

## 迷路

太陽と月の2種類のルートがある。前者は壁の色がオレンジ、後者は壁の色が銀。  
(迷路の途中、ルートを変更できるワープゾーンがいくつかある)  
最終的に突破したルートによって、ボスの各種パターンが変わってくる。

壁にぶつかってもノックバックだけで死にやーしない。

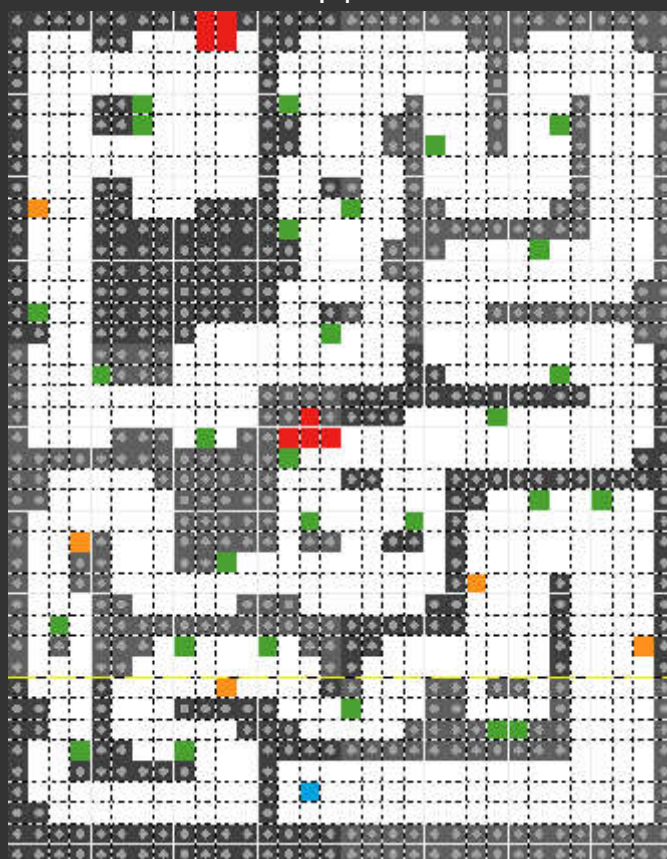
ライフチップ落っこさないように、ボムって壁にめり込んで取るという方法もある。  
DEAD LIAR (サブ: 相対配置) の場合、屠針丸を自分に重ねておくと  
触れるだけで砲台を壊せて、ライフチップも屠針丸が回収してくれる。便利。

