



ヒント集

箇条書きにした正解集です。
なお、改造データ及び、違法コピーなどでの誤作動、
正解通りに進みませんという質問は、一切受けつけません。

ALICE SOFT

- - 解答集 - -

ルート探索

Aステージをスタートする時に出現する、謎の老人が言う様に、ただ前進するだけでは、真のエンディングを迎える事は出来ません。

ポロンが、一人で旅をしていた時に通った道程を、1つたりとも間違える事なく、たどって帰らなければならない訳です。

A - C - D - J - N - Qが、その正しいルートです。
正しいルートを通り、Qをクリアすると、**V - W - X - Y - Z**が出現。

無事Zをクリアする事が出来れば、真のエンディングとなるワケです。



クラスチェンジ

クラスチェンジは、好みに合わせて自由に行うのが一番だと思います。

が、実は各キャラには、潜在能力というモノがあり、その最強の専用クラスになる為には、各キャラに一番向いているクラスを選択しておく必要があります。

- ・ライラは**攻撃系**。
- ・ウィンディは**魔法系**。
- ・アリエッタは**防御系**。
- ・アリサは**攻撃系**。
- ・シャルムは**格闘系**。
- ・エレーンは**防御系**。
- ・キャロットは**魔法系**。

となっています。



HCG条件

帰り道で、一行の邪魔をするのは、ポロン目当てのモンスターだけとは限りません。

山賊などの男共は、ポロンには興味がなくても、かわいい女の子には、大いに興味があるのです。

ずる賢い彼等は、モンスター相手に大暴れしている一行の実力が恐ろしい為、女の子が一人きりになる機会を、常に伺っているのです。

味方の女の子は、戦闘不能やスクロールに飲み込まれたりすると、後を着いて来ている事になってしまいますが、この時、一人きりにしてしまうと・・・。

と言う訳で、序盤 (A ~ Fステージ) と、王国への正しいルート以外となる、

G . H . I . K . L . M . O . R . S . T

ステージで、一人だけ戦闘に参加していない状態でステージをクリアすると、悪党に捕まってしまうCGが見る事が出来ます。

このパターンは、エレーンとアリエッタの二人は除きます。

P . Uステージに限っては、どんな状態でクリアしても、必ずHCGが見れます。

Pステージでは、怪しい王国の王らしき男に捕まってHされているエレーンのCGが・・・。

Uステージでは、女の子モンスター[へびさん]に捕まって、玩具にされてしまうアリエッタのHCGが見れます。

HCGを見た場合は、**BAD END**になってしまうので、セーブ状況に注意して下さい。

全クラス紹介

・ ヒント ・

チェンジパワーを作る
正しい組み合わせ一挙公開

5レベルからチェンジ可能

アマゾネス (マジスコを譲るとヒントを貰える。)
答え きゃんきゃん + やもりん

ガーディア (やもりんを譲るとヒントを貰える。)
答え 金魚使い + マジスコ

ウィッチ (金魚使いを譲るとヒントを貰える。)
答え マジスコ + きゃんきゃん

カーリー (きゃんきゃんを譲るとヒントを貰える。)
答え やもりん + 金魚使い

10レベルからチェンジ可能

ラミール (ざしきわらしを譲るとヒントを貰える。)
答え きゃんきゃん + やもりん + かえる女

ロード (かえる女を譲るとヒントを貰える。)
答え ハチ女 + 金魚使い + マジスコ

ランダ (ハチ女を譲るとヒントを貰える。)
答え かえる女 + ざしきわらし + ハチ女

エクシール (へびさんを譲るとヒントを貰える。)
答え マジスコ + ハチ女 + きゃんきゃん

15レベルからチェンジ可能

レダ (最強魔女を譲るとヒントを貰える。)
答え おてて + ざしきわらし + へびさん + 最強魔女

