果があるものの、間接魔法は一切通用しない。とにかくHPが多いので、間接魔法などでパワーアップしたとしても長期戦は必至。体力回復も頭に入れて戦いたい。

なぞのさし	HP=1000	EXP=1000
		GOLD=0

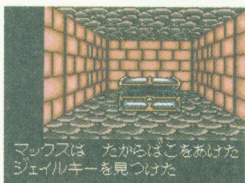
### 4 戦い、その悲しい結末

謎の騎士との戦いは熾烈<sup>しれつ</sup>を極める。その戦いの最中仮面が割れ、謎の正体が明らかになる。この男はメフィストにたましいをあやつられた、かなしい男。ジェイルキーのゆくえを語りながら息をひきとって行くのであった。



### 5 ジェイルキー入手、クレア姫脱出

手に入れたジェイルキーでクレア女王を助けよう。女王は城に戻るまでパーティの一員になり、時々だが戦闘に加わってくれる。女王がどんな攻撃をするのかちょっと見ものだぞ。



▲ジェイルキー入手。これですべてのトピラが開く!!



▲フレア女王救出。無事に城に連れて行ってあげよう。

## 6 光の聖剣士伝説

クレア女王を連れ帰った主人公たちに、王宮の人々はみな深い感謝の言葉で迎えてくれる。さらに女王救出に助けて喜ぶべきもうひとつの事実があった。メフィストのデーモンブレスを打ち破る方法が見つかったのだ。デーモンブレスが闇の力ならば、それを倒すためには光の力を身につければいい。しかし、そのためには光の装備を整えるだけではだめらしい。ではどうしたらいいのか？ よく思い出してみよう。伝説や伝承についていろいろ知っている人物がいたはず。そうだ!! 酒場にいた老人セータだ。彼に話を聞いてみよう。



光のせいけんしんについてはいくわしんことを ごせんしかな?



なんでも 光のそつびをととのえ水のせいせいから ちからをさすかったけんしんのことだそうぞ



しかし 光のせいけんしんだけはそのまほうのちからを はねかえしみごとに うちはたしたそうぞ

## 7 光の装備をととのえ、水の精霊をさがせ!!

セータの話から光の聖剣士になる方法がわかった。光の装備をすべてそろえ、神殿の中にある泉で水の精霊を呼び出せばいいらしい。

しかしその時必要なものがある。聖剣士になる人間のことを心から想っている、乙女の清純な涙だ。話を聞いたらとりあえずは残りの光の装備を探して行こう。

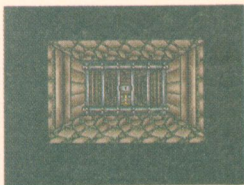


まずは 光のそつびをそろえ 神殿の5かみこのぼるのぞきそして 泉を見つけてなされ

▲エータを助けたのを喜び、セータは大事な話を教えてくれた。

## ジェイルキーを使い、アイテムを集めよう

5Fに行く前に今まで見つけた鉄格子をすべて開けてしまおう。神殿だけでなく、各洞くつに最低ひとつは鉄格子のトビラがあったはず。その奥の宝箱の中には、とても役立つアイテムだけが入っている。5Fでの決戦を前に装備を充実させよう。ちなみに、ジェイルキーさえあればすべてのトビラが開く。他の鍵は売っても大丈夫。



▲さて、宝箱の中身はなにがわくわくする瞬間だ。

# SHINING AND THE DARKNESS

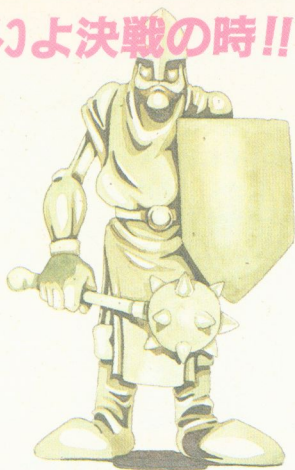
## 冒険その11 神殿5F

### ★最後のフロア・いよいよ決戦の時!!

#### 光の装備を4つそろえよう

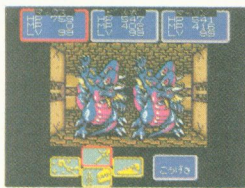
まず、このフロアでは残りの光の装備を探そう。光の聖剣士になるには光の装備をととのえるのが最低必要な条件だ。

