

エクステンド

エクステンド

フレーム左側のLIFE項目の NECESSARY が0になる度にエクステンド発生。
LIFEが1増え、一瞬間無的になり、画面上の全的弾がインゴットアイコンに変換される。

TERRAも少し増え、霊廟への突入を抑えられる。

エクステンドする度に NECESSARY はより大きい値まで引き上げられる
(だんだんエクステンドしにくくなっていく)。

ただしREVIVEアイコン取得によるエクステンドは例外で、TERRAのみに影響する
LIFEのNECESSARYは増えず、イモータルボーナスはもらえない

NECESSARY 減少条件

ライフチップ取得で1カウント減る

インゴットアイコン取得で1/50カウント減る

その他のアイコン取得でもごく僅かに減る

道中は時間経過で少しずつ減っていく

SEGMENT 1~2 では LIFE が少ない時のみ時間経過で減っていく

ブレイクスルー

SPIRIT や KILLが一定量を越えるとブレイクスルー発生。

LIFEが1増える(エクステンドする)上に、
NECESSARY 上限が初期状態にリセットされる(エクステンドしやすい初期状態に戻る)

発生させれば確実にクリアに近づく、嬉しい要素。

SPIRIT : 5200万突破で発生(先にKILLのブレイクスルーが発生している場合は6200万突破)。

KILL : 2500機破壊で発生(先にSPIRITのブレイクスルーが発生している場合は5000機破壊)

SPIRITのブレイクスルーは意図的にSPIRITを稼がないと発生させられない。
慣れてきたら序盤で稼いでおくと、後半が楽になるかも。

イモータル

LIFEが上限に達している状態でエクステンドすると発生。
SPIRITが一定量増える上に、後半の一部セグメントの的配置が変化する(らしい)。

SPIRITを稼ぐ上では重要だけど、クリア目的ならあまり気にしなくてもいい。

通常エクステンド : 80万+ (40万xイモータル回数)

ブレイクスルーによるエクステンド : 200万+ (40万xイモータル回数)

139 名前 : 名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日 : 2007/07/16(月) 21:13:56 ID:ke4Ccs59
なるほど。

しかし、たまに4面で終わったりするこの諦念、、
そのくせ1Fでライフチップ無視って撃ちこみまくったり

今まで勘違いしてたけど、「ライフ枠の拡張」ってライフ最大値が上がるわけじゃなくて、
Necessaryの値が規定分だけ増加することを指してるのな

カウンタ 13969

今日 1

昨日 2