



ヒント集

プレイの参考になるようなヒント集です。
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

ヒント集

キャラクター攻略のヒント

それぞれのキャラクターは、主人公とどれだけ仲良くなったかを表す数値を持っています。ここではそれを「親密度」と呼んで話を進めます。

親密度は、これらによって上昇します。

- ・土曜日の特訓
- ・日曜の「狭間」で一緒に行動する

目安として、狭間で1000カウント一緒に行動すると3~5、特訓で0.5、親密度が上昇し、15になると、関係が1段階アップする、といった具合になっています。(実際の数値とは違います)なお、狭間内でそのキャラクター、もしくは主人公が行動不能状態に陥っている時はカウントされません。

なお、登場が遅いキャラは若干、親密度があがりやすくなっています。

関係が1段階アップすると、特訓や狭間に誘う時のメッセージやセリフが変化するので、それを目安にするのがいいでしょう。段階は初期状態を1として、5まであります。

10月半ばの段階で、関係が5段階目になっていれば、親密度に関してはエンディングを見る条件が整っている事になります。これでそのキャラクターのエンディングが見れなかった場合、必ず見る必要があるイベントを見ていない事になります。

イベントは、親密度や月日といった条件を満たしている時に、土曜日の特訓をした後に発生します。それ以外のイベントは条件を満たしていれば自動的に発生します。月日の指定があるイベントも、期間は一ヶ月くらいはあるものばかりなので、毎週特訓をせずとも2週間に1度くらいの頻度であってれば、ほぼ確実に取りこぼさずすすめるはずで

なおゲーム中、イベントやエンディングが用意されているのは、いずみ、鏡花、真言美、マコトの4人です。キララや男キャラのエンディングがある、というのはデマです。

育成のコツ

育成は、全体をバランスよくあげるのもいいですが、とりあえずは武器を持たないことにはどうにもならないので、序盤ではどれかを特化させるのが手っ取り早いでしょう。

ハイジのライブハウスの狭間にはレベル2の要素石が、ソウジの洋館の狭間にはレベル3の要素石が、全色1つずつ落ちているので、普段の狭間でまだ拾っていないという人は、取り逃さないように気をつけて下さい。



狭間の歩き方

狭間ではあらゆる行動で時間を消費します。
しかし最大のロスは敵の不意打ちとトラップです。
こういったマップ上の危険物が発生する(潜んでいる)
ポイントは、かなり限られています。

- ・ 十字路、T時路の交差点
- ・ 通路の行き止まり
- ・ 行き止まりの1～2歩手前
- ・ 通路から部屋に入る一歩目

となっています。ここだけは通る前に必ず調べ、後は普通に通る...というだけで、殆どの危険を発見しつつ先にすすめるでしょう。

ただし、トラップで敵や罠が発生した場合(遠くで物音がした、唸り声がした)、これらの法則を一切無視して配置されます。こればかりはどうしようもないので、危険回避、罠感知、敵感知、万能感知といった能力は、できるだけパーティの誰かがもっている、という状態にしましょう。

アイテム(宝箱)は、行き止まり、部屋の真中(周囲に壁がない場所)に配置されるという法則があります。これを発見するコツとしては、部屋などは一度歩き回ってから調べるようにします。まだ歩いたり調べていない場所は、調べてなにも無い時カウンターが10すすみますが、すでに歩いたり調べたりした場所は、1しか減らないからです。

なお、行き止まりですべてに見えている宝箱は、トラップである場合もあるので、必ず一度調べてからとるようにしましょう。

イベントダンジョンの歩き方

イベントダンジョンでは休憩が出来ません。
とりあえず薬は多めに持っておいた方が無難です。
大抵のイベントダンジョンではパーティ編成時に薬を作れるようになっているので、残数が心細い時は、忘れず作っておいて下さい。

休憩ポイントでは、全回復だけでなく、一時的なセーブ(イベントダンジョン内で全滅した場合、最後に休憩した状態から再スタートできる)も行っているため、たいして消耗していない場合でも、とりあえず休憩しておきましょう。