ディアナ (まじしゃんを譲るとヒントを貰える。)
答え 最強魔女 + ハチ女 + マジスコ + バルキリー

ミネルバ (おててを譲るとヒントを貰える。)
答え まじしゃん + かえる女 + 金魚使い + おてて

サラス (バルキリーを譲るとヒントを貰える。)
答え バルキリー + きゃんきゃん + やもりん + まじしゃん

20レベルからチェンジ可能

ヴァルキリー (ヒントなし)
[レダ]の[ライラ]からしかチェンジ出来ません。
答え やもりん + かえる女 + ハチ女 + バルキリー

アルテミス (ヒントなし)
[ミネルバ]の[ウィンディ]からしかチェンジ出来ません。
答え マジスコ + 金魚使い + へびさん + まじしゃん

プリンセス (ヒントなし)
[ディアナ]の[アリエッタ]からしかチェンジ出来ません。
答え 金魚使い + ざしきわらし + かえる女 + へびさん

アテナ (ヒントなし)
[レダ]の[アリス]からしかチェンジ出来ません。
答え きゃんきゃん + やもりん + ざしきわらし + おてて

イシュタル (ヒントなし)
[サラス]の[シャルム]からしかチェンジ出来ません。
答え マジスコ + おてて + 最強魔女 + バルキリー

ワルキューレ (ヒントなし)
[ディアナ]の[エレーン]からしかチェンジ出来ません。
答え きゃんきゃん + やもりん + ハチ女 + 最強魔女

セイレーン (ヒントなし)
[ミネルバ]の[キャロット]からしかチェンジ出来ません。
答え 金魚使い + へびさん + まじしゃん + 最強魔女

これだけ気を付ければ、ステージ攻略も楽勝？

開発スタッフからの助言コーナー

0 . ゲームの基本

味方の行動を終え、フェイズを終了するとMAPが1キャラ分左へスクロールするという点が重要なポイントとなっています。

ポロンは基本的に1フェイズに1歩しか前進出来ません。

ポロンはモンスターに倒された時もそうですが、スクロールに飲み込まれてもその時点でゲームオーバーになってしまうので、とにかく味方の女の子達でポロンの進路を確保すること。

それがこのゲームの最重要課題なのです。

1 . 進撃のコツ。

基本的に、前進（画面右方向）出来る時は、なるべく詰める。

スクロールに飲まれる危険性が下がり、ポロンの安全にもつながります。

しかし最前線はどんな敵が現れるかわからない危険な場所です。

次のターンに長射程の敵が5体現れる可能性だってあるのです。

不用意に小人数で前進すると集中攻撃を受けて、あっという間に戦闘不能になってしまうので要注意。

敵を撃破して前進したい場合はV字型の陣を張り、敵を誘い込んだ後、数人で集中攻撃。

敵がどんどん攻めてきて膠着状態に陥った時は、一度味方を下げ陣形を整えた方が、結果的に進行速度が速くなる場合も多い。

逆に前線を築き、その場で壁を作る場合は縦一列の陣を張る。

この壁を作るテクニックは終盤ステージで必ず必要になるので、覚えておいて下さい。

また、ポロンを囷にして敵をおびき寄せ、敵の前線を崩す事も時には必要となるでしょう。

出来ればそんな危険な事はしないに限ります。

しかしいざとなったら迷ってはいけません。

最後は普段から常に味方が前進できるよう考えて行動する事。

これが一番大切です。

2 . ぱによ～んボムの効果的な使い方。

ボムの攻撃力はポロンの「魔法攻撃力」で決まります。

魔法攻撃力の数値がそのままダメージになるのです。

次に最も重要な事を説明しましょう。

実はボムでダメージを与えた時に貰える経験値と、倒した時に貰える経験値は同じなのです。

あと、ボムで手に入れた経験値は味方全員で山分けになります。

以上の事から、ボムは出来るだけ敵の多い場所で使い、ボムでの攻撃は敵の体力を削るだけに留め、弱った敵を女の子で倒すのが最も手に入る経験値の総量が多く、理想といえます。

