

ClearGuide

■攻略指南■

このページでは、D.ForcePrimal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。
ネタバレ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: 緊急セーブ、オートセーブを使い！

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

- イベント値加算
- 自動分岐

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

[上に戻る](#)

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るのです。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、ポイントはケチリたい。と言った場合に使える・・・かもしれません。

[上に戻る](#)

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の上昇値もトップです。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。回復系は苦手のようなのですが、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いだけであって、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。

[上に戻る](#)

その5:緊急セーブ、オートセーブを使い！

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個しかないなので、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。

オートセーブ機能とは緊急セーブとは違い、通常会話が始まる直前にデータ31番目に自動にセーブされるシステムです。

長い会話のイベントが何度も続く時、途中でゲームをやめても、次回、31番目のセーブデータからゲームを再開することが可能です。セーブされる箇所は31番目だけですので、新たなセーブポイントを通るたびにデータ内容は上書きされるので、注意が必要です。

いつオートセーブがされたのかを確認するには、会話中の右クリックで確認できます。セーブされた時間と、現在の時間を比べればどれくらい前に自動セーブされたか分かります。

D.ForcePrimalは、長い会話イベントが続くことがありますので、是非この機能を活用してください。

(ですが、手動でセーブできる時はセーブをまめにやりましょう)

[上に戻る](#)

イベント値加算

イベント名	加算値	備考
楽しい(?)会話	+1×3	
だって、心配だから・・・	+1	3つ目の選択肢のみ加算
依頼イベント	+1×3	
広い野原でラリララン	+3	1つ目の選択肢のみ加算
野宿の準備(選択肢1)	+2or-1	1つ目の選択肢が-1加算で、選択肢2へ
野宿の準備(選択肢2)	+1or-2	1つ目の選択肢で+1加算
十人十色	+1	
ディスクイベント	+1	1つ目の選択肢のみ加算、EVENT値が13以上でさらに+1
酒場で(最初の選択肢)	+1or-10	1つ目の選択肢で-10、2つ目で選択肢2へ
酒場で(選択肢2)	+3or-10	1つ目で+3加算
EVENT値が17以上でTrueEnding、それ未満でFalseEnding		
酒場のイベントの後でリスタルのイベント見れば確定TrueEndingへ		

[上に戻る](#)

自動分岐

イベント名	必須EVENT値	分岐先
広い野原でラリララン	EVENT>5	1つ目の選択肢が選ばれる
在りき過去	EVENT=>10	(*1)
ディスクのイベント(マップ上)	EVENT>10	自動分岐ではないがマップからイベントに行ける
ディスクのイベント(分岐1)	EVENT>=13	1つ目の選択肢が選ばれる
ディスクのイベント(分岐2)	EVENT=<12	(*1)
酒場で(分岐1)	EVENT>=14	1つ目の選択肢が選ばれる
酒場で(分岐2)	EVENT>=15	1つ目の選択肢が選ばれる(*2)

*1)選択肢はもともとない

*2)酒場で最初の選択肢で一つ目を選ぶ必要あり(自動分岐された場合は自動的に分岐2も一つ目の選択肢が選ばれる)

Primalでは最初のほうのイベントを全てこなせば、ほぼ確実に自動分岐によりTrueEndingへ向かうことができます。イベント値が低いと、選択肢が増え、FalseEndingへ行き易くなります。

[上に戻る](#)