ライブハウスのトラップ

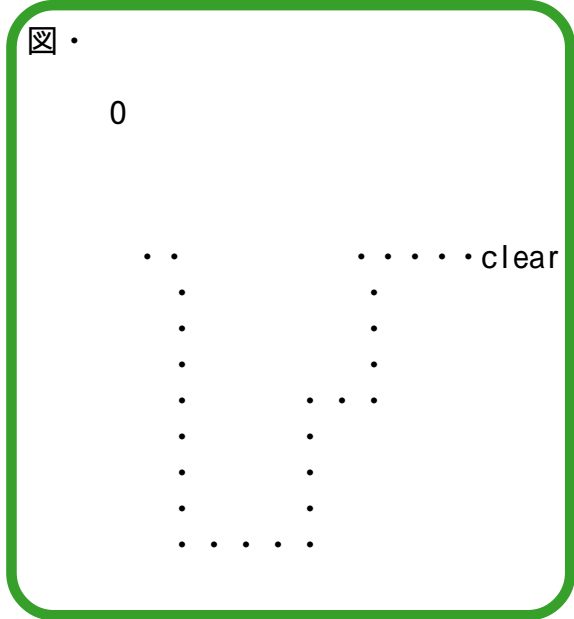
ライブハウスのトラップのみ、他の狭間と違い、ただ歩いているだけではクリア出来ないような仕掛けが施されています。とりあえず自動マップの上を北として仕掛けを説明していきます。

1F...東西南北4つの部屋で構成されていて、スタート地点は北の部屋です。南の部屋の北側の壁中央を調べると、隠し通路が発見できます。

3F ...南北に壁が6枚立っており、それぞれ4箇所通れる所があります。これを西から東に抜けていくわけですが、それぞれ北から数えて

- 1枚目の壁...2
- 2枚目の壁...4
- 3枚目の壁...4
- 4枚目の壁...3
- 5枚目の壁...2
- 6枚目の壁...2

番目の隙間を通り抜けると、次のフロアへの道がひらかれます。
目安として、このルートで進むと見えている敵と全て戦う事になります。



5F ...南西のワーブゾーンの部屋は、ヒントでも出る通り、どこまで歩いて大丈夫かを記憶したりメモしながら通るのが無難ですが、真言美をつれていると、トラップの位置をマップに記録してくれるので便利です。なお、マップを全て歩くとわかりますが、北西の部屋と南東の部屋が同じ作りであるように、北東の部屋と南西の部屋は同じ作りになっています。北東の部屋で歩ける場所=南西の部屋のワーブゾーンがある場所、北東の部屋で壁がある所=南西の部屋で歩ける場所、となっています。

新開さん...

途中で戦線離脱する新開さんですが、再び仲間にする事は出来ます。
最終日の「ニュートウン」は3つのマップにわかれています、それぞれ「サカキが出現するマップ」「いずみさんが出現するマップ」「新開さんが出現するマップ」となっています。
他のポイント(学校やセンタービル)を一通りまわって、ニュートウンのどれかに入るとサカキが登場します。これはどれでもかまわなく、条件が整った状態で入った所にサカキが出現します。残った2つのうち、一方でいずみさんを発見すると、残った1つに新開さんがいます。
普段パーティに加えていないし...という方も、出来れば発見してあげてください。彼も頑張ってます。

ゲームの難易度

スタートデータを使って新たにゲームをスタートする時、スタートデータのレベルが30以上だとハードモード、60以上だとエキスパートモードでのプレイを選択できます。
敵の強さやダンジョン難易度(トラップのダメージや解除難易度)が上がりますが、得られる収入や拾えるアイテムのランクが上昇します。ただし、そのモードに入れるようになったばかりのレベルのキャラクターでは、装備によってはかなりきびしい事になるので、一つ前のモードの最終フロア辺りで頑張った方がよいでしょう。

CGモードがうまらない

CGモードの最初の方、芝生の上に座る鏡花2枚の横が、続けて2枚、どうしても埋まらない時は、その埋まらない部分横の鏡花のCGが出るイベントを発生させる時期をずらすことで、埋めることが出来ます。夏服の方が表示されているならばイベント発生時期をはやめて。まだ冬服の時に、冬服ならばその逆...といった具合です。

回想モードがうまらない

キャラクター攻略のヒントをよく読めば、それぞれのキャラクターのイベントは埋まるはずですが、その他で意外と見落としやすいのが、誰ともなかよくなりえないままのエンディングです。いずみをいつもパーティに入れておくと、イベントをまったく見ていなくてもエンディングになってしまうので、他のメンバーでパーティを組み、そのキャラクターとは特訓はしないように進めて下さい。男だけですすめれば確実です。

音声のヒミツ

狭間に入る直前の一言や、戦闘の勝ち鬨セリフには、通常、3人時用、2人時用の3種類があります。このうち2人時用は、そのキャラクターの親密度がある程度以上あがっていないと出ません。つまり

普通に3人で探索した場合 > 通常、3人時用
親しい人と2人で探索した場合 > 通常、2人時用
親しくない人と2人で探索した場合 > 通常のみ

となります。この中で一番出にくいのは2人時用ですが、好きなキャラクターのものは聞いておくことをお勧めします。(とはいってもランダムなので、確実には出ませんが)