ピンチになってから使うのではなく、「敵が多いな」と感じたら使ってしまうでしょう。

例外もありますがステージ開始時と最後は敵が多く狙い目です。

ステージの開幕は経験値も沢山手に入る上に、ポロンの近くの敵を掃討するのも役立ちます。

ステージの最後では23～25ターンの間に前に説明した方法で画面右端に前線を築き、敵を押し留めておいてからボムを使うとより多量の経験値が手に入ります。

最後に出来ればボムで敵に止めを刺さないようにしましょう。

経験値がもったいないです。

3 . ポロンのレベルの上げかた。

ポロンの成長は攻略上最も難しく 重要なポイントです。
ここではちやつみ誘導と言われる方法について説明しましょう。
ちやつみ誘導とは文字通りちやつみ又はきゃんきゃんを誘導して
ポロンにまわり付けさせ、ポロンを鍛えてしまおう。
というもので、当然ステージAで行います。
ちやつみ誘導を行う時は基本的にボムは使いません。
まず1ターン目にポロンを3歩前進させます。
別に4歩進んでも良いのですが、3歩が一番効率的です。
女の子を一人か二人ちやつみを誘導するサポートに回します。
残りの女の子は邪魔な敵を排除しつつ前進。
勿論ポロンに張り付けさせるちやつみは残しておくように。
ポロンの前方を除く3方向にちやつみを取り付けば「ちやつみ誘導」は完了です。
この時さらにポロンを1歩前進させておきましょう。
障害物などでちやつみがスクロールに飲まれたら、その都度女の子をサポートに回し、
ちやつみを逃して補給を行います。
ステージの最後では邪魔な敵を掃討しつつ、ちやつみを誘導してポロンの回り全てに張り付けましょう。
その後ポロンは50ターンまで経験値を稼ぎ続ければOKです。
クリアした時点で10レベルを超える事も可能です。
さらに上で説明したボムの使い方をしっかりマスターしていれば、ポロンの成長は全く問題無いでしょう。

4 . 戦闘のコツ。

まず基本中の基本、手強い敵から順番に倒して行きましょう。
かといって、あと一撃で倒せる敵がいる時に新たな敵に向かっていくのでは意味がありません。
しかし、わざと弱った敵を残して次のターンで一人が倒し、空いた場所から残りの味方で敵の前線を突破するのも
大切です。
状況に合わせて臨機応変に対応し常に味方が前進できるよう考えて行動する事が肝心です。
次に注意すべき敵キャラクターについて、このゲームでは敵の射程距離が数値として目にも見えません。
初めて見る敵には特に注意を払い、ポロンに近づけないようにしましょう。
デカキャラは確実に2射程以上の射程距離を持っています。
しかもその殆どが高い攻撃力と魔法抵抗を持ち、さらに体力も他の敵とは比べ物にならない強敵です。
魔法使い系の敵は非常に長い攻撃距離を持つ厄介者です。
しかし、見た目が(長射程キャラだと)わかり易く、魔法抵抗もデカキャラほど高くないので、
こちらの魔法攻撃で十分倒す事が出来ます。
真に怖いのは長射程の物理攻撃を持つ敵です。
ハニーシリーズ、キュートQやへびさん等がこれにあたります。
見た目が普通の敵なので油断していると知らない間に後衛の魔法使いやポロンが大打撃を被る事も・・・
この他にもバルキリーを始め、様々な特殊能力を持った敵がありますが、その場の状況を正確に判断し、
今まで読んだ事を思い出し良く考えて闘えば必ずクリアできる事でしょう。

頑張ってハッピーエンドを目指して下さい。



データ集

アイテム

ロープ

捕獲ロープ

女の子モンスターを捕獲する事が出来る、魔法のロープ。
ストックしてるだけで、戦闘不能になった女の子モンスターを自動的に捕獲してくれる。

特殊

ネックレス (射程が1 拡大する)

一時的に空間をゆがめ、攻撃目標である相手との距離を縮める事が出来る、不思議なネックレス。
あくまでも、攻撃時にしか効果を発揮しない様になっている。

回復のイヤリング (体力が毎ターン3 づつ自動回復する)

装備してるだけで、装備者の体力が自動回復するという、ありがたいイヤリング。

極めのブレスレット (命中値が5 あがる)