ヒントをいうと、残りのふたつの装備はこのフロアのどこかの宝箱の中にある。くまなく探せば必ず見つかる。

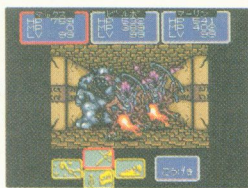


#### 最強モンスターたちとの戦い

この5Fは最後のフロア。奥にはメフィストがひかえ、モンスターたちは親衛隊という役割。当然強い。各モンスターの説明は90ページから。油断するとかなりのレベルのパーティでも全滅の危険がある。



▲5Fではこんな連中がぞろぞろ出てくる。



▲モンスターの特性を知って戦略を立てて戦おう。

#### 光の装備をととのえ、城に戻ろう

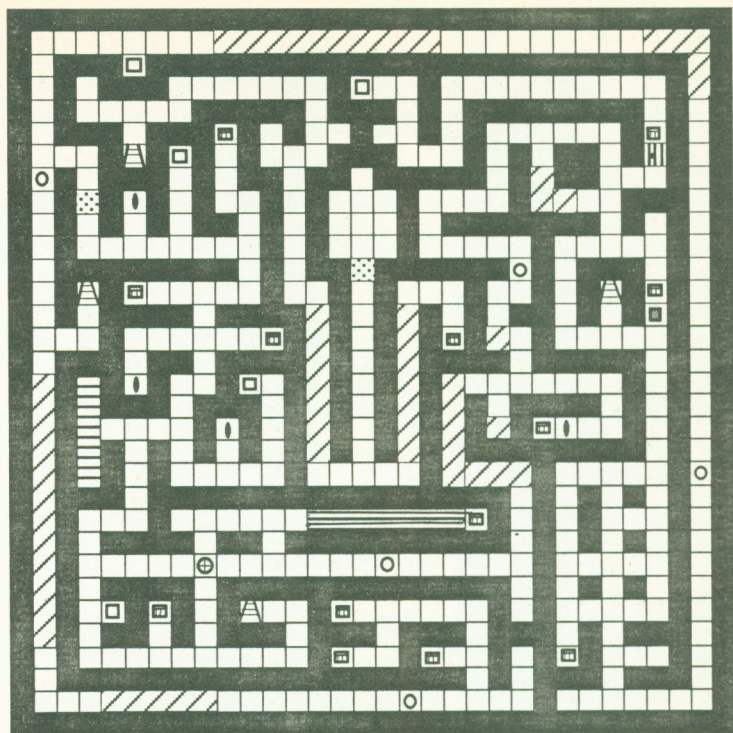
最強モンスターを撃破し光の装備をすべてそろえよう。HP、MPもかねて、いちど神殿から脱出しよう。メダリオンさえあれば戻ってくるのも楽なはず。

