

# ClearGuide

## ■ 攻略指南 ■

このページでは、D.ForceExeriaのイベントを制覇するためのノウハウや、戦闘の攻略法などを記載しています。

ネタばれは限りなく少なくしているので、攻略前でも安心してお読みいただけます。

**戦闘について** ラスボスに向けての戦闘指南。基礎から裏情報まで、役立つ情報盛りだくさん(かも)

- その1: 意外に使える防御コマンド
- その2: 見捨てられがちな通常攻撃
- その3: キャラクターの傾向
- その4: セカンダリについて
- その5: NormalとExtraモードの違いについて
- その6: ラスボスの攻撃技
- その7: 全て見せます、全術技のステータス表
- その8: セカンダリアイテム一覧
- その9: 緊急セーブをええ!
- その10: 最高レベル・最高武器力について

**イベントについて** 全てのイベントを制覇するためのノウハウ。見つけづらいイベント攻略法を紹介

- 3日目: 雨の日の事情
- 6日目: フォース
- 6日目: 一番の悲しみ
- 7日目: 月を見上げて、立場と使命の狭間で
- 10日目: 死ぬ程貴方を笑わせたい
- 10日目: 取り戻せない笑顔
- 10日目: 術力強化に勤しんで!
- 13日目: 想い、破れて
- その他: クリア後のおまけについて

## その1: 意外に使える防御コマンド

HP,AP,ESが回復する地味なコマンドです。

ところが、見えないところでキャラクターの力がチャージされて、防御コマンドを使用した直後に何らかの攻撃を行うと、その攻撃力が通常の40%増しになるというおまけ付き。

ここまでは会話中にもわかるのですが、もう一つ秘密があります。連続2回防御コマンドを行った後攻撃をすると、今度は攻撃力が通常の70%増しになります。(3回目以降は同じく70%増し)

また、ステータスが回復する量はキャラクターによって違います。

ディクス・・・HP5%、AP4、ES2

ナチ・・・HP15%、AP1、ES4

スティング・・・HP10%、AP3、ES3

防御コマンドを2回使っても、その後にアイテムや回復専用術を使っても攻撃の割り増しは無効になるので注意が必要です。ちなみにチャージされるのは行ったキャラクターだけで、セカンダリや途中でシフトを使ったキャラクターは対象となりません。

## その2: 見捨てられがちな通常攻撃

何も消費しないけれど、攻撃力は激弱な通常攻撃コマンドです。

しかしこれも、意外に役に立つところもあります。これも防御コマンドと同じく、複数回、連続して使うことが条件となります。

2回連続で通常の2倍、3回連続で3倍、4回以上連続で4倍のダメージを与えることが可能です。HPは大丈夫だけど、ポイントはケチりたい。と言った場合に使える・・・かもしれません。

## その3: キャラクターの傾向

主要キャラ3人の戦闘ステータスにはそれぞれ傾向があります。

ディクスの場合、物理攻撃に関するステータスが上昇する傾向があり、HPも高めです。また物理攻撃力は、武器力よりも腕力に依存したタイプになります。回復系は苦手なのですが、段違いに攻撃力の高い術を持っているので、ボス戦に向いているでしょう。

ナチの場合、術攻撃に関するステータスが上昇する傾向ですが、物理攻撃に関するステータス上昇はあまり期待できません。物理攻撃力は腕力よりも武器力に依存したタイプです。埋もれがちなキャラで、全体的に攻撃力が低いと思われがちですが、各術技の攻撃力初期値が低くだけであって、レベルが高くなるとスティングよりも攻撃力が高くなります。

スティングの場合は、上の2人の中間的存在です。物理攻撃力も、腕力、武器力、半々と言ったところですが。序盤でかなり活躍してくれるキャラですが、最終的な攻撃力は3人で一番低くなっています。ディクスと違って決定的な技を持っていない、ナチが持っているような有効な回復術を持っていない・・・など、ラスボスなど、長期戦にはあまり向かないタイプかもしれません。

## その4: セカンダリについて

育てたつもりはないのに、勝手にレベルが上がっている便利なセカンダリたち。彼らにももちろん傾向があります。

ブレイズロンドは、攻撃力の高さが魅力的です。固有技のディヴァインは、ディクスの最強技の3倍の威力、ダブルヒットは、次ターンでのキャラクターの攻撃力を2倍に上げる効果を持ちます。ラスボスの短期決戦にはかなり有効です。