装備してるだけで、装備者の攻撃を命中させる力が、大幅にアップする。

見切りのサークレット (回避値が2 あがる)

装備してるだけで、装備者の攻撃を回避する力が、大幅にアップする。

素質のアイパッチ (経験値+1 が2 になる)

攻撃をした時、攻撃をされた時に身につく経験値が増える。
敵を倒した時の経験値には影響力がない。

装備パワーアップ薬

攻撃の魔薬 (装備品の攻撃力が1 上がる . 使い切り)

攻撃用の武器にふりかける事で、攻撃力が上がるという、不思議な魔法の秘薬。

攻撃の魔薬 (装備品の攻撃力が3 上がる . 使い切り)

攻撃用の武器にふりかける事で、攻撃力が上がるという、不思議な魔法の秘薬。
というだけあって、普通の物より効果が高い。

防御の魔薬 (装備品の防御力1 上がる . 使い切り)

防御用の武器にふりかける事で、防御力が上がるという、不思議な魔法の秘薬。

防御の魔薬 (装備品の防御3 上がる . 使い切り)

防御用の武器にふりかける事で、防御力が上がるという、不思議な魔法の秘薬。
というだけあって、普通の物より効果が高い。

魔法の魔薬 (装備品の魔力+1 上がる . 使い切り)

魔法攻撃用の武器にふりかける事で、魔力が上がるという、不思議な魔法の秘薬。

魔法の魔薬 (装備品の魔力3 上がる . 使い切り)

魔法攻撃用の武器にふりかける事で、魔力が上がるという、不思議な魔法の秘薬。
というだけあって、普通の物より効果が高い。

各種ドーピングアイテム

体力のロウソク (体力が5 上がる . 使い切り)

このロウソクに火を灯した者は体力が上がり、その身についた力が失われる事はない。

力のポテチ (攻撃力が2 上がる . 使い切り)

このポテチを口にした者は攻撃力が上がり、その身についた力が失われる事はない。

守りのリンゴ (防御力が1 上がる . 使い切り)

このリンゴを口にした者は防御力が上がり、その身についた力が失われる事はない。

魔力のパセリ (魔力が2 上がる . 使い切り)

このパセリを口にした者は魔力が上がり、その身についた力が失われる事はない。

魔抵のカガミ 魔抵力が1 上がる . 使い切り)

このカガミにその姿をうつした者は魔抵力が上がり、その身についた力が失われる事はない。

命中の羽 (命中値が1 上がる . 使い切り)

この羽は、天高く かけられる様に使用する事で効力を発揮し、使用者の命中値を上げる力を持つ。その身についた力が失われる事はない。

体力のジッポー (体力が10 上がる . 使い切り)

このジッポーに火を灯した者は体力が上がり、その身についた力が失われる事はない。

力の餅 (攻撃力が4 上がる . 使い切り)

このポテチを口にした者は攻撃力が上がり、その身についた力が失われる事はない。

守りのドリアン (防御力が2 上がる . 使い切り)

このドリアンを口にした者は防御力が上がり、その身についた力が失われる事はない。

魔力のハウレンソウ (魔力が3 上がる . 使い切り)

このハウレンソウを口にした者は魔力が上がり、その身についた力が失われる事はない。

魔抵のクリスタル (魔抵力が2 上がる . 使い切り)

このクリスタルは、天高く かけられる様に使用する事で効力を発揮し、使用者の命中値を上げる力を持つ。その身についた力が失われる事はない。

回避の虫 (回避値が1 上がる . 使い切り)

この虫をかたどった作り物は、天高く かけられる様に使用する事で効力を発揮し、使用者の命中値を上げる力を持つ。その身についた力が失われる事はない。

指輪

強い指輪 (攻撃力が3 上がる)

攻撃力が封じ込められており、装備した者は、装備中その攻撃力を己のものとする事が出来る。

めちゃ強い指輪 (攻撃力が5 上がる)

攻撃力が封じ込められており、装備した者は、装備中その攻撃力を己のものとする事が出来る。

バリしばきの指輪 (攻撃力が10 上がる)

