

- [表記について](#)
- [攻略法](#)
 - [キャラクター攻略](#)
 - [好感度の把握](#)
 - [好感度/印象度早見表](#)
 - [初期好感](#)
 - [印象度による好感度変化](#)
 - [忌避判定](#)
 - [王になるには](#)
 - [GAME OVER](#)
- [パラメーター上げのコツ](#)
- [能力値](#)
 - [名声](#)
 - [威厳・魔力](#)
- [称号](#)
 - [名声による変化](#)
 - [特殊な変化](#)
 - [能力による変化](#)

表記について

イベント条件などに記載されている表記で分かりにくいもの。

- 好感：好愛 + 好友
- 印象：印愛 + 印友
- 王： 王になることを望んでる、× 望んでない、 わからない

攻略法

キャラクター攻略

基本的に、ただストーキングするだけで落とせるキャラは少ない。
 複数名と仲良くしなければいけない場合や、少しひねくれた方法を取らないと無理な場合もあり。
 愛情と友情のツボが真逆なキャラも居るので、目指すEDの種類も考慮が必要。
 好感度の変動やイベントの展開は、

- 王になりたいか否か。
- 王城、故郷、他キャラに対する印象度。
- 主人公のパラメータ。
- 好感度やフラグ。

等によってかなり異なるため、いろいろ試してみた方がいい。
 キャラEDを一つでも見ると、EDを見たキャラのヒント及びイベント条件が解放される。
 目当てのキャラがなかなか攻略できないという場合は、見やすいEDから攻めてみるのも手。

好感度の把握

各イベント後に表示される印象度入力画面に注目。
 一部EDを除いて、ここで自分で入力した「印象度」と相手からの「好感度」が釣り合っていないとEDに辿り着かない場合が多い。
 各値が10,20,35,50で印象・好感度名が変化する。30で色が変わる。
 釣り合っていれば背景が **橙** に、数値が過不足気味の場合は **緑** に、大きくかけ離れている場合は **紫** になる。
 フリー版での目安にしよう。
 無理に3ポイント全部を振り切らず、**橙** が維持できるギリギリで振り残して終了or目当て以外の印象に振り、相手の好感度を把握しやすくして置くのも手。

+ 背景の色と相手の好感

好感度/印象度早見表

好愛/印愛

	-50	-35	-20	-10	-0	+10	+20	+35	+50
	相容れない半身	離れていく写し身	心の友	心の友	心の友	心の友	心の友	鏡を見るような愛	一心同体
	+50	その憎悪は友情の上を	近き者へ抱く憎悪	気に食わない親友	親友	親友	親友以上を望み	愛する人は心も近く	親しき運命の人
	+20	宿敵	似ている故の憎悪	理解はできるけれど	友達だけだと気に障る	友達	一緒にいたい人	友情だけではなく	心穏やかな愛
	+10	宿敵	憎んでいる	憎しみの中の共感	気は合いそうだけど...	気が合う	もっと仲良くなれそう	なんだかいい感じ	愛している
好友/印友	-0	宿敵	憎んでいる	敵意	気に食わない	無関心	気になる	好意	愛している
	-10	宿敵	憎んでいる	こいつは敵だ	嫌な奴	気が合わない	ぎくしゃくする関係	好きでもかみ合わない	愛している
	-20	宿敵	相容れなない敵	明確なる敵	会いたくない相手	苦手	苦手だけど気になる	嫌いか好きか？	理解できない故の愛
	-35	けして交わることなく	理解できぬための憎悪	相手をしたくもない	見たくもない	見たくもない	見たくもない	嫌悪の片隅にある何か	心は乱れて分からず
	-50	不倶戴天の敵	赦されざる怨敵	存在を無視	存在を無視	存在を無視	存在を無視	存在を無視	無視しても心は高まり
									巡り合いの悲劇

初期好感

- ・ オープニングの選択肢。
- ・ 王になりたいか否か。
- ・ 主人公の名前。
- ・ 主人公からの印象。

で多少変化する。

キャラ名	好愛	好友	評価
ヴァイル	+10	+10	もっと仲良くなれそう
タナッセ	-20	-10	こいつは敵だ
リリアノ	-0	-0	無関心
ローニカ	+10	+10	もっと仲良くなれそう
サニヤ	+5	+10	気が合う
グレオニー	-0	+10	気が合う
モゼーラ	+5	+5	無関心
ティントア	-0	-0	無関心
ルージュン	テ好愛に反比例	-0	テ好愛に反比例
トッズ	-0	-0	無関心
ユリリエ	+20	-0	好意

