

- ・ コメントフォームがないので一時的にココに作ります
 管理人にお願いですがいろいろと編集したいところがあるので、トップページ、ストーリー、登場人物、の項目を編集可能にしてください
 何か問題がある場合はこれについての解答をお願いします -- (名無しさん) 2007-04-03 17:51:06
- ・ 了解致しました -- (管理人) 2007-04-04 10:43:21
- ・ 文字間隔とかケチつける人は自分で編集しろ。ネトゲのように何ヶ月も見るとはならないだろうに我慢できないのか？ -- 名無しさん (2007-05-20 10:43:51)
- ・ 行間・文字間隔が激しく広くて見にくいです (> <) -- (名無しさん) 2007-05-18 12:43:23
- ・ データ欄 いろいろ書き足しました。 -- (名無し兎) 2007-05-18 16:40:11
- ・ ページごとに最初に編集した人の編集スタイルが残ってしまう...
 チャートがpukiwiki形式固定になってしまってます -- (名無しさん) 2007-05-20 00:55:39
- ・ FAQと裏技いろいろ混合されすぎなきがしたので適当に変更 -- (名無しさん) 2007-05-21 23:53:36
- ・ テーブルに罫線が入らないので編集しにくい... -- (名無しさん) 2007-05-22 00:34:40
- ・ 管理人氏、コインのページはチャートに盛り込まれたので、ページごと削除してもらえますか？ -- (名無しさん) 2007-05-23 00:14:49
- ・ データの項目のほとんどが見難いうえに編集しづらいな -- (名無しさん) 2007-05-23 12:55:23
- ・ css編集してフォントサイズを小さくしてください -- (名無しさん) 2007-05-24 08:47:24
- ・ 今でも十分小さめだし、これ以上小さくすると読みにくくね？ -- 名無しさん (2007-05-24 10:51:45)
- ・ 12ptより小さくするのは無謀では。 -- 名無しさん (2007-05-24 13:42:21)
- ・ ブラウザの文字サイズ変えればよくね？ 解像度は人によって様々なんだから受け取る側が調整しなきゃ堂々巡りだぜ -- 名無しさん (2007-05-24 16:47:15)
- ・ いや、Wikiの場合はデフォルトフォントサイズはCSSでガッチリ指定してしまうのでブラウザの文字サイズでは大きさが変わらない。でも、項目の個々に文字サイズを指定して大きくしたり小さくしたりは可能だよ。方法はここ参照 http://atwiki.jp/guide/16_187_ja.html -- 名無しさん (2007-05-24 17:30:47)
- ・ IEだと調整出来ないのかな...FireFoxだとCtrl+(+or-)で表示文字サイズ変わるから気にもしてなかったよ -- 名無しさん (2007-05-24 17:44:31)
- ・ 管理人氏、「システム」を「ゲームシステム」へ、チャートを「攻略チャート」へと移動したので元のページ（システムとチャート）のページ削除をお願いします -- 名無しさん (2007-05-25 17:16:26)

- ページごとに編集方法がバラバラで、変更も出来ない仕様はどうかと思います。 -- (名無しさん)
- ん) 2007-05-29 02:48:43
 - 編集方法は@wikiモードのみと決めてどっかに注意書きするとか。
あと、一度ページを作成したら途中でモードの変更ができないのはatwikiの仕様の問題なのでそれはここで文句を言ってもしょうがない。 -- (名無しさん) 2007-05-29 05:13:01
 - ページの削除をゲストでも可能な設定にはできませんか？ > 管理人氏 そうすればいちいち管理人氏の手を煩わせずに作業できるのですが 。 -- (名無しさん) 2007-05-29 12:41:27
 - メルセデスでコルドロン戦してみたが、最初の状態 アンリミ使用して飛んで釜の左側面から斜め撃ちで一気に撃ち抜ける（地上の触手？は飛んでたら当たらないのずっと俺のターン）。釜が起き上がったからは、蒸気？が出て多段ヒットするところをジグザグに飛んだら上までいけた。最上段にさえ行けば、ずっと俺のターン再び。釜が斜めに傾いたらすぐ飛んで左右に振りながら上を押し続けたら落ちずに最上段に居続けられる。時間掛かるが釜の右端中腹の触手？に乗って斜め撃ちすりゃダメージは与えられるが時間かかりすぎの所為か、フォゾンバーストしてくる -- 名無しさん (2007-05-30 06:49:57)
 - ページの削除はそのまま荒らしの手法に使えるからそれもまた危険。 -- (名無しさん) 2007-06-04 16:25:37
 - ベルドーと一緒に出てくるアックスナイトは倒せませす。
倒した後は、他の雑魚敵しか出てきません。 -- (名無しさん) 2007-06-11 18:06:00
 - エリクサーの回復量は、満タンではなく1000でした。 -- (名無しさん) 2007-06-18 12:44:15
 - 分割処理をして不要になった用語辞典1、用語辞典2、用語辞典3のページ削除をお願いします。 > 管理人様 -- (名無しさん) 2007-06-25 11:35:28
 - バグ？の報告。グウェのチュートリアルで入手するレシピン・ナパームを、なぜか入手していない事態が発生。
二週目以降はチュートリアルが発生しないので、再度取ることも出来ず。
せっかく終焉までいったのに……。 -- (名無しさん) 2007-07-17 01:11:55
 - 黒系 -- (名無しさん) 2007-08-04 03:11:32
 - ここの攻略の通り、一度トゥルーEDを見たあと、ソフトリセット法で固有イベントを見たあと、バッドEDに行って、再度「生と死の糸車」を読みましたが、アーカイブの7 - 2 - 1は発生しませんでした。イベントはスキップしませんでした。トゥルーEDの時コルネリウスで勝てなかったのでやり直しの時一回スキップしたかもしれません。
そのコルネリウスをやり直してみたのですが、やはり七冊目を読むだけでは埋まりません。