攻撃力が封じ込められており、装備した者は、装備中その攻撃力を己のものとする事が出来る。

各種ドーピングアイテム

指輪

ケブリスの指輪（攻撃力が20上がる）

攻撃力が封じ込められており、装備した者は、装備中その攻撃力を己のものとする事が出来る。
名の由来は、製作者が攻撃力の代名詞として選んだモノである。

カミーラの指輪（射程が1上がる）

一時的に空間をゆがめ、攻撃目標である相手との距離を縮める事が出来る、不思議な指輪。
あくまでも、攻撃時にしか効果を発揮しない様になっている。

メガラスの指輪（移動力が1上がる）

この指輪を装備している間、装備者は普段より俊足になる。
名の由来は、製作者が速き者の代名詞として選んだモノである。

硬い指輪（防御力が2上がる）

防御力が封じ込められており、装備した者は、装備中その防御力を己のものとする事が出来る。

超硬い指輪（防御力が5上がる）

防御力が封じ込められており、装備した者は、装備中その防御力を己のものとする事が出来る。

ノスの指輪（防御力が15上がる）

防御力が封じ込められており、装備した者は、装備中その防御力を己のものとする事が出来る。
名の由来は、製作者が防御力の代名詞として選んだモノである。

魔法使いの指輪（魔力が5上がる）

魔力が封じ込められており、装備した者は、装備中その魔力を己のものとする事が出来る。

おりこうさんの指輪（魔力が10上がる）

魔力が封じ込められており、装備した者は、装備中その魔力を己のものとする事が出来る。

ホーネットの指輪（魔力が20上がる）

魔力が封じ込められており、装備した者は、装備中その魔力を己のものとする事が出来る。
名の由来は、製作者が魔力の代名詞として選んだモノである。

心頭滅却の指輪（魔抵力が3上がる）

魔抵力が封じ込められており、装備した者は、装備中その魔抵力を己のものとする事が出来る。

鈍感の指輪（魔抵力が6上がる）

魔抵力が封じ込められており、装備した者は、装備中その魔抵力を己のものとする事が出来る。

レッドアイの指輪（魔抵力が15上がる）

魔抵力が封じ込められており、装備した者は、装備中その魔抵力を己のものとする事が出来る。
名の由来は、製作者が魔抵力の代名詞として選んだモノである。

タフな指輪（体力が10上がる）

体力が封じ込められており、装備した者は、装備中その体力を己のものとする事が出来る。

不死身の指輪（体力が30上がる）

体力が封じ込められており、装備した者は、装備中その体力を己のものとする事が出来る。

バボラの指輪（体力が70上がる）

体力が封じ込められており、装備した者は、装備中その体力を己のものとする事が出来る。
名の由来は、製作者が体力の代名詞として選んだモノである。

モンスターの手紙一覧

ミク = きゃんきゃん

1. 「ミクちゃんは、服を持ってないようだから、
今度人間から盗んで、プレゼントしよう。」
2. 「今度、ミクちゃんと遊ぶ約束したんだ。
ミクちゃんすごく喜んでたよ。」
3. 「ミクちゃんはやさしすぎる。
人間相手でも、一切攻撃しないんだもんな。」
4. 「ミクちゃんと言えば、あの大きな耳だね。
あの耳を見ているだけで、オレは幸せだ。」

イブ = マジスコ

1. 「イブちゃんの青い髪。
綺麗だなあ・・・。」
2. 「気を付けるよ、イブちゃんは怒りっぽいぞ。
怒ったらすぐ魔法を使ってくるしな。」
3. 「イブちゃんて、11月生まれらしいよ。
噂だけだね。」
4. 「イブちゃんて、見た目怖いよ。
特にあのしっぽがね・・・。」

スウ = 金魚使い

1. 「スウちゃん、寒いのかなあ？
いつも手袋してるよ。」
2. 「1人になった時が、唯一の襲うチャンスだな。
スウちゃんは1人だと、
結構非力だからな・・・。」
3. 「愛しいスウちゃん・・・。
オレもアイツ等みたいに使われたい・・・。」
4. 「カラフルな布を頭にまいて、何のつもりだ？
スウちゃん流のファッションか？」

