

HOW TO WIN

for CD-ROM

2002 JULY

金の瞳 * 銀の瞳

ブランド:UNCANNY! 発売日:4月26日 ジャンル:ADV
原画:あおいゆーじ、高野皇子 シナリオ:海野安和、羽合"A"唯孝 価格:8800円

●種別:18禁 ●OS:Windows95/98/2000/Me ●CPU:Pentium 166MHz / Pentium II 266MHz 以上
●メモリ:64MB/96MB以上 ●HDD容量:400MB以上 ●解像度:640×480 フルカラー推奨
●Direct X:使用(5.0以上) ●BGM:PCM、CD-DA ●音声:あり
●パット対応:なし ●ネット接続:なし ●クリア所要時間:2時間

魔族と人間との闘いが人間の勝利に終わって後のこと。闘技場に売られてきた金の瞳を持つ主人公は、そこで出会う女の子たちと心を交わしながら、生死をかけた闘いを生き抜いてゆく。ファンタジーの世界で描かれる純愛ストーリー。



ここがオススメ!!

こだわりのある設定と、個性豊かな女の子たちが魅力の新作だ。訓練、戦闘を繰り返して成長しながらストーリーが進んでいくので、感情移入度も高くゲームを楽しむことができるぞ。



© UNCANNY! 2002

好感度上昇のための選択肢を完全網羅!

金の瞳と銀の瞳



ヒロイン別攻略指南

Uncanny!の新作は、人間と魔族が対立するファンタジーの世界を描いた純愛ストーリーだ。

長らく続く魔族との対立によって、人々は追いつめられ、希望を失っていた。しかし、そんな絶望の底に現れた金の瞳を持つ勇者クロノスは、魔族を次々に打ち倒し、ついに全ての元凶である魔王との対決に臨んだ。闘いは激しく、その死闘は7日経っても終わることはなかった。そして8度目の朝を迎えたとき、ついに勇者と魔王との間に決着がついた。死闘の後には、勇者の姿も魔王の姿も存在しなかった。しかし、人間が魔族に勝利するにはそれだけで十分であった。

魔族との闘いに勝利した人間は、再び平和な生活を送ることができるようになった。しかし、平和の中で人間は、自分とは関わりのない場所での闘いを求めた。そして、街の中心部に闘技場を作り、奴隷同士の殺し合いを見物するという娯楽に興じるようになった。この物語は街の闘技場に、ある少年が売られてきたことから始まる。記憶を失っていた主人公は、クロノと名付けられ、剣を振ることで生き残る道を切り開いてゆく。果たして少年の運命には、何が待ちうけているのだろうか。

闘技場を生き抜くための基礎知識

攻略対象キャラクターは、シンシア、レミィ、ウル、クロノの4人である。闘技場の管理人であるエミュールは攻略することはできない。各キャラクターのなかで、最も好感度の高いキャラクターとエンディングを迎えることができる。どのキャラとエンディングを迎えるかについての確定時期は、補足ストーリーである「断章」が発生したときになる。

週の名称には規則性があり、各キャラクターのなかで最も好感度が高いキャラのカラーが週の名称の先頭に付くことになる。具体的には、シンシア→緑、レミィ→青、ウル→黄、クロノ→白という規則になっている。例えば、レミィの好感度が高ければ「青花の週」になるわけだ。隠しパラメーターである好感度の目安にして欲しい。

ヒロイン攻略のポイント

週のうち、1・4・7日目はイベントが発生するので、残りの週4日が主人公に与えられた時間となる。訓練によってパラメーターを適度に上げながら、キャラの好感度も上げていかなければならない。攻略の基本としては、初めから攻略対象のキャラをひとりにしぼり、そのキャラが登場しない日は訓練をするのがいいだろう。あちこち女の子にかまけて、あまりにも訓練をサボりすぎると、闘技で負けてしまうこともあるので注意しよう。複雑な分岐はないので、基本的に好感度を上げていけば問題なく攻略できるはずだ。



シンシア

レミィ



ウル

クロノ

シンシア

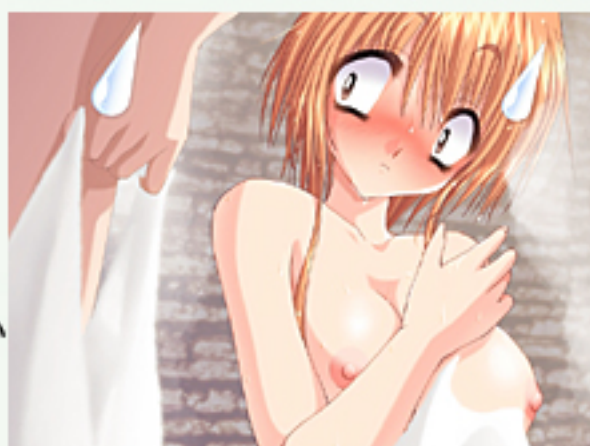
▲戻る



街の教会に住む女の子で、プリーストを目指して修行をしている。掃除・料理などが得意で、奉仕活動として闘技場で働いていることから主人公と出会うことになる。そのかわいらしさとは対照的な大きい胸をちょっと気にしているらしい。一見普通の女の子かと思いきや、実は大きな運命を背負っていることが明らかになっていく。