エアロガイドは、防御回復関係に長けたドラゴンです。HPと同時にAPやESをも回復してくれる唯一の技、デスリフューズを持ち、さらに上位のリザレクションはデスリフューズの全員がけのタイプになる貴重な技です。難点は攻撃力が3体で一番低いことでしょう。

グランドアビスは上の2頭の間中に位置します。固有技のディーピンパクトは、高い攻撃力を誇りつつ、シールドを展開し、また、アクエリアスはさらに高い攻撃力にシールド展開、HP回復まで担ってくれる便利技です。攻撃力もそこそこ高いのでお勧めのセカンダリと言えます。

## その5: NormalとExtraモードの違いについて

一周目は強制的にNormalモードになります。レベルは50が最高です。しかし、ノーマルモードをクリアすると、今度はレベル99まで上昇可能なエクストラモードにチャレンジすることができます。

エクストラモードにすることで、強制戦闘における難易度が若干高くなります。

エクストラモードで快適に進めるために、経験値は、ノーマルモードの1.5倍を取得する事が出来ます。

## その6: ラスボスの攻撃技

ラスボスだけあって、今までにない攻撃技を展開してきます。11種類の技を所持しています。

黒炎龍、真空波、破龍弾、水竜波はそれぞれ多少攻撃力の違う技です。特徴はありません。

邪光龍砲: 高い攻撃力を誇る技ですので注意が必要です。

召還凍結: セカンダリの使用を禁止する唯一の技。これはステータスクリアでしか解除することができません。

ブレイクシールド: シールドを強制解除する技。回避法はありません。

精神攪乱:攻撃力が半減する通常の攻撃です。

ハザード:毒のステータス異常を起こします。

ライジング:攻撃を受けるとともに、敵のHPが大幅に回復されます。

サードレクイエム:唯一の全体技。シールドもない状態だとメインバトルキャラのHPは1になり、残りの2人のHPは半減します。なので、戦闘に参加していないキャラのHPも気遣わなければいけません。ちなみに一定の周期で放ってきます。シールドなし、毒状態だと確実にアウトなので避けたいところです。

ラスボスなのでHPがやたらと高く、しかも数段階のバージョンがあります(正規ルートの場合)。物理攻撃がやたらと効かないタイプ、術攻撃が効かないタイプもありますので、見分ける必要があります。

## その7:全て見せます、全術技のステータス表

初期値=Lv1のときの攻撃力、Max50=Lv50の時、成長率=Lv1~50までの成長率、Min50=Lv50の時の攻撃力、Max99=Lv99の時、成長率=Lv50~99までの成長率

Min50、Max99は、エクストラモード時のみ。

名前	初期値	Max50	成長率	Min50	Max99	成長率
久遠の絶ち	5	14	0.18	14	17.36	0.0672
烈火の陣	6	13	0.14	13	16.12	0.0624
アースブレイク	8	21	0.26	21	26.04	0.1008
疾風迅雷	20	34	0.28	34	42.16	0.1632
ゼロウェイブ	4	9	0.1	9	11.16	0.0432
デルタフォース	10	16	0.12	16	19.84	0.0768
水炎の円舞	13	19	0.12	19	23.56	0.0912
迦陵頻伽	38	50	0.24	50	62	0.24
風塵の嵐	10	18	0.16	18	22.32	0.0864
氷柱の剣	8	14	0.12	14	17.36	0.0672
トルネード	10	24	0.28	24	29.76	0.1152
ブレイズピラー	12	29	0.34	29	35.96	0.1392
ルミナスシャッター	7	15	0.16	15	18.6	0.072
エクスプロード	10	27	0.34	27	33.48	0.1296
カタクリズム	12	32	0.4	32	39.68	0.1536
雷火襲来	15	40	0.5	40	49.6	0.192
エージェルピアス	14	20	0.12	20	24.8	0.096
ドレインアタック	9	14	0.1	14	17.36	0.0672
エアークラッシュ	4	6	0.04	6	7.44	0.0288
樹氷の尖り	20	32	0.24	32	39.68	0.1536
フラッシュフレア	5	8	0.06	8	9.92	0.0384
ダークオーバー	9	15	0.12	15	18.6	0.072
迦楼羅の炎	15	21	0.12	21	26.04	0.1008
雲散霧消	24	36	0.24	36	44.64	0.1728

[上に戻る](#)