城に顔を出すとなぜかクレア女王の目から涙が…。それは自分の父親を倒してしまった主人公に同情しての涙だ。そう、セータのいていた涙とはこのことだったのだ…。



▲水の精霊に会いたくは、これですべてととのったというわけだ。





## 神殿5Fマップ

### 2 聖女の涙を使い、いまこそシャイニングナイトに!!

クレア女王の涙=「聖女の涙」を持って神殿5Fで泉を探そう。7色に輝いている泉なので他とまちがえることはないはず。

その泉の前で「聖女の涙」を使うと、中から美しい水の精霊が出現する。



マーリンは  
ゼムシメのなみだを  
ていねいに



さあ、これで  
あなたたちも  
りっぴな シャイニングナイト

## ヘルハウンド

HP	108
EXP	1640
GOLD	60



特殊攻撃は「かみつく」のみで、魔法などは使えない。だが、すばやさが高いので集団で現れた時など注意しないと危険。

## ガーゴイル

HP	93
EXP	1680
GOLD	550



いわゆる悪魔らしい姿かたちが特徴的。たいたいの攻撃力があるわけではないが、コンフューズの魔法を使ってくる。

## ケール

HP	96
EXP	1720
GOLD	660



パラライズの特殊攻撃をする。特に弱点などはないが、攻撃魔法を使うならブレイズとヘルブラストがお勧め。他の魔法はきき目が低い。

## ヒボグリフォ

HP	99
EXP	1860
GOLD	760



グリフォンタイプのモンスター。ウインドフレアで攻撃してくる。マインプレス以外なら攻撃魔法はききやすい。

## キメラ

HP	104
EXP	1940
GOLD	980



合成モンスターの代表格。見た目よりもすばやさは低い、攻撃力は高い。フリーズは効き目がないので攻撃は別の魔法で。

## コロサス

HP	120
EXP	2030
GOLD	830



守備、攻撃力、そしてHPの高さをほこる格闘型のモンスター。「岩石投げ」という変わった特殊攻撃もしてくる。

## フレイムドラゴン

HP	110
EXP	2100
GOLD	830











「ファイア」の特殊攻撃を武器とする火竜タイプのモンスター。守備力はあまり高くなく魔法攻撃もききやすい。しかし、ブレイズには耐性を持っている。

## バンダースナッチ

HP	109
EXP	2270
GOLD	962



守備力は低い、その分すばやさの高い攻撃力を持つ。「かみつく」の特殊攻撃とコンフューズの魔法を使う。

<b>レッサーデーモン</b>		マインプレス、アンチスペル、ヘルブラストといった強力な魔法の使い手。まずアンチスペルで魔法を封じてから攻撃だ。
HP 118		
EXP 2450		
GOLD 1000		
<b>ヌエ</b>		キメラと同じ合成モンスター。スリープの魔法を使ううえに、コロサスに匹敵する攻撃力を持つ。要注意モンスターだ。
HP 106		
EXP 2520		
GOLD 1120		
<b>アークデーモン</b>		ヘルブラストを除くと魔法はききにくい。特にフリーズの魔法は効果が低いので使わない方が無難。
HP 125		
EXP 2600		
GOLD 1030		
<b>ガーディアン</b>		ゴーレムタイプの最強モンスター。攻撃力はあのブローバーをも上回る。ただし守備力はコロサスよりも低いので、先手をとればなんとかなる。
HP 140		
EXP 2800		
GOLD 1350		
<b>ベリアル</b>		ソウルスチルを使うので早目に倒したい敵だ。このモンスターを倒すと「禁断の箱」が手に入ることがあるので、覚えておくといいだろう。
HP 115		
EXP 2900		
GOLD 1400		
<b>スフィンクス</b>		ファイアの特攻よりも通常攻撃に注意。攻撃力はコロサスよりも高いのだ。ブレイズの魔法がききにくい。
HP 150		
EXP 3200		
GOLD 1200		
<b>マスターデーモン</b>		デーモン系の最強モンスター。魔法はコンフューズだけだが通常の攻撃力が高い。魔法は攻撃系も間接系もききにくい。
HP 160		
EXP 3580		
GOLD 1500		
<b>ホースメン</b>		伝説のケンタウロス型のモンスター。特攻の「キック」はかなりの攻撃力。しかし他の能力は全体的に低めだ。
HP 130		
EXP 1680		
GOLD 790		

## ボウライダー

HP	130
EXP	2110
GOLD	1230



名前にふさわしく「弓を射る」の特殊攻撃をよく使う。これはかなりのダメージを受けるので覚悟しておこう。また、キックも使う。

## クリスタルウーズ

HP	3
EXP	30000
GOLD	5000



特殊な進化をしたウーズ。倒せればなんと経験値が30000!! ただし、すばやさ異常に高く、すぐに逃げてしまう。魔法はすべて効果がない。

## 水の悪魔・サイレン

数あるMonsterの中でもいちばん美しく、かつ驚かされるのが、このサイレンの登場シーン。水たまりから水柱がふき上げ、それが髪の長い女性になり、振り向き、にらみつける。