ラストは画面最上部が安地。下の砲台を速攻で片付けてから潜り込もう。

## MAP

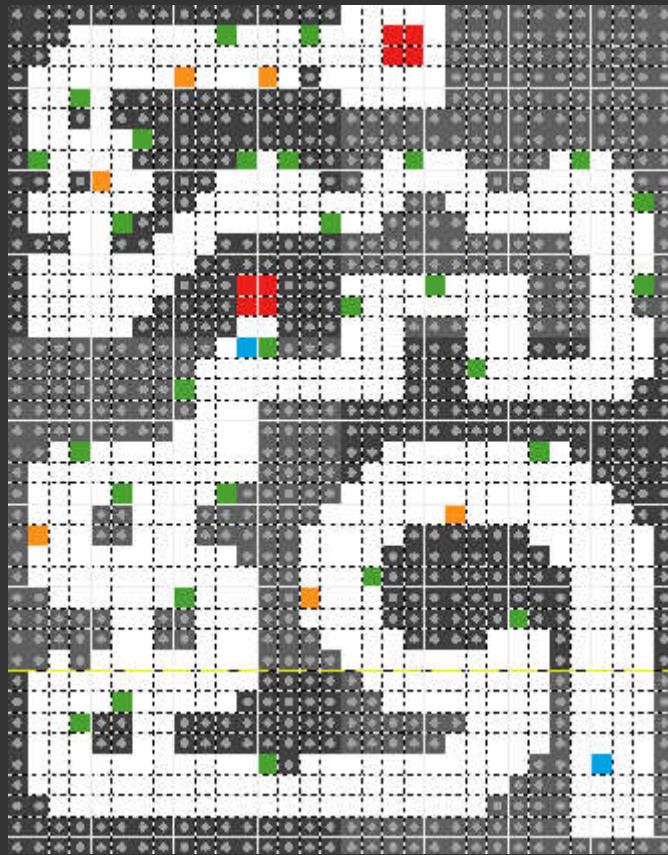
### SOL-CATHEDRAL

F1

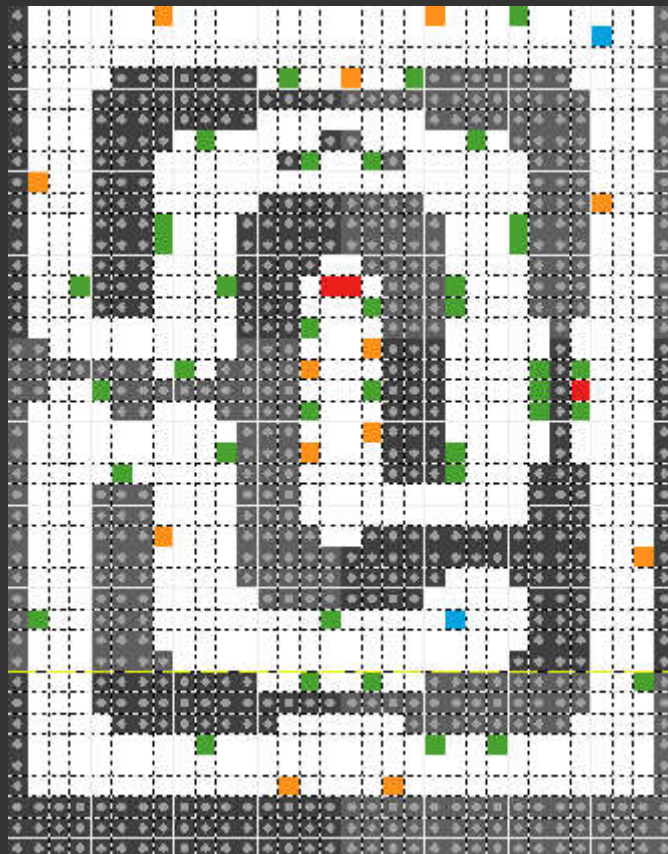


白：通路  
緑：灰色砲台  
橙：オレンジ砲台  
赤：ワープ始点  
青：ワープ終点

F2