## その8:セカンダリアイテム表

アイテム名	使用回数/価格	Strong	DPoint	FPoint	Exp
獣の牙	10/50	1			
甘い涙	1/75			10	
白眼	1/180		4		
普通のジャーキー	5/55	1			
赤い羽根	5/60		2		
獣骨	2/280	2			
緑眼	1/240		6		
幻石のかけら	1/220				200

ホワイトグラス	3/130	2		
青い羽根	3/70		4	
柔らかい羽根	1/120		30	
とがった牙	5/78	2		
黄眼	1/310		8	
水晶体	2/440		5	
高級ジャーキー	4/75	2		
銀の爪	2/260	4		
青眼	1/410		10	
謎の骨	2/255	3		
幻石	1/320			600
クリスタルポーン	1/430	4		
ドラグアイ	2/80		Max	
結界石	1/95	15	15	15
赤眼	1/450		10	
金の羽根	2/100		20	
スゴイジャーキー	1/1000	30	30	100

[上に戻る](#)

## その9: 緊急セーブを使え！

本ゲームの独自システム、緊急セーブ。これは、セーブ・ロード画面の32番目のスペースを利用しています

。この場所に任意にセーブをすることはできませんが、敗北の許されない強制戦闘の直前に、この場所に自動セーブされます。

全然セーブしてなかったよー、と言う方や、戦闘までのイベントを何度も見るのは面倒！と言う方のための緊急処置です。ゲームオーバーになってロード画面で、32番目のスペースを見ると、直前でセーブされていますので、それをロードすると強制戦闘の直前にすぐ復帰することが可能です。

ですが、このスペースは1個しかないので、新たに別の強制戦闘が発生すると、セーブデータは上書きされます。

また、勝利するためのレベルが全然足りない場合、何度も緊急セーブをロードしても同じなので注意してください。

## その10: 最高レベル・最高武器力について

Normalモードでの、最高レベルは50です。

D.ForceExeriaでは特殊なシステムを採用し、レベル50を超えても、経験値を1000以上取るたびにレベル以外のステータスが、最高値まで上がります。レベル50での各ステータス最高値は次の通りです。

HP/5000

AP,ES/250

SP,CP/60

また、Extraモードはレベル99まで上昇可能です。

HP/9999

AP,ES/400

SP,CP/150

セカンダリの最高値は次の通りです。

レベル50までの基本値と補助値

Strong/50(40)

D-Point/200(150)

F-Point/100(100)

レベル99まで

Strong/150(75)

D-Point/350(200)

F-Point/100(100)

また、武器力は、Normalモードで120ポイント、Extraモードで180ポイントとなっています。

### 3日目：雨の日の事情

3日目開始直後に発生する味方同士の強制戦闘で敗北する。その後、中央庭園へ向かう。

### 6日目：フォース

1日目で、ナチが図書館で本を回収後に中央庭園に立ち寄らない。

### 6日目：一番の悲しみ

3日目の雨の日の事情を見ていることが前提。6日目で館に戻った時、ステイングの部屋に行く前に一旦外に出る。

### 7日目：月を見上げて、立場と使命の狭間で

3日目の味方同士の戦闘で勝利していると“月を見上げて”、敗北していると“立場と使命の狭間で”に自動分岐する

### 10日目：死ぬ程貴方を笑わせたい

10日目、昼間、庭園に寄る

### 10日目：取り戻せない笑顔

10日目、昼間に庭園に寄らずに“死ぬ程貴方を笑わせたい”を消化しない)、館に戻った時、外に出る

### 10日目：術力強化に勤しんで！

“死ぬ程貴方を笑わせたい”を見た時は、条件無しで応接間で発生

“死ぬ程貴方を笑わせたい”を見ていない時は、“取り戻せない笑顔”を見た後で応接間で発生

### 13日目：想い、破れて

味方に扮したラスボスとの戦いで敗北する(ゲームオーバーにはならない)。

### その他：クリア後のおまけについて

クリア後のおまけは2段階に分けて見れるようになります。

1段階目は、ノーマルモードをクリアすることが条件です。すると、タイトル画面のオプションで、イベントCGとイベント閲覧、そしてスペシャルオプションの設定をすることができます。

2段階目は、スペシャルオプションにある、Extraモードでクリアすると、雑談が見れます。ゲームには全く関係のない話や討論、ファン(?)には嬉しいかもしれないあり得ないイベントが埋まっています。