どうすればいいのでしょうか？ -- (名無しさん) 2007-08-06 02:00:50

- 改めてトゥルーEDのルートをスキップなしでクリアしなおしましたが、7 - 2 - 1のシーンが出てきません . . . -- (名無しさん) 2007-08-06 03:10:22

- FAQのENDINGの種類について。

終焉シーン19確認の有無に関わらず、叙事詩ルート以外をすべて見た状態から叙事詩ルートクリアに進むとノーマルEND(バッドではなく)に行けなくなります。

否応無しにシーン19を見てしまうからだと思われます。

終焉突入時点のセーブを残しておくほうが確実ですね。

人ですが、多分共通バッドを見てないのでは？

全ての共通固有ルートをみた状態で叙事詩ルートで行けるはずなので。 -- (めでたくクリア) 2007-08-18 03:58:07

- 防御力の概念はあります。サイファーLv依存。1週目と2週目で比較すれば良くわかります -- (名無しさん) 2007-08-22 20:48:54

- 能登かわいいよ能登 -- (名無しさん) 2007-08-29 10:22:39

- すいません。やっぱり防御力の概念ないみたいです。再確認したらサイファーLv違っていても、受けるダメージほぼ同じ数値でした。誤情報すいませんでした。 -- (名無しさん) 2007-09-02 14:32:15

- 用語辞典のワグナーの説明で、レヴァンタンの親の可能性ありと書いてありますが、彼は『卵を盗まれた』と言っており、その犯人がパレンティン王なので、可能性というか100%親だと思います。 -- (名無しさん) 2007-09-02 18:01:18

- 手元リセットのやり方がわかりません。 -- (名無しさん) 2008-01-19 04:08:25

- START、SELECT、L1、R1を同時押し。

やりなれてない人はパンっと一瞬で押そうと思わず、

ゆっくり順番にギュっと押さしていくと良い。 -- (名無しさん) 2008-01-20 23:15:30

- FAQ内グリムグリモアのリンク先を生きてるものに張り替えました -- (名無しさん) 2008-01-30 22:43:40

- どうでもいい事だが、マルベリーの元ネタはラズベリーではなくまんまマルベリー(桑の実)だと思うよ。 -- (名無しさん) 2008-05-28 03:29:04

- でも、桑の実は木に成るものだから、葉っぱの形状を見るとやはりラズベリーの方が近いのでは？ -- (名無しさん) 2008-05-28 15:27:25

- 質問です。

一番最初のシーンでワルキューレノ本を読み込んだ後、グウェンドリンが画面右下の地図上

をグルグル歩いて回るだけでどこかに入れそうでも、敵に遭遇するでもありません。

ゲーム初心者なのですが、どなたか先への進め方を教えて下さい。 -- (名無しさん) 2008-07-08

21:20:07

- 関連商品のアンソロジー一冊目の画像が「ひぐらしのなく頃に」になってますが... -- (名無しさん) 2008-07-29 20:46:04

- 修正しておきました -- (名無しさん) 2008-08-03 17:16:58

- 終焉のコルドロン

下のコアを出した後にナパーム連発オヌヌメ -- (名無しさん) 2008-10-04 23:57:44

- 小ネタ・裏技にある『NotokawaiyoNoto』は、『能登可愛いよ能登』の事ではないかと。能登さんはメルセデスの声優さんで、『能登可愛いよ能登』は能登さんファンがネット上でよく言ってる台詞みたいなもの。

だと思えます。 -- (名無しさん) 2009-07-13 18:34:55

- ステータス異常の回復操作として、入力は方向キー以外でもよい。(ボタンでもよい) また、2P端子の入力でもよい為、R3に連射を入れたコントローラを2Pに刺しておくだけで回復動作が自動で行われる。これによる誤動作は特にない。 -- (名無しさん) 2009-07-19 09:58:39

- ベルベット編の妖精の森リングフォールドでターニーの出現を確認しました

フリーステージ状態での確認です -- (名無しさん) 2009-11-24 00:26:01

- コルネリウス編、フリーステージのイルリットの深い森でハバニールが出ました。何度も出入りしていましたが、ここでハバニールが出たのは初めてだったので、かなり出現率が低いのかも。 -- (名無しさん) 2009-12-02 13:32:44

- 結局どの順番でEDを回ればいいのかよくわからない -- (名無しさん) 2010-10-04 04:34:27