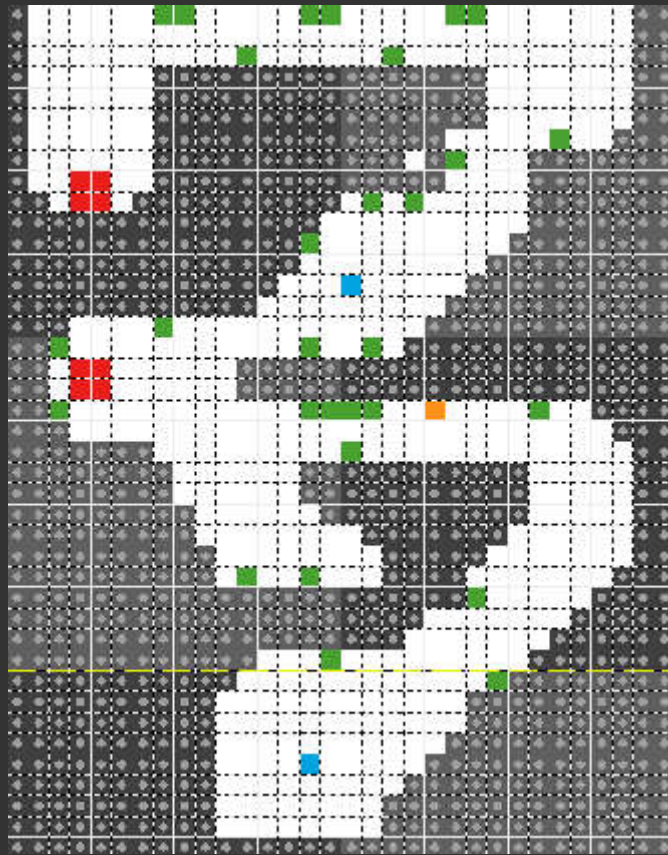


F3

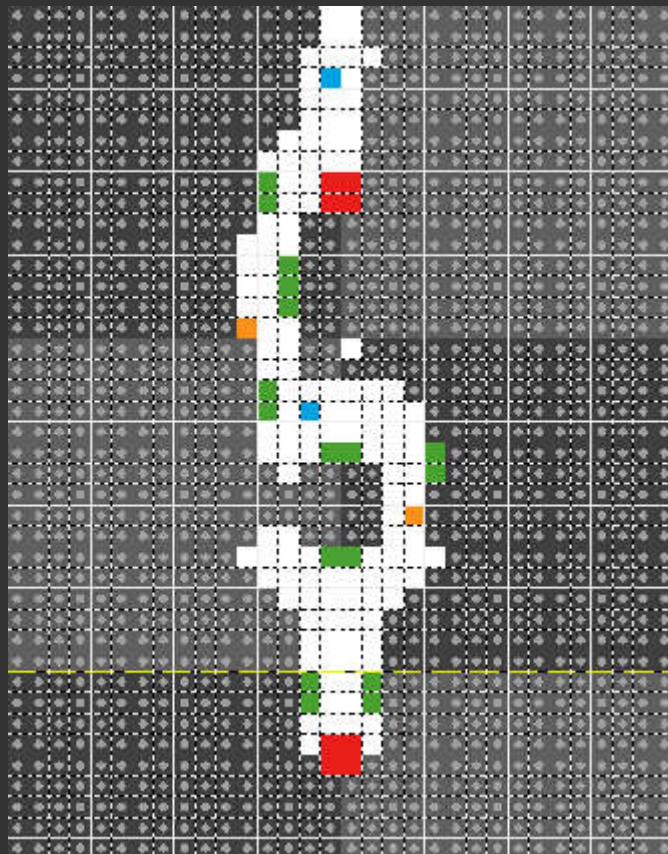


LUNA-CRYPT

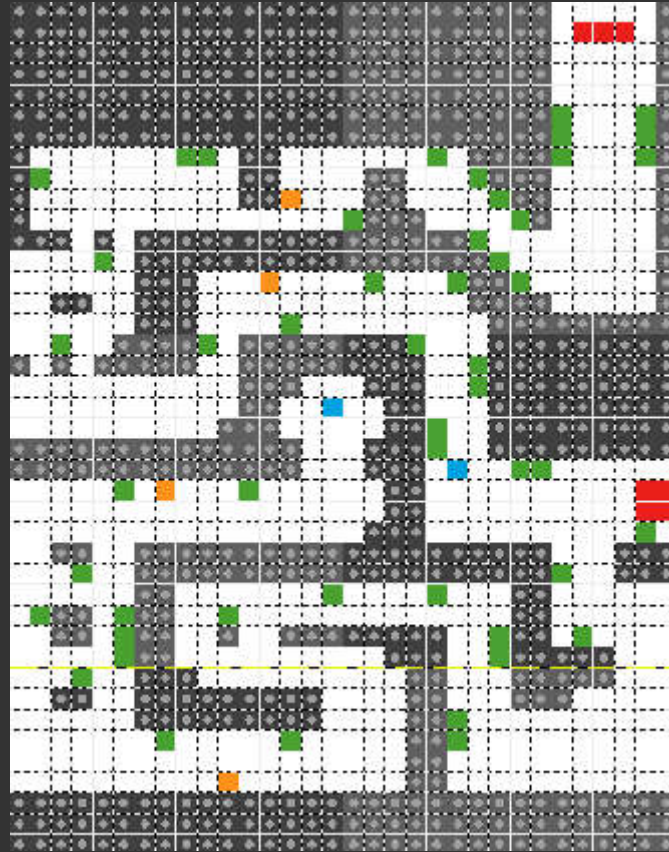
F1



F2



F3



## ボス - PERPETUAL CALENDAR 永久（とこしえ）の暦

通称、大時計。

大時計 中ボス 大時計 中ボス .....