◀ 神に仕える少女らしく清楚な感じを持つシンシア。家庭的で優しく、誰からも好かれている。

▼ 風呂場でバツタリ遭遇した二人。あまりのことに固まってしまう。



▲ 膝枕をするシンシア。主人公は闘技場のなかに幸せを見いだしていく。

週	日付・場所	選択肢
白薔の週	3日目「門」	ただ見ていただけ
	5日目「廊下」	もう慣れた
	6日目「中庭」	声をかける
青花の週	1日目	風呂に入る
	3日目「廊下」	発生すると増加
	5日目「中庭」	レミイを起こす
青実の週	3日目「台所」	中に入る
	5日目「レミイ自室」	発生すると増加
	6日目「裏庭」	声をかける
青樹の週	2日目「廊下」	もうだいじょうぶ
	5日目「外側廊下」	発生すると増加
	6日目「風呂場」	そのまま見ている
青風の週	2日目「風呂場」	発生すると増加
	5日目「廊下」	敏捷度26以上
青風の週	5日目「中庭」	そばに寄る
青嵐の週	2日目「裏庭」	声をかける
	5日目「レミイ自室」	レミイを手伝う
青雷の週	2日目「廊下」	引き止める
	6日目「レミイ自室」	発生すると増加

闘技場の屈指の戦士。闘技場に連れてこられ、右も左も分からない主人公を弟子にとり、「サイク」という名を与える。主人公にとっては大恩ある師匠。性格は明るく、普段は軽口や冗談を言っているが、生死を分けるような話では歴戦の勇士らしく真剣な面持ちを見せる。



▲ 酒を飲み過ぎると手がつけられなくなるレミイ。凄腕の戦士もお酒には弱い!?

◀ 歴戦の勇士であるレミイ。女性であるが、その実力は確かなもの。

▲戻る

レミイ

ウル

▲戻る

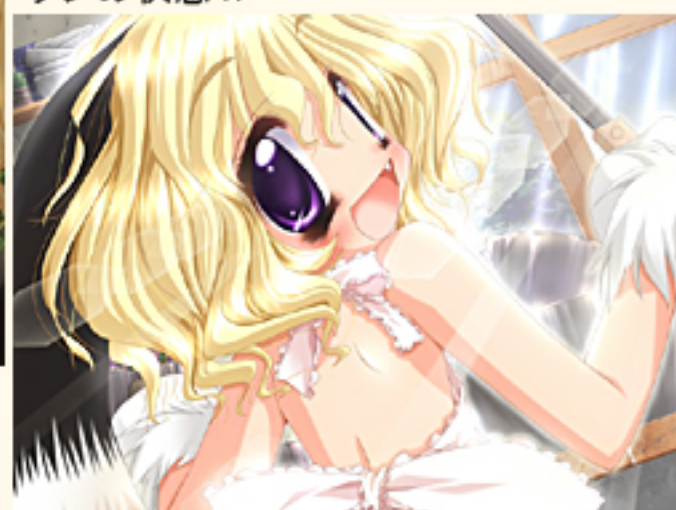
闘技場に売られてきた魔族の少女。明るく活発な性格だが、魔族であるため人間からは嫌われている。闘技場の中でいじめられていたところを助けられて以後、主人公に好意を持ち、終始べったりとつきまとうようになる。

◀魔族の女の子ウル。心やさしい少女だが、種族の違いが大きな壁となって立ちちはだかる。



▲闘技場に売られ、いじめられるウル。魔族を憎む人間は多く、たとえ女の子であっても例外はない。

▼「ダーリン」と呼んで主人公を慕うウル。裸エプロンには、さすがの主人公もタジタジの状態！



週	日付・場所	選択肢
白花の週	1日目	もうすこし訓練する
	2日目「裏庭」	「南側」→「味見する」
	3日目「裏庭」	発生すると増加
黄実の週	2日目「台所」	「食べる」
	6日目「外側廊下」	「見に行く」
黄樹の週	5日目「廊下」	「かっこよくない」
	6日目「廊下」	発生すると増加
黄風の週	3日目「裏庭」	発生すると増加
	6日目「門」	

週 日付・場所 選択肢

白実の週	3日目「中庭」	
	6日目「中庭」	
白樹の週	3日目「中庭」	
	6日目「中庭」	
白風の週	3日目「門」	答える
	6日目「中庭」	
白嵐の週	2日目「中庭」	
	3日目「中庭」	
白嵐の週	3日目「中庭」	
	6日目「中庭」	
白雷の週	3日目「門」	
	5日目「サイク個室」	



◀鳥の巣を抱えてほほえむクロノ。心やさしい彼女を知ることができる。

▶涙を浮かべるクロノ。彼女が背負う運命の重さは計り知れない。

クロノ

▲戻る

闘技場の中庭で出会う少女。闘士なのか、ただ出入りしているだけなのか、その正体はわからない。彼女の発言には、思い詰めた状態であるかのようなものが感じられる。そんな不思議な彼女に会うたびに、次第に惹かれあつてゆく。



▲謎の少女であるクロノ。主人公は、つらい運命を抱える彼女を受け止めてあげられるだろうか。