アイ = やもりん

1. 「アイちゃんはいいつも元気だね。
戦闘でも、身体一つで相手に
向かって行くもんなあ。」
2. 「アイちゃんはショートヘアーが
一番似合うね。」
3. 「アイちゃんの赤いパンツ。
なんとかして手に入れたい・・・。」
4. 「アイちゃんのしっぽは便利だねえ～。
攻撃にまで使えるなんて、
うらやましいよ。」

カナ = かえる女

1. 「カナちゃんは、トモちゃんとだけは、
絶対一緒に遊びたくないって言ってたぞ。」
2. 「カナちゃんの持ってるアレ、なんだろ？
変な生き物だよな。」
3. 「先日、カナちゃんのお尻を触ったら、
魔法でやられちゃったよ。」
4. 「カナちゃんのかぶってるアレって、
ちょっと可愛くないよな。
でもアレが個性なんだろうな・・・。」

マリ = ハチ女

1. 「マリちゃんて、とにかく花が好きなんだって。
今度プレゼントしよう。」
2. 「マリちゃんは、いつも裸足。
靴を持ってないのかな・・・。」
3. 「マリちゃんは、小さくて可愛いなあ。」
4. 「マリちゃんはいいいなあ、
空が飛べて・・・。」

コム = ざしきわらし

1. 「オレ、ロリコンだから、
コムちゃんがいいなあ。」
2. 「コムちゃんて、
いつもベットをつれてるよね。」
3. 「コムちゃんて、
やっぱりJAPAN生まれなのかなあ。」
4. 「コムちゃんの黒髪は、魅力的だよな・・・。」

トモ = へびさん

1. 「トモちゃんの耳は、特徴あるね。
ちょっと大きいし・・・。」
2. 「トモちゃんは色っぽいなあ。
なんとなく大人の魅力を感じるよ。」
3. 「トモちゃんは、髪の色にまで大人を
感じるね。
あの妖艶な色・・・、たまらないなあ。」
4. 「オレ、トモちゃんとお喋りしたいんだけど、
一緒にいるアイツが苦手なんだよな。」

メイ = まじしゃん

1. 「メイちゃんてショートヘアーなんだよ。
普段隠してるから、
わかりにくいだろうけどね。」
2. 「メイちゃんと言えば青。
もう、イメージカラーになってるよ。」
3. 「メイちゃんはいかにも魔法使って感じの
服を着てるよね。」
4. 「メイちゃんの髪の色はいい。
やっぱり茶髪は最高だよ。」

ナミ = おてて

1. 「ナミちゃんて、背が低いよね。
でもソコがまた可愛いんだよな。」
2. 「ナミちゃんが怒ると怖いよー。
一度叩かれた事あるけど、
張り手が強烈なんだ。」
3. 「ナミちゃんのピンク色の髪は、綺麗だなあ。
一度見ただけで気に入っちゃったよ。」
4. 「ナミちゃんはおしゃれだよ。
あの帽子がとにかくセンスいいよ。」

サキ = 最強魔女

1. 「サキちゃんは、いつも赤い靴を履いてる。
確かによく似合ってるけどね。」
2. 「サキちゃん髪の色って、結構珍しくないか？
人間の年寄りの髪も、あんな色してたよな。」
3. 「サキちゃんて、メイちゃんより
魔法が上手なんだってさ。
オレ、正直言って驚いたよ。」
4. 「サキちゃんてどうして変身するんだろ。
元のままの方が可愛いのに。」

エリ = バルキリー

1. 「エリちゃんの一番の魅力は、やっぱり
あの美しいロングヘアーだろうな。」
2. 「エリちゃんに、一度手合わせしてもらったけど、
オレの攻撃は一発も命中しなかったよ。」
3. 「エリちゃんはどうしてあんなに強いんだろ。
オレも格闘家を目指してみようかなあ。」
4. 「素手で闘ってエリちゃんより強い奴って
いるのかなあ？」