大時計の攻撃時（最後以外）に砲台を全部壊すと、制限時間を待たずに次のボス登場。大時計のパーツは壊しても、中ボス戦後に全て復活する（再生機関という設定なので）。

中ボス（記録再生ボス）の出現順および英霊の種類は2パターンあり、ボス突入時のルートによってパターンが決定される。

回転しつつレーザーを発射するボスに対しては、出現時にフィールド左右の真ん中に居ると、レーザーで死ぬるので注意。

最後は大時計が中央に陣取り、回転しつつレーザーで攻撃してくる。周りのパーツをボムで一掃しつつ、中央のコアを速攻で破壊すると良い。

大時計 第一攻撃

太陽ルートでは左上から出現、時計回りに移動。  
月ルートでは右下から出現、反時計回りに移動。

大時計のレーザー

赤:自機の位置によって攻撃場所が変わる

青:画面右下が安地？

青いレーザーの時に、大時計に押されて隅から追い出されないように注意。

赤は画面真ん中で避けると吉。

運命を司るもの

大時計ラストで2度パーツを全て破壊すると形態移行する  
この形態でアンチェインすると「FATECONTROLL TERRA++」の表記が出るとともにTERRAが  
+3される

制限時間一杯まで出現し続けるので、  
第1形態を早く倒すとたくさんアンチェインできる  
クリア目的で狙うには1ミスで台無しになるためリスクが大きい

中ボス-英霊

太陽ルート[OLD ROSE] 太陽の第4中ボス

損傷具合によって使用攻撃が変化する。  
段階移行時にミスルトゥを用いた攻撃を行う。  
印象的には月ボスより攻撃を当てやすいが固い。  
下に周り込む攻撃と最終段階のレーザーがやっかいだが、全体的には単純な狙い撃ちが多く避けやすい。

第一段階 THORNY WALKER

3way × 2と7way × 1、単純な自機狙いの攻撃

DECLINING STARS

多方に菱弾を放ちつつ菱弾塊を自機狙いで放つ

GARLAND OF FUNERAL

赤、青の菱弾を全方位に放つが道が出来るので回避は困難ではない

第二移行 MISTELTOE(SANAGIMARU)

ボス本体とミスルトゥから自機狙い弾を放つ

ミスルトゥは数が多く放置すると危険

第二段階 THORNY WALKER

DECLINING STARS

DOMINATOR ON THE TWILIGHT

画面下へ移動した後、赤い蜻蛉形の弾を3列、2度放つ

WISH SLAUGHTER

全方位に菱弾を放つ 高STELLAだと非常に危険な攻撃に

第三移行 (SANAGIMARU)(AGESUBAMARU)

ボス本体は自機狙い弾を放ち、

ミスルトゥは回転しながら菱弾を放つ

やはりミスルトゥは素早く破壊したい

第三段階 THORNY WALKER

DOMINATOR ON THE TWILIGHT

WISH SLAUGHTER

## LAST AFTERGLOW

攻撃開始時点で自機がいた場所を狙って赤い光を速射する  
攻撃持続時間は短いが時間経過に伴い攻撃範囲が広がる

## 第四移行 MISTELTOE MEGALITHLIKE

サークル状に展開された大量のミステルトゥが  
画面中央の大時計に繋がる光を帯びる  
併せてボス本体は自機狙い弾を放つ  
一定時間後ミステルトゥは全方位低速弾を残し消滅する