水たまりから出現するMonsterの中ではいちばんの強敵だ。パラライズにコンフューズといった間接魔法を使うのが得意。しかも痛恨の一撃まで持っている。

攻撃魔法は全般的にききにく、特にブレイズやマイブレスといった、火炎、爆発系の魔法には特に強い。間接系魔法にも耐性があるので、正面攻撃あるのみ。

### サイレン

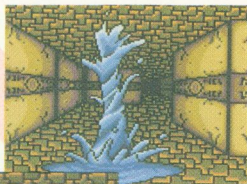
HP=354	EXP=3400	GOLD=2400
--------	----------	-----------

## 最後の宝の番人・タロス出現

この階にも像が動き出すタイプのMonsterがいる。それがこのタロスだ。同タイプのセンチネルの倍近い攻撃力が特徴。光の装備に身を包み、こちらがかなりのレベルに達していても、その攻撃を受ければ大きなダメージをくらう。攻撃力だけではなくHPも多い。痛恨の一撃もあり、できれば戦いたくはないが…。

### タロス

HP=480	EXP=4500	GOLD=3000
--------	----------	-----------



▲覚悟して戦おう。こいつは本当に強いぞ。魔法をおしまずに使うこと。

### 3 光の剣士対メフィスト・最後の対決!!

水の精霊の力によってシャイニングナイトになったら、あとはメフィストとの最終対決だけだ。

このフロアのいちばん奥の部屋にメフィストはいる。もう逃げることはできない。万全の体勢でいどもう。

戦闘になったらビルボとマーリンはクイックとアタックの魔法を使い、攻撃、守備力をアップすること。メフィ



▲メフィストとの最後の戦いが始まる!!

ストへの攻撃に加わるのは2ターン目からで十分だ。間接系魔法は一切通用しないので、ビルボは武器攻撃とヒール、マーリンは攻撃魔法で主人公をバックアップしよう。メフィストはあのデーモンブレスで攻撃してくるが、シャイニングナイトになっていれば、それほどダメージは受けない。

長丁場になるが、早目早目に体力の回復に気をつけていれば、なんとか勝利を手にするはず。落ち着いて。

#### 闇の魔法・デーモンブレス



▲悪霊が乱舞し、闇の力を吐き出す。グラフィックも迫カモノ。

#### お城の人々の明るい声が...



そして主人公たちは苦難のすえに、平和をかちえることができたのだ。さあ!! 町やお城にもどってみよう。



やっとこの世界に  
平和がもどってきたのだ!!

## クライマックス直伝「シャイ・ダク」の 隠された遊び方を大公開!!

巻末の特別付録として、このゲームを制作した株式会社クライマックスさんに教えてもらった、楽しい遊び方を紹介しよう。特に、普通のやり方でいちど攻略してしまったプレイヤーにはおすすめ。ここで紹介した遊び方で、このゲームをもっと楽しんで欲しい。



### 1 あらゆる戦闘で「まかいのつえ」を使え!!

まず最初はとっても笑える遊び方のご紹介。「まかいのつえ」というアイテムがあるが、これは「もちもの」として使うと、敵だけでなく味方まで、つまり全員が混乱してしまうというとんでもない代物。普通は使わないだろうけど、そんなことじゃまだR・P・Gの初心者だ。ゲームを徹底的に楽しみたいならこういうアイテムも積極的にためてみよう。

とにかく全員混乱しているから、とんでもない光景がみられるはず。主人公が自分で自分を攻撃しているかと思うと、ビルボは馬鹿力を出してモンスターを投げ飛ばし、マーリンはモンスターにすりすりされているとか、ね。実際にためした人の報告によると、このアイテムは最後の戦闘にも有効。なんでも、ビルボがメフィストを投げ飛ばすのも見られるとか…。



▲とにかく大混乱。熱血冒険物語が大笑いのコメティになってしまう。

## 2 呪いのアイテムを楽しもう

このゲームでは、教会で呪いを解いてもらっても、呪われたアイテムはなくなる。呪いのアイテムをひとつずつ装備して実際にどうなるかためてみよう。アイテムによっていろいろ変化があるはず。