最後に

最強のザコ「マリニャン」ですが、これってお菓子の名前なんだそうです。



付録

武器作成に関するデータです。

[左右の穴セット時の特殊効果一覧]

- 赤 1:武器攻撃力+5 防御力 5
赤 2:武器攻撃力+20
赤 3:属性を「火」にする
赤 4:スキル「アタック」「エッジ」
赤 5:対 [人型]
赤 6:攻撃力 20% ダウン 命中 20% ダウン、
効果範囲をグループに
赤 7:防御力 50
赤 8:スキル「ファイヤーガード」
赤 9:武器攻撃力+100
赤 10:スキル「ショックガード」
- 青 1:命中+10 回避 15
青 2:武器固有射程+1
青 3:属性を「冷」にする
青 4:武器の発動時間 - 1
青 5:対 [動物]
青 6:武器固有射程+3
青 7:回避 100
青 8:スキル「アイスガード」
青 9:武器固有攻撃力 20% ダウン
命中 20% ダウン 攻撃回数+1
青 10:スキル「エレメントガード」
- 銀 1:スキル「畏感知」「畏解除」
銀 2:武器固有命中値+30
銀 3:属性を「雷」にする
銀 4:武器の硬直時間 - 1
銀 5:対 [飛行]
銀 6:武器固有攻撃力 20% ダウン
命中 20% ダウン、効果範囲を縦一列
銀 7:武器固有命中値+100
銀 8:スキル「サンダーガード」
銀 9:武器の硬直時間 - 1、対 [飛行]、
スキル「器用さアップ」
銀 10:スキル「危険回避」
スキル「ライフガード」
- 闇 1:抵抗 10
闇 2:攻撃+15 命中+15 消費 HP+8
闇 3:属性を「無」にする
闇 4:消費霊力 25% 減
闇 5:対 [異形]
闇 6:武器固有攻撃力 30% ダウン 命中 30% ダウン、
効果範囲を全体に
闇 7:抵抗 50
闇 8:消費霊力 50% 減
闇 9:消費霊力 25% 減、対 [無形]、
スキル「精神アップ」
闇 10:スキル「フォースガード」

[EX組み合わせ一覧]

上 左 右

- 051 ヘビーソード 赤 1 赤 1 赤 1
052 虎殺し 赤 3 赤 3 赤 3
053 ビッグジャイアント 赤 5 赤 5 赤 5
054 アルドベック 赤 7 赤 7 赤 7
055 オオハカリ 赤 9 赤 9 赤 9
056 アマテラス 赤 10 赤 10 赤 10
- 061 シャープソード 青 1 青 1 青 1
062 薄氷 青 3 青 3 青 3
063 シルフィード 青 5 青 5 青 5
064 ポーモアー 青 7 青 7 青 7
065 オロチカラサビ 青 9 青 9 青 9
066 スサノオ 青 10 青 10 青 10
- 071 スベツナズ 銀 1 銀 1 銀 1
072 フォーディン 銀 3 銀 3 銀 3
073 時の剣 銀 5 銀 5 銀 5
074 ラフローク 銀 7 銀 7 銀 7
075 フツノミタマ 銀 9 銀 9 銀 9
076 アメノオハバリ 銀 10 銀 10 銀 10
- 081 シルバーソード 闇 1 闇 1 闇 1
082 エナジーエッジ 闇 3 闇 3 闇 3
083 ダークブリング 闇 5 闇 5 闇 5
084 ブナハブーン 闇 7 闇 7 闇 7
085 オオマガツヒ 闇 9 闇 9 闇 9
086 イザナミ 闇 10 闇 10 闇 10
- 091 匠の木刀 青 2 闇 2 赤 2
092 ドラゴンスレイヤー 銀 3 赤 2 闇 1
093 ボディブレード 赤 4 銀 3 闇 2
094 ジェノサイダー 闇 4 青 4 銀 4
095 沙耶の剣 青 5 赤 4 銀 3
096 紋章の剣 赤 6 銀 5 青 4
097 クサナギ丸 銀 6 闇 6 青 6
098 エクスカリバー 闇 7 青 6 赤 5
099 ラガーヴリン 銀 8 闇 7 赤 6
100 甲斐那 青 8 銀 8 闇 8
101 魚政 闇 9 赤 8 青 7
102 霊獣剣&自由剣刃 赤 10 青 9 銀 8
- 103 ナイト オブ ナイト 銀 10 赤 10 青 10