## 第四段階 WISH SLAUGHTER

### LAST AFTERGLOW

### CRIMSON UMBRELLA

自機の攻撃を遮蔽する光の壁をサークル状に一定間隔で設置  
その後、壁の間に向けて赤い光を速射しつつ自機狙い菱弾を放つ  
光の壁にも当たり判定があるので注意

### THE MINITURE OF RUIN

自機の攻撃を遮蔽する光の壁を複数設置した後、  
画面内のあらゆる場所から自機狙いの赤い光を放つ  
自機のごく近くからも放たれる時があるので注意

## 月ルート[SAINT MOUVE] 月の第3中ボス

損傷具合によって攻撃が変化する。

攻撃を当てづらいが、衰亀なら涅槃とフォビドゥンシェルでつっこめるので、太陽より楽と思われる。

## 第一攻撃 APOCRYPHA:NIMBUS CLUSTER

2つの攻撃を交互に行う。

- 1:自機狙いのピンク色の光と併せ、11方向に菱弾を放つ。
- 2:本体左右より下方向に針弾を連射しつつ  
本体は一定間隔で4way、5wayの菱弾を放つ。  
針弾は下へ撃たれるが本体が激しく動くのでワインダー状態。

## 第二攻撃 RELIC:CREST OF ATONEMENT

破壊可能弾を全方位に密集して撃ってくる。  
道はあるが、左右に大きく振られるため避けきるのは厳しい。

## 第三攻撃 FORBID:COUNTDOWN WITHOUT A BASIS

全方位に鳥のような形の弾と菱弾が放たれ次第に減速、  
鳥のような形の弾は減速後に停止、その後本体へ向かって収束、  
そして再び全方位に放たれる。

## 第四攻撃 SACRAMENT:UNSEEN TABERNACLE

画面4隅を奇数回目は時計回り、偶数回目は反時計回りで回りながら、  
大球弾と自機狙いのピンク色の光を放つ。  
画面を一周するごとに周囲8方向へ針弾を放つ。

## 第五攻撃 FRAGMENT:PURGATORIC SHINE

本体が一定間隔で全方位に小球弾を放ちつつ、  
自機狙いのピンク色の光を次々と放つ。  
本体は、当たり判定が無く破壊可能な鳥形ビットを放ち続けるので  
KILL狙いなら素早くこの段階まで進めたい。

ARISTOFENCER 1面LEADボスに似たボス

太陽ルート第1中ボス 月ルート第4中ボス

一方の肩を破壊すれば安全。あとは時間切れを待つだけ。  
高火力のキャラなら一気に本体を壊してしまうのもいい。

CURIOSMEDIATOR 左右に破壊不能の手を持つボス  
右パーツ NOBLE-GUNNER 左パーツ RUDE-GUNNER

太陽ルート第2中ボス 月ルート第2中ボス

損傷具合によって攻撃が変化する。  
左手 右手 両手の順で攻撃してくる。  
第2攻撃で全方位の大型弾追加。  
第3攻撃で、左右の手を交互に出しながら低速のリング弾を出す。急に攻撃変化し変わり目に事故りやすい。

まともに倒そうとすると大変なので、  
クリア目的なら画面最上部で時間切れになるまで攻撃せず待機するのが安全。

NEVERBLOSSUM 回転レーザーボス

太陽ルート第3中ボス 月ルート第1中ボス

開幕上下左右にレーザー発射。次は斜め方向。  
激しく回転をはじめ、弾をばら撒く。  
最終的には赤針弾をゆっくり回転しながら撃ってくる。  
周囲を素早く壊し、中に入り込めば難なく倒せる。

## ワープに関する検証

### ワープの法則

道中にあるワープに入った場合の行き先  
特に補足のないものはワープのある位置の少し先に出現

SOLF1 LUNAF1

SOLF2 LUNAF2

SOLF3 LUNAF3

LUNAF1 SOLF2 (ワープの真下に出現・即再突入可能・循環して壁越えで再ワープ可)

能)

LUNAF2 SOLF2 (循環して壁越えで再ワープ可能)

LUNAF3 SOLF3

各階の最後にあるワープは次の階のスタート地点へ移動する

ライフチップを出す的の数

ライフチップを出す的の数をまとめると以下のようなになる  
数字の横の+表記は壁の向こう側にいる場合  
( )は近接でSPIRITが上がる黄色の数

ALL : 最初から最後まで、その階にいる全ての的の数  
S ~ : 最初からワープするまでに倒せる的の数  
~ E : 出現してから最後までに "