▲どんな呪われ方をするのか実際に見てみよう。



▲呪いの装備はひとつずつ。複数だと体が動かなくなるだけ。

## 3 最後の敵にいろいろなやり方で立ち向かえ!!

このゲームはかなり自由度が高い。最後のボスともいろいろなやり方で戦うことができる。

ここではその中から3つだけ紹介しよう。この他にもいろいろためてみると面白い。意外なことになるかもしれない。

### 例1・NPCを全部連れて戦う

カムジン・エータ・クレアを最後にまとめて救出し、3人を連れてメフィストと戦ってみよう。

### 例2・光の騎士にならないで戦ってみる

わざとシャイニングナイトにならないで戦ってみよう。はたしてどうなるかな？

### 例3・光の装備を使わずに戦ってみる

たとえば「必殺のつるぎ」で戦うとどうなるかなど、いろいろためてみる価値はありそうだ。



## 4 アイテムコレクションをしよう

このゲームには、店でも売っていないし、どこの宝箱にも入っていない、謎の武器や防具、道具が存在している。それらのアイテム、(実はモンスターたちが持っているのだ)。すべてのモンスターがなにかしらアイテムは持っているが、やはりゲーム終盤に登場する敵はそれなりにいい物を持っているらしい。これで戦う楽しみがひとつ増えたかも？

### このモンスターが狙い目

#### ヘッドハンター



(ひっさつつづぎを持つ)

#### ゴーレム



(スーパーフレイルを持つ)



▲強いモンスターほどアイテムも強力。どんどん戦おう。



▲アイテムが持ち切れなかったら、お店に売って並べてもらおう。

## ★アイテム取りのための秘テクニック

いくらアイテムが欲しくてもなかなかモンスターたちは落としていてくれない。そこで、かなり高い確率でモンスターからアイテムを奪える方法を教えよう。その方法とは、ずばりコンフューズ。混乱したモンスターは「アイテムを差し出す」という行動をすることがあるのだ。



## 5 ストーリーをわざとくずしてみよう!!

例えばスピリットをとらないまま、わざと次の洞くつに行ったりしてみよう。王宮の賢者があわてる様子が見られる。

また、助けなければいけない人をわざと放っておく。そうすると人々の反応がどう変わるのか？ ストーリーをわざとくずしても必要なアイテムさえあればゲームはクリアできるので心配なく。





## 6 最大レベルまでがんばろう!!

いちどゲームをクリアしても、まだまだ楽しみはある。よく、パーティ全員を最高レベルまで強くしないと気のすまない人がいるが、このゲームにはそんな人たちのために特別なお楽しみを用意している。レベルが上がるとお店で特別な品物を売ったりしてくれるのだ。とりあえずレベル65くらいが目安かな。



▲これぞレベル99の主人公の攻撃。  
すっごく強いぞ!!

## 主人公たちはここまで成長する!!

### 主人公

レベル	99	HP	790/790
EXP	9999999	MP	0/0
あたりのよこ	338	ひんしょうた	212
うんのよこ	183	こがげか	406
ぼうぎょ	130	きんかのけず	1121428

### ビルボ

レベル	99	HP	600/600
EXP	9999999	MP	407/407
あたりのよこ	453	ひんしょうた	296
うんのよこ	266	こがげか	282
ぼうぎょ	198	きんかのけず	1121428

### マーリン

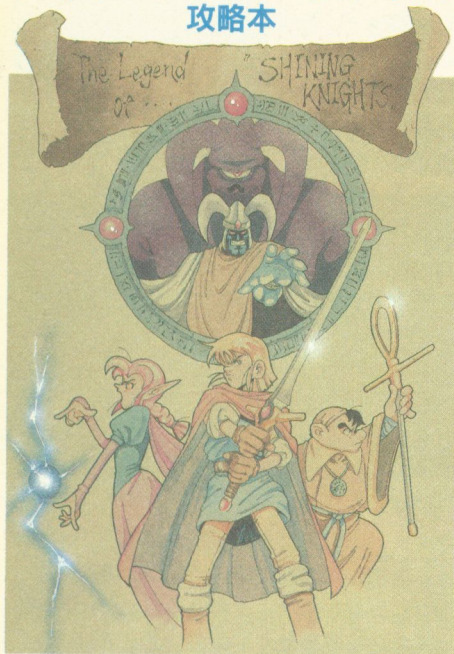
レベル	99	HP	658/658
EXP	9999999	MP	482/482
あたりのよこ	551	ひんしょうた	451
うんのよこ	285	こがげか	202
ぼうぎょ	274	きんかのけず	1121428