印象度による好感度変化

修正がかかっているキャラは、印象度が好感度を上(下)回る場合に印象度に引きずられて好感度が上下する。

- ・ キャライベント終了時の修正(メインキャラのみ、対話含まない)

+ 該当キャラ:ヴタリサテルト

- ・好感度増減時の修正

+ 該当キャラ:ヴモリロコ

忌避判定

好友or印友が-20以下でなおかつ好愛or印愛が-10以内になるとイベントリストに青い×が付き、強制イベント以外は出現しなくなる。
忌避判定されると「一緒に訓練」もできない。

王になるには

指名されるには高い能力値と名声に加え、極端に苦手な能力値が無いことも必要である。

+ 王様になるための条件

GAME OVER

- ・体力または気力が0になるとGAME OVERになる。
- ・なんらかのイベントで主人公が殺害された場合もGAME OVERになる。(例：城外 / 殺害)

パラメーター上げのコツ

(1)訓練は毎回の上昇値が計10以上になるように調整。

一週間の成果で「手応えを感じた」が出るようにロードを駆使すればよい。
攻略支援版を購入すれば楽になるが、フリー版でも根気よくやれば王になれる。

(2)休日は極力休まない。

能力が下がらないので一見週末に休んだ方が効率が良さそうだが、回復量が多い上、イベント潰すリスクを侵す必要がないから訓練ついでに休んだ方が無難。
体力が気力のどちらかが19を切ると倒れてしまう。
休息を挟むタイミングは体力が気力のどちらかが30を切った辺りが良い。
なお、週の前半の訓練で体・気力が19以下になっても、週の後半に休息を入れている場合は中日に倒れることが無く、一日が休息で潰れない。

(3)序盤はバランスよく上げるより、1~2個のパラに特化。

各能力は0以下にはならないので、最初は特化した方が休息時に無駄が出ない。
どれを優先的に上げるのかはイベントの兼ね合いもあるので一概には言えないが、名声を稼ぎたいなら武勇か礼節を上げるのがお勧め。

(4)各能力の目標目安は50と100。

この辺あれば判定成功するイベントが多い。

(5)訓練はリロードを繰り返せば指定の能力値が15は上がる。

このくらいやると気力はむしろ上がるし体力の減りも少ない。
調子がいいと気分がいいということなんだろう。

(6)一番最初の訓練は休息にする。

能力値が下がる心配のない第一週に体力を温存しておく方が効率的。
攻略予定のキャラを早めに出現させたいなら、前半を対象能力値の訓練に当て、後半に休息すればよい。

(7)訓練で上がる能力値と下がる能力値を把握し、バランス調整すること。

増加 やや増加 やや減少 増えたり減ったり

訓練パラ 増減パラ

武勇	武勇	知力		
知力	知力	信仰	武勇	
信仰	信仰	礼節	魅力	魔力
礼節	礼節	魅力	交渉	威厳
魅力	魅力	交渉	威厳	信仰
交渉	交渉	武勇	知力	礼節

威厳 威厳 交渉 魅力
魔力 魔力 知力 信仰

威厳はリアノのイベント、魔力はルージョンのイベントが起こるたびに+1されている模様。

能力値

名声

隠しパラメーター。王を目指すのには必須。
主に御前試合で勝ったり、舞踏会で良い評判を受けると上がる。
作中で詳しい数値を見ることはできないが、一部イベントや称号で大体の上がり具合を推察する事は可能。

威厳・魔力

イベントで訓練可能になる隠しパラメーター。
威厳は王に相応しいか否かの判定に含まれるが、魔力は含まれない。
気力の消費が激しいので、伸ばしたい時は励みイベントを有効利用するのがお勧め。

訓練可能になるイベント

称号

主人公の城での評価。
「取り得もない田舎者」からスタートし、毎月月末に更新される。
基本的に前半部分は能力値、後半部分は名声値で変化するが、好感度・印象度によって変化するケースもわずかながら存在する。
イベントには特に影響しない。

称号詳細