	ALL	S ~	~ E	補足
SOL F1	33(5)	27(4)	なし	壁越えしなければワープまで16
SOL F2	34(6)	25(3)		壁越えしなければワープまで15
LUNAF1から			20(3)+1	11+1で再ワープ可能
LUNAF2から			16(3)+2	7+2で再ワープ可能
SOL F3	51(13)	20(4)+1	33(8)+2	ワープ周辺にある3つは壁の向こう
LUNA F1	30(1)	15(1)+2	15	
LUNA F2	19(2)	2 ~	13(2) ~	
LUNA F3	54(4)	22(2)	32(2)+3	

注 : 倒しにくいのは数に入れていない

LUNAF1からSOLF2にワープした場合の左端の1体

SOLF2からLUNAF2にワープした場合の上の2体

経過時間

単位はカウント(秒)

	ALL	S ~	~ E
SOL F1	77	31	-
SOL F2	62	44	
LUNAF1から			33
LUNAF2から			28
SOL F3	67	29	40
中ボス	33		
LUNA F1	37	17	23
LUNA F2	20	3	16
LUNA F3	59	30	26
中ボス	33		

おそらく数秒のずれがある。特に画面が止まる場面は正確に計っていない。  
ずっとSOLを選び続けるルートが最も長い。

ただし、時間経過ではSPIRITは上がらないので、撃ち込みで稼ぐ必要がある。

#### 結論

128個(15),240秒 : S1 S2 壁越え L2 L3 S3 (最多ルート)  
118個(24),239秒 : 全SOL  
103個(7),149秒 : 全LUNA  
最短ルート,125秒(136秒) : L1 S2 即再ワープ L2 L3( S3でも可)

クリア狙いでSEGMENT5の道中が苦手なら最短ルートもあり。  
実際には停止後待たなければ109秒+中ボスで終わらせられる。

ライフチップ10個と、近接SPIRIT9回分のどちらを取るかはプレイスタイルによる。  
参考までに、MINOGAMEでノームスならばライフチップ1個あたり約20万の価値。  
黄色の的は17万~40万程度の破壊SPIRITが入る。

おそらく全SOLルートを取ると一番稼げるキャラが多いが、実際どうかを判断するには自分の使う  
キャラのライフチップの価値を計算する必要がある。

#### リプレイ

<http://pcstg.s59.xrea.com/upload/src/up0504.zip>

#### 抽出されたレス

387 名前 : 名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日 : 2007/08/22(水) 05:24:21 ID:EPnI53Bs  
大時計の赤い線トレースしてくる炎で死にまくる  
上手い具合に誘導とか出来ないものか...

414 名前 : 名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日 : 2007/08/25(土) 03:34:25 ID:7A3SyGU3  
大時計のサーチレーザー青って画面四隅が安地な気がするんだけど気のせいかな?  
赤の時は炙られるけど、青の時には当たったことが無い。

415 名前 : 名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日 : 2007/08/25(土) 04:31:10 ID:W0ikMhB4  
青はサーチレーザーの攻撃場所が固定されているみたいで、毎回右下が安地だった。  
赤は自機の位置によって攻撃場所が変わるみたいで、毎回同じように動けば同じように攻撃してくる。

464 名前 : 名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日 : 2007/08/27(月) 09:45:38 ID:oBfAt3IL  
火炎はとにかく中央をキープするようにすればだいぶよけやすいよ。  
雑魚ラッシュは落ち着いて動けば道があるから、これは慣れじゃないかね。

465 名前 : 名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日 : 2007/08/27(月) 14:35:51 ID:Rac2Vqnr  
赤い火は自機狙いで青い火は来ない位置を覚えれば避けられるかと  
どっちもレーザーで示された通りに動くんだけど、意識して見ないと中々ねえ

カウンタ 19331

今日 2

昨日 3