## 禁断の箱 その恐ろしい中身...

このゲームでいちばん話題になるのは、なんといってもこの「禁断の箱」だろう。なにしろ使うたびになにが起きるかわからないのだから、いろいろためしてみたくもなる。ここで紹介した以外にもまだちがう中身があるぞ。



セガ・メガドライブ  
シャイニング&ザ・ダクネス  
攻略本



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/水野敏雄(TAKE ONE)  
レイアウト/水野敏雄  
水野康子 水野紀之  
イラスト/クライマックス  
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

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

編集・発行人/佐々木崇夫

発行/株式会社徳間書店

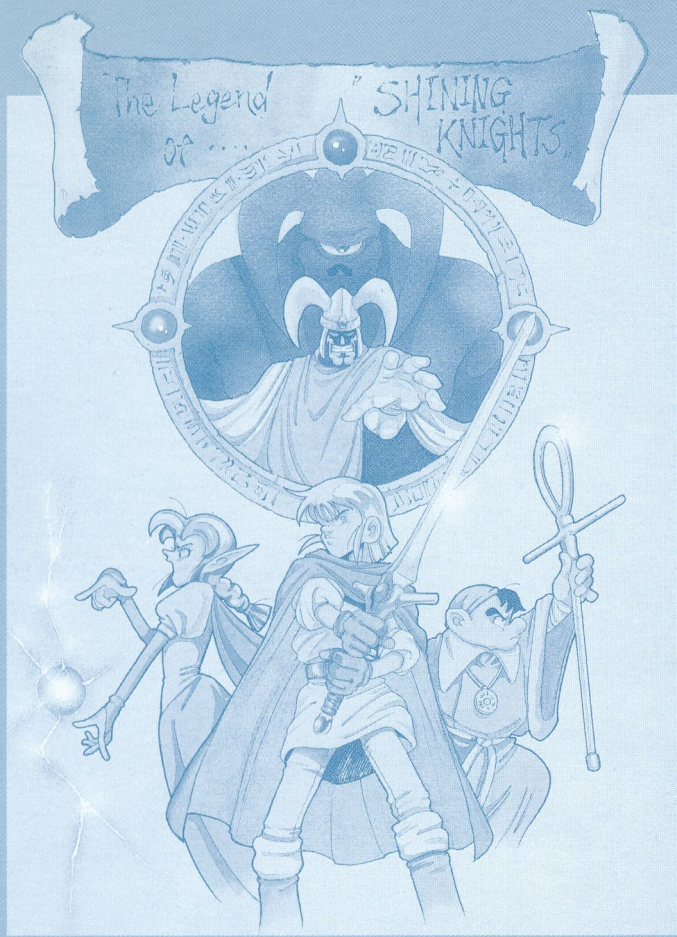
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1

印刷/図書印刷株式会社

■本誌掲載の記事、図書の無断転載を禁じます。©徳間書店



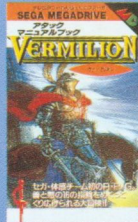
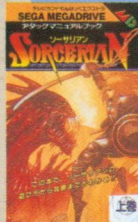
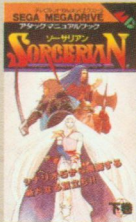
# SEGA MEGADRIVE



〈テレビランドわんぱくシリーズ〉

# SEGA

## メガドライブの本



**スーパー大戦略**  
戦略シミュレーションゲームの最高峰を完全解説。ユニットの使い方はこれでOK!!  
定価四九〇円

**スーパー大戦略(戦術編)**  
具体的なユニットの使い方から戦法までを紹介。上級者用に設定した戦術ガイドブック。  
定価四九〇円

**タツジン&ゴールデンアックス**  
アーケードゲームより移植された名作2本をてついで攻略!! シューティングゲームならこれ。  
定価四九〇円

**ヴァーミリオン**  
異色のアクションRPG。16の指輪をめぐるくりひろげられる冒険を完全攻略!!  
定価四九〇円

**ソーサリアン 上巻**  
複雑なシステムを、この本でわかりやすく解説。さらに、4つのシナリオをこまかく分析。  
定価四七〇円

**ソーサリアン 下巻**  
上巻に引き続き、8話までのシナリオを紹介。ファン待望の魔法や転職を大公開。  
定価四五〇円

**バハムート戦記**  
(公式ガイドブック)  
システムからデータまでを完全紹介。このゲームで、S・L・Gのおもしろさを知ろう!!  
定価六〇〇円

〈テレビランドわんぱくシリーズ〉

# SEGA メガドライブの本

これから  
できる本

アドバンスド大戦略  
ソニック・ザ・ヘッジホック(公式ガイドブック)

