

HOW TO WIN

for CD-ROM

2002 SEPTEMBER

しっぽのきもち

ブランド:CAGE 発売日:6月21日 ジャンル:ADV
原画家:空中幼彩 シナリオ:しだれ桜 価格:8800円

●種別:18禁 ●OS:Windows98/Me/2000/XP ●CPU:Pentium II 266MHz / Pentium III 450MHz以上
●メモリ:64MB/96MB以上 ●HDD:200MB/700MB ●解像度:640×480 フルカラー
●Direct X:6.0以上 ●BGM:PCM ●音声:あり
●パット対応:なし ●ネット接続:PCM ●クリア所要時間:2時間

「しっぽのきもち」は、とあるお嬢様に「ペット」として仕える主人公、「知田隆司」(ちだ たかし)を中心に、様々なストーリーが繰り広げられる、アドベンチャーゲームだ。彼は「本当の幸せ」を掴むことができるのか?



©RUNE/CAGE



ここがオススメ!

本作「しっぽのきもち」は、選んだ選択肢によってストーリーが分岐して行く、オーソドックスなアドベンチャーゲームだが、その中に「しっぽシステム」を導入する事により、さらに戦略性を高められている。

全てのイベント回収ルートを完全攻略!

「しっぽのきもち」って？



「しっぽのきもち」は、ゲーム中の選択肢を選んで行くことにより、様々なストーリーが展開していくタイプのアドベンチャーゲームだ。

主人公「知田隆司」(ちだ たかし)は、とあるお屋敷のお嬢様に、「ペット」として仕えている。「ペット」としての現状に不満は持っていないが、新しい出会いによって、彼の環境は、大きく変わってゆく……。果たして、彼は「本当の自分」を見つけ出すことができるのか？

スマート転校生「江里香」
◀ 攻略へ

江里香
erika

雪乃
yukino

ワガママお嬢様「雪乃」
攻略へ▶

音々

nene

カワイイ後輩「音々」
攻略へ▶

システム「しっぽポイント」とは？

このゲームでは選択肢によって「しっぽポイント」を使わないと選べないものが存在する。「しっぽポイント」は特定の選択肢を選んだり、通ったルートによって、増えたり、減ったりするぞ。うまく使わないと、後半、ポイント不足で選べないルートがでてくるかもしれないので、注意！



▲画面右下の犬マークが「しっぽポイント」だ

可愛いけれどワガママお嬢様

雪乃は主人公、「ちだ」がペットとしてお仕えしているお嬢様。大財閥に生まれたことにより、どこか、自分の人生をあきらめたようなそぶりを見せたいもする。幼い頃から仕えている、ちだをいつもイジめているが、それは、果たして、愛情の裏返しなのだろうか？



雪乃攻略用選択肢

- | | |
|-------------------|--------------------------|
| 「人に来るかもしれないし…」 | <input type="checkbox"/> |
| 「江里香さんが来たんですよ」 | |
| 「追いかけない」 | |
| 「お嬢様帰りましょう」 | |
| 「音々ちゃん」*1 | |
| 「そう…です。して欲しいです」 | <input type="checkbox"/> |
| 「別に、何もありませんでした」*2 | <input type="checkbox"/> |
| 「でっでも…、どうしよう」 | <input type="checkbox"/> |
| 「でも、ここを出たいしたら」*3 | |
| 「お嬢様が…」*4 | <input type="checkbox"/> |
| 「止めない」*5 | <input type="checkbox"/> |
| 「だめだ…それはできないよ」*6 | <input type="checkbox"/> |

赤字:好感度up

:しほポイント+

☐:しほポイント-

■雪乃・別イベント回収ルート

- *1 ここで、選択肢「お嬢様」を選ぶと、*5を選択後、雪乃・お嬢様の3Pイベント発生。(BADEND確定)
- *2 選択肢「し、実は…」を選ぶと、Hイベント発生
- *3 選択肢「なんとかお嬢様を止めないと」を選んだ後、*4で選択肢「希美さんを…」を選ぶと、Hイベント発生
- *4 選択肢「希美さんを…」を選ぶと、Hイベント発生。(*3のルートを通った場合とは若干変化します)
- *5・6 上記の選択肢以外を選ぶとBADENDへ。



とってもスマートな転校生

おおきな赤いリボンと、ツインテールの髪型がチャームポイントの江里香さん。新鋭の大企業のお嬢様で、黄色いカウンタックで通学している。転校早々、なぜか、ちだにアフローチをかけてくる。優しい心配りでちだを元気づけてくれるのだが…。



江里香攻略用選択肢

- 「人が来るかもしれないし…」 ☐
- 「江里香さんが来たんですよ」
- 「追いかけない」
- 「えっとお…」*1
- 「江里香さんに、して欲しい…」 ☐
- 「江里香さん…」*2
- 「聞いてみる」 ☐
- 「引き下がる」
- 「お嬢様がいるかもしれないし教室に」*3

赤字:好感度up

:しほポイント+

☐:しほポイント-

■ 江里香・別イベント回収ルート

- *1 ここで、選択肢「あの子とつきあう気はないですから」を選んだ後、続いて、選択肢「そっ、そんな事ありません」→「じ。実は…」を選択
- *2 *1のルートを選んだ後、*2～*3までは上記と同じの選択肢を選ぶ
- *3 選択肢「さて帰るか」を選ぶと、朋・江里香3Pイベント発生
その後の選択肢で、エンディングへ(2種類、内1つはBADEND)



ERIKA



突然告白してきたカワイイ後輩

ちだの通っている学園での1学年下の後輩にあたる女の子、音々ちゃん。校門前でいきなり「つき合ってください」と告白して、走り去ってしまう。ウツなようで、実は前向き・積極的な性格。獣耳付きのヘアバンドが、小動物的な可愛らしさを引き出している。



音々攻略用選択肢

- 「人が来るかもしれないし…」 ☐
- 「江里香さんが来たんですよ」
- 「追いかけない」
- 「お嬢様帰りましょう」*1
- 「音々ちゃん」
- 「そう…です。して欲しいです」 ☐
- 「別に、何もありませんでした」 ☐
- 「分かりました」
- 「黙っている」*2
- 「分からない」*3
- 「顔をみつめる」
- 「声をかける」 ☐
- 「やっぱり朋さんだよね？」*4

赤字:好感度up
:しほポイント+
☐:しほポイント-



■音々・別イベント回収ルート

- *1 ここで、選択肢「あの子とつきあう気はないですから」を選び、上記表の選択肢とおり、ストーリーを進めていくと、*4の選択肢の後、さらに3つの選択肢が出現
 3つの選択肢は、それぞれ3種類のエンディングに対応している
- *2 ここで、選択肢「うん…」を選ぶと、音々・別ルートへ
 別ルートでの有効選択肢は「いきなりそんな事言われても」→「止めるべきなのかな？」→「やっぱり抵抗する」で音々ENDへ
- *3 ここで、選択肢「うん…」を選ぶと、音々END(酔いつぶれ)
- *4 ここで、選択肢「ここは知らないふりをしてあげよう」を選ぶと、二日酔いENDへ