ドイツ電撃作戦(公式ガイドブック)

予価九八〇円/六月末日発売予定  
定価未定/七月末日発売予定



話題のフルアニメーションR・P・G  
の世界から豊富なアイテムまで、攻略  
に必要な基礎知識を紹介。定価六五〇円

**シャイニング&ザ・ダクネス**  
(公式ガイドブック)

最後の敵との戦いで、PSIとのつ  
ながりが明らかに！ キミはそこま  
でたどりつけるか!?  
定価四九〇円

**ファンタシースターII 下巻**

PSIより千年後の世界。バイオテ  
クノロジーによって生みだされたネ  
イのナゾにせまる!!  
定価四九〇円

**ファンタシースターII 上巻**

PSIのすべての世界と、そのエンテ  
ィングへとせまる!!  
定価四九〇円

**ファンタシースターIII 下巻**

三世代に渡るナゾが明らかに！ P  
SIIIのすべての世界と、そのエンテ  
ィングへとせまる!!  
定価四九〇円

**ファンタシースターIII 上巻**

日本初のマルチエンディングR・P・  
G。一世代のケインを中心に、攻略  
の基礎知識を特集。  
定価五〇〇円

**ファンタシースターIII**  
(公式ガイドブック)

徳間書店

テレビランドわんばんく<sup>®</sup>130  
シャイニング&ザ・ダクネス  
攻略本

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

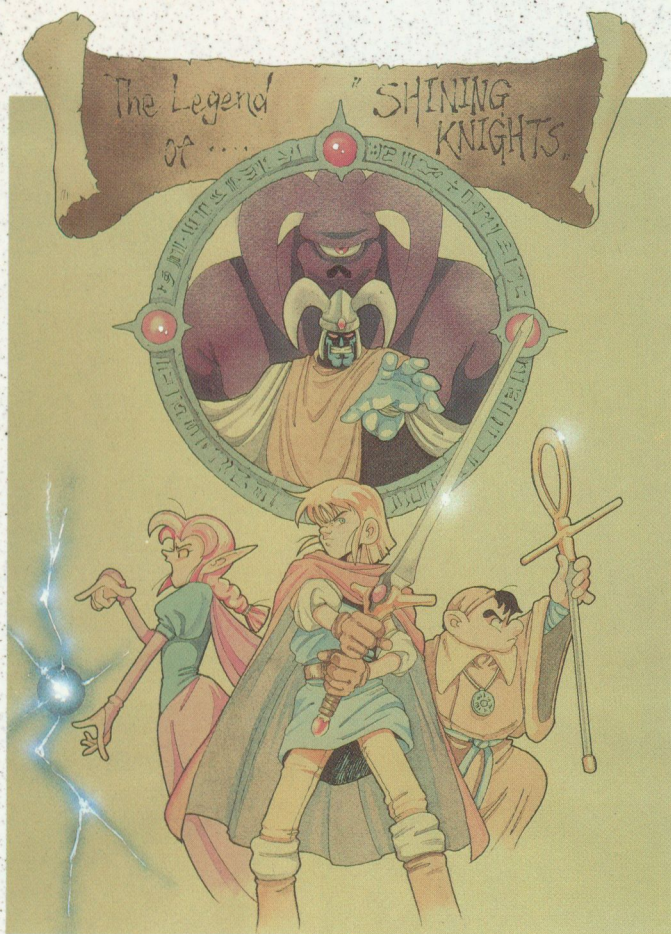
1991年5月30日初版

---

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



徳間書店

雑誌66596-71

ISBN4-19-741051-4 C0076 P650E(0)

定価**650**